



Age on Stage

AGE ON STAGE

Percorso teatrale didattico ed inclusivo
per adulti: *il teatro delle memorie*

*Progetto n. KA204-270133D1 Erasmus Plus - KA202 - Strategic Partnerships for
vocational education and training*

Indice dei contenuti

INTRODUZIONE.....	1
MODULO 1: REGIA E RECITAZIONE.....	2
SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali	2
LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO	4
GUIDA AGLI APPROCCI DI APPRENDIMENTO E ALLA DIDATTICA	4
OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE.....	6
LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE.....	6
REGIA E RECITAZIONE – PIANO DELLE LEZIONI.....	7
RECITAZIONE.....	9
REGIA.....	24
ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO REGIA E RECITAZIONE.....	32
MODULO 2: INTRODUZIONE ALL'ANALISI DELL'OPERA.....	36
SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali.....	36
LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO.....	38
GUIDA AGLI APPROCCI DI APPRENDIMENTO E ALLA DIDATTICA	38
OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE	39
LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE	39
ANALISI DELL'OPERA – PIANO DELLE LEZIONI.....	40
ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO ANALISI DELL'OPERA.....	48
MODULO 3: INTRODUZIONE ALLA PERFORMANCE	50
SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali.....	50
LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO.....	52
OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE	53
LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE.....	53
INTRODUZIONE ALLA PERFORMANCE – PIANO DELLE LEZIONI.....	53
ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO INTRODUZIONE ALLA PERFORMANCE.....	65
MODULO 4: SCRIVERE UNA SCENEGGIATURA.....	70
SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali	70
LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO.....	72
GUIDA AGLI APPROCCI DI APPRENDIMENTO E ALLA DIDATTICA.....	74
OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE	74
LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE	74
SCENEGGIATURA – PIANO DELLE LEZIONI.....	74
ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO SCENEGGIATURA.....	86

INTRODUZIONE

Il potenziale creativo esiste in tutti noi, a prescindere dall'età. Questo breve corso è specificamente rivolto, anche se non esclusivamente, alle persone anziane che in questa società, ai giorni nostri, rischiano di venir emarginate e isolate.

Attraverso una serie di unità strutturate, il corso vuole incoraggiare i partecipanti a riflettere sulle proprie vite e a condividerne i ricordi. Fornirà loro le competenze e le conoscenze per esplorare, valutare, strutturare e presentare le loro storie in un contesto teatrale. Il percorso guiderà i partecipanti nelle discipline di recitazione, performance, analisi dell'opera, scrittura del copione e regia. Questo sforzo collaborativo migliorerà la loro capacità mentale, il loro benessere emotivo e li aiuterà a sviluppare mezzi personali di auto-espressione.

Potrebbe volerci una vita per salire sul palco, ma sarà divertente arrivarci!

MODULO 1: REGIA E RECITAZIONE

Regia ed esecuzione di brevi scene per il palcoscenico

SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali

Durata del modulo	40 ore
Coordinatore	Glasgow Clyde College e Passerelles Théâtre
Supporto	Appunti di approfondimento ai moduli per ulteriori suggerimenti e supporto durante la formazione.

Scopo del modulo

Il modulo è pensato per fornire agli studenti le competenze e le conoscenze per creare, provare e mettere in scena una breve rappresentazione teatrale. Gli studenti risponderanno agli stimoli, produrranno idee e utilizzeranno le abilità teatrali per strutturare e mettere in scena una breve pièce teatrale. Impareranno a riflettere sull'uso delle loro abilità teatrali e sulle abilità teatrali degli altri.

Attraverso l'esplorazione e l'uso di abilità di recitazione, improvvisazione e collaborazione creativa gli studenti sperimenteranno in modo pratico il ruolo da regista.

Risultati

Alla fine di questa unità gli studenti sapranno:

1. Creare un ambiente di lavoro positivo e dinamico utilizzando una serie di esercizi
2. Generare, esplorare e sviluppare concetti creativi
3. Strutturare, provare e mettere in scena una breve performance
4. Rivedere e valutare le tecniche di regia personale e la performance finale.

Requisiti di accesso: A discrezione dell'istituto.

Competenze di base

Non esiste una certificazione automatica delle competenze di base in questo modulo.

il modulo offre agli studenti l'opportunità di sviluppare aspetti delle seguenti competenze di base:

- Comunicazione
- Lavoro di gruppo
- Problem Solving

Specifiche del modulo: dichiarazione degli standard

Risultato 1

Creare un ambiente di lavoro positivo e dinamico utilizzando una serie di esercizi

Criteri di svolgimento

(a) Condurre il gruppo nella fase di riscaldamento fisico e vocale

- (b) Condurre il gruppo in esercizi di consapevolezza corporea e dello spazio
- (c) Condurre il gruppo in esercizi di concentrazione
- (d) Condurre il gruppo in esercizi di costruzione dell'insieme

Risultato 2

Generare, esplorare e sviluppare concetti creativi

Criteri di svolgimento

- (a) Usare tecniche di improvvisazione per generare ed esplorare i materiali
- (b) Usare tecniche di improvvisazione per approfondire una potenziale trama, personaggi e ambientazione
- (c) Identificare, selezionare e sviluppare materiale per le scene

Risultato 3

Strutturare e provare e mettere in scena una breve performance

Criteri di svolgimento

1. Riflettere, valutare e rifinire una potenziale sceneggiatura
2. Provare la scena. Concentrarsi sulla forma fisica, sull'ambiente, sulle relazioni e sulla chiarezza della narrazione
3. Recitare davanti al pubblico

Risultato 4

Rivedere e valutare le tecniche di regia personale e la performance finale

Criteri di svolgimento

- (a) Identificare punti di forza e aree di sviluppo nelle proprie tecniche di regi
- (b) Identificare punti di forza e aree di sviluppo nella performance finale
- (c) Identificare strategie per miglioramento per migliorarsi come registi

Studenti con disabilità e/o necessità di supporto aggiuntivo

Le esigenze di supporto aggiuntivo ai singoli studenti dovrebbero essere prese in considerazione durante la pianificazione della formazione, la selezione degli strumenti di valutazione e la valutazione di risultati alternativi dei moduli. La tecnologia di assistenza dovrebbe essere impiegata, ove appropriato, specialmente per la fase delle prove di valutazione.

LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO

Lo scopo di questo modulo è quello di consentire agli studenti di strutturare e modificare il materiale che hanno raccolto, sintetizzare le competenze di base che hanno acquisito e comunicare chiaramente le loro intenzioni creative per il progetto durante le prove e la messa in scena.

In qualità di attori possono concentrarsi sulla rappresentazione del proprio personaggio. In qualità di registi invece, devono comprendere e rappresentare efficacemente la storia nel suo insieme.

Ogni membro del gruppo creativo avrà l'opportunità di dirigere una sezione della performance.

I loro compiti principali saranno:

1. Creare un ambiente sicuro per la collaborazione collettiva
2. Ascoltare
3. Guardare
4. Esplorare e sviluppare potenziali idee
5. Strutturare e mettere in scena la loro parte

GUIDA AGLI APPROCCI DI APPRENDIMENTO E ALLA DIDATTICA

Questo progetto si basa su ricordi ed esperienze di vita (personali, sociali, culturali, politiche e storiche.)

Il catalizzatore per stimolare questi ricordi può provenire da: storie sui giornali locali/su siti web, fotografie, cortometraggi/lungometraggi, documentari, musica, testi, poesia, romanzi, arte, fotografia, eventi storici, ecc.

La fase iniziale del processo comporta una discussione di gruppo e va registrata in formato audio/scritto per supportare lo sviluppo del progetto. È fondamentale fin dall'inizio che gli studenti si assumano la responsabilità della selezione e dello sviluppo del materiale. Essi saranno incoraggiati a identificare i temi che muovono loro stessi e il gruppo nel suo insieme, per coinvolgere il più possibile tutti i membri del gruppo nello sviluppo e nella selezione di ciò che proveranno ed eseguiranno di fronte al pubblico

L'improvvisazione intorno ai ricordi costituirà la base principale per generare il materiale.

L'improvvisazione sarà anche alla base di ogni esplorazione pratica. Questo aiuterà a stabilire il processo collaborativo e la condivisione di idee. Promuoverà la partecipazione attiva e ridurrà gradualmente la necessità di discussione.

Gli studenti saranno incoraggiati a godere delle infinite possibilità dell'improvvisazione e a perseguirla ovunque possa portare. Genererà personaggi, scenari e nuove scoperte.

Il regista può aiutare gli studenti in questo processo guidando il gruppo in improvvisazioni molto inquadrare all'inizio e, man mano che il gruppo progredisce, dando agli attori sempre più libertà. L'uso di esercizi fisici concreti che coinvolgono oggetti, luoghi o situazioni immaginarie può aiutare a stimolare e migliorare la fantasia

Durante lo sviluppo del modulo sulla recitazione, l'approfondimento sui personaggi avverrà tramite esercizi sia individuali che di gruppo.

Durante il processo di regia, il regista potrebbe voler modificare il personaggio chiedendo all'attore di considerare

1. Chi sono io?
2. Dove mi trovo?
3. In che tempo sono?
4. Da dove vengo?
5. Cosa voglio? (Obiettivi)
6. Come otterrò ciò che voglio?

Anche le situazioni complicate da gestire sono un ottimo modo per far entrare l'attore nel ruolo.

Gli attori saranno incoraggiati a considerare la loro presenza sul palco come un modo di agire sugli altri (compagni sul palco e spettatori). Agire e reagire ai loro compagni e dare loro ciò di cui hanno bisogno.

La buona strutturazione del lavoro giocherà un ruolo significativo per il successo del progetto. Per alcuni gruppi, le sessioni possono trarre beneficio dall'essere ritualizzate, cioè ripetere gli stessi esercizi e progredire a seconda del contesto della sessione. Con la ripetizione i partecipanti sanno dove si trovano e cosa stanno facendo.

Le sessioni possono iniziare con il riscaldamento. Gli studenti eseguiranno semplici esercizi per aumentare la consapevolezza del corpo (articolazioni, muscoli, equilibrio), la respirazione, la voce e l'articolazione. Gli esercizi di occupazione dello spazio incoraggeranno gli studenti ad essere consapevoli di tutti i loro sensi sul palco, ad essere attenti ai loro compagni e a sentire cosa provoca la loro presenza sul palco. Impareranno a guardare l'altro e il pubblico senza paura o apprensione.

L'uso di esercizi di focalizzazione e concentrazione, giochi teatrali, di improvvisazione, discussione e feedback positivi verrà utilizzato fin dalle prime fasi per incoraggiare la fiducia e la consapevolezza all'interno del gruppo.

Come strumento di apprendimento e insegnamento potenzialmente prezioso la registrazione audio/video verrà utilizzata per consentire agli studenti di riflettere sulle prove individuali, sugli approcci esecutivi e per la strategia di valutazione formativa.

Non c'è bisogno di soffermarsi troppo su genere, stile o forma ma sui principi di base:

- Un'apertura forte e coinvolgente
- Un concetto chiaro e dettagliato dei personaggi coinvolti
- Un tema chiaro
- Un finale che rafforza la performance generale

Man mano che il materiale viene generato, esplorato e strutturato, gli studenti individualmente e collettivamente saranno incoraggiati a continuare a tornare alle registrazioni e alle note di

ogni sessione. Dovranno creare una sinossi breve ma concisa di ogni sezione su un foglio di carta e rileggono dovranno rileggerle tutte per determinare l'ordine finale degli eventi. Ci possono essere una o due scene sintetizzate in una. Il gruppo può quindi decidere una sequenza e passare alle prove finali con tutti i contenuti nell'ordine più efficace.

Durante questa fase finale il regista dovrebbe concentrarsi su:

- Chiarezza assicurandosi che le decisioni relative a contenuto, stile e carattere siano chiare per il pubblico.
- Energia che assicura che gli attori siano pienamente coinvolti nella narrazione, nelle relazioni e in ogni momento della performance.
- Ritmo Il ritmo generale e il ritmo dell'esibizione riflettono ciò che il gruppo desidera comunicare al pubblico.

La conoscenza del testo e la fluidità della dizione sono essenziali per una completa libertà nella recitazione. Questo permette anche all'attore di essere nel presente della storia e di concentrarsi sulla recitazione, la costruzione delle emozioni e la relazione con l'altro.

Il regista avrà cura del benessere degli attori, soprattutto durante la preparazione dello spettacolo. Sarà attento alle loro difficoltà, dubbi, domande e perdite di fiducia. Li rassicurerà sul normale processo di creazione, in cui chiunque può perdere la pazienza e avere delle perplessità, il che fa parte del processo creativo.

Prima della performance sarà essenziale un momento di concentrazione e rilassamento per tutti i partecipanti, soprattutto per gli studenti inesperti. Questo li aiuterà a consolidare il legame di gruppo, a creare il desiderio collettivo di condividere con il pubblico ciò che viene costruito e ad essere presenti nella storia che viene raccontata durante la performance.

OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE

I risultati 1, 2 e 3 offrono agli studenti un'opportunità unica per sviluppare aspetti della competenza di base "Lavorare in gruppo", perché lavoreranno a stretto contatto come parte di un gruppo per l'ideazione, la recitazione e la messa in scena.

Gli studenti effettueranno prove di comunicazione scritte e/o orali come parte della valutazione. Questo offrirà opportunità ideali per sviluppare aspetti della competenza di base "Comunicazione". Inoltre, il risultato 4 offrirà agli studenti l'opportunità di sviluppare capacità di problem solving nel rivedere e valutare la propria esperienza di apprendimento.

LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE

Gli studenti e il direttore dovrebbero incontrarsi a cadenza regolare per parlare del progresso della creazione e di come le sessioni andano stiano procedendo. È importante che ognuno sia

in grado di articolare ciò che pensa e sente sul proprio lavoro, sul lavoro degli altri e sull'esperienza che sta vivendo.

Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a tenere delle annotazioni quotidiane, riservando a questo scopo alcuni minuti alla fine di ogni prova. Se gli studenti scrivessero note retrospettive, il processo diventerebbe un lavoro faticoso e vanificherebbe lo scopo del modulo. Le note dovrebbero essere immediate e fresche, non attentamente considerate o prodotte.

Laddove gli studenti non fossero in grado di scrivere questi appunti, potrebbe essere utilizzato un semplice registratore vocale.

REGIA E RECITAZIONE – PIANO DELLE LEZIONI

Introduzione - Focus sulla Regia

L'obiettivo di questa unità è di consentire agli studenti di modificare e strutturare il materiale che hanno raccolto, sintetizzare le competenze di base che hanno acquisito e comunicare chiaramente le loro intenzioni creative per il progetto durante le prove e l'esecuzione.

- Come attori possono concentrarsi sulla rappresentazione del proprio personaggio.
- In quanto regista, devono comprendere e ritrarre efficacemente la storia nel suo insieme.

Ciascun membro dell'ensemble creativo avrà l'opportunità di assumersi la responsabilità di dirigere una parte della performance.

I loro compiti principali saranno:

1. Creare un ambiente sicuro per la collaborazione collettiva
2. Ascoltare
3. Guardare
4. Esplorare e sviluppare potenziali idee
5. Strutturare e mettere in scena la loro parte

Tutte le classi e gli studenti saranno diversi ed è impossibile creare una struttura adatta a tutte le dimensioni. È importante che le sessioni iniziali siano utilizzate per identificare i bisogni individuali di ogni studente e come gestire la collettività nel modo più efficace, divertente e creativo possibile. Ci sono infinite attività ed esercizi che possono essere usati per ideare e strutturare il materiale.

Cose che vale la pena considerare:

- Mettere in piedi l'idea. La discussione è importante, ma cerca di essere fisicamente attivo il più rapidamente possibile.
- Completare le attività rapidamente. Mantieni brevi gli esercizi e l'esplorazione. Aiuterà a limitare la discussione o il pensiero e a generare molto più materiale. Più materiale generi, più idee puoi perfezionare o scartare.

- Mantenere una mente aperta. Ogni studente dovrebbe essere in grado di esprimere un'idea in modo sicuro e sapere che sarà ascoltato e considerato.
- Essere appassionati. Il materiale generato sarà intimo per le persone coinvolte.
- Ricerca. Questo progetto sarà basato su ricordi ed esperienze di vita. (Personale, sociale, culturale, politica e storica). La ricerca porterà autenticità e aiuterà a creare il mondo dello spettacolo. Qualunque sia l'argomento, il tema o l'idea che stai esplorando, costruisci la tua conoscenza e comprensione di esso.
- Stabilire delle scadenze. Crea un programma di prove realistico e intervalli di tempo specifici per qualsiasi requisito tecnico.
- Non verbale. Non fare affidamento solo sul testo. Considera come puoi raccontare la storia attraverso l'azione, il movimento, la musica, il design, il suono e l'illuminazione
- Persone diverse. Ricordare di adattarsi alle modalità di lavoro individuali. Alcuni studenti preferiscono sedersi e scrivere mentre altri amano improvvisare. Cerca di rimanere aperto a tutto.
- Modificare. Non aver paura di cambiare o scartare le cose. Fa tutto parte del processo.
- Divertiti. Dovrebbe essere interessante e divertente.

Spazio

È particolarmente importante considerare l'atmosfera e la disposizione dello spazio di lavoro

- Cerca di preparare lo spazio prima dell'arrivo degli studenti.
- Lo spazio dovrebbe essere sicuro e protetto. Aiuterà il livello del lavoro, la comunicazione all'interno del gruppo e la creatività.
- Gli individui spesso portano lo stress e le tensioni della vita esterna in una sessione. Considera questo e modifica di conseguenza i tuoi esercizi di riscaldamento e di concentrazione iniziali.

Giochi

I giochi sono un modo efficace per iniziare sessioni pratiche, ma cerca di evitare giochi competitivi che eliminano i partecipanti. Soprattutto se si tratta di un nuovo gruppo.

La creazione di gruppi utilizzando i giochi può spesso fornire una risposta più positiva ed eviterà che le stesse persone lavorino insieme tutto il tempo.

Improvvisazione

L'ideazione spesso implica l'improvvisazione. È importante che i partecipanti siano consapevoli della differenza tra l'improvvisazione spontanea utilizzata per esplorare e sviluppare tecniche di recitazione e l'improvvisazione utilizzata nell'ideazione, che deve rimanere fluida mentre esplora e sviluppa materiale che verrà gradualmente perfezionato e consolidato.

- L'improvvisazione attorno ai ricordi costituirà la base principale per generare il materiale.
- L'improvvisazione sarà alla base di ogni esplorazione pratica. Questo dovrebbe aiutare a stabilire il processo collaborativo e la condivisione delle idee. Promuoverà la partecipazione attiva e ridurrà gradualmente la necessità di discussione.

- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a godere delle infinite possibilità dell'improvvisazione e ad impegnarsi ovunque essa possa portare. Genererà personaggi, scenari e nuove scoperte.
- Il regista può aiutare gli studenti in questo processo guidando il gruppo in improvvisazioni altamente strutturate all'inizio e, man mano che il gruppo avanza, dando agli attori sempre più libertà. L'uso di esercizi fisici concreti che coinvolgono oggetti, luoghi o situazioni immaginari può aiutare a stimolare e potenziare la fantasia.

Questo progetto sarà basato su ricordi ed esperienze di vita. (Personale, sociale, culturale, politico e storico.)

- Il catalizzatore per stimolare questi ricordi può provenire da: storie su giornali locali/su siti web, fotografie, cortometraggi/lungometraggi, documentari, musica, testi, poesie, romanzi, arte, fotografia, eventi storici, ecc.
- La fase iniziale del processo dovrebbe comportare una discussione di gruppo ed essere registrata in formato audio/scritto per supportare lo sviluppo del progetto. È fondamentale fin dall'inizio che gli studenti si assumano la responsabilità della selezione e dello sviluppo del materiale.
- Gli studenti saranno incoraggiati a identificare gli argomenti che li muovono e il gruppo nel suo insieme, a coinvolgerli il più possibile nello sviluppo e nella selezione di ciò che proveranno ed eseguiranno davanti a un pubblico.

Obiettivi formativi

Alla fine di questo percorso tutti gli studenti avranno:

- sviluppato la loro comprensione di cosa sia il teatro creativo
- sviluppato la loro capacità di lavorare in modo cooperativo in gruppo
- sviluppato la loro capacità di creare materiale originale
- imparato come applicare il lavoro di professionisti selezionati
- esplorato il rapporto attore-pubblico
- imparato a sviluppare le capacità di performance
- sviluppato la loro capacità di dirigere gli altri
- sviluppato le proprie capacità di supporto alle prestazioni

RECITAZIONE

In questo modulo l'insegnante dovrà fornire testi di dialogo per diversi gruppi di studenti (scritto da loro su altre lezioni o scelto da lui/lei)

PIANO LEZIONE 1 – DURATA 2H.

PRESENTAZIONE DEL WORKSHOP. 15 minuti

L'insegnante si presenterà al gruppo e spiegherà in cosa consiste il workshop. Lui/lei sottolineerà diversi aspetti quali: durata, obiettivi e contenuto. Allo stesso modo, spiegherà le dinamiche di lavoro di ogni sessione, nonché i valori da sviluppare.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme.

In relazione a tutti gli esercizi eseguiti, chiedi agli studenti di prestare attenzione a come si sentono, emotivamente e fisicamente, e quindi analizza il lavoro di recitazione. Alla fine di ogni esercizio, lascia del tempo per la discussione e l'analisi.

Messa a fuoco e CONCENTRAZIONE

15 minuti

L'onda

- Gli studenti stanno su due file uno di fronte all'altro.
- Ognuno guarda negli occhi la persona che ha di fronte.
- Allo stesso tempo, ogni fila si muove verso l'altra allo stesso ritmo senza guardare per terra e rimanendo concentrati. Senza dare un segnale per iniziare, devono ascoltarsi a vicenda.
- Tutti si fermano a un metro dall'altro.
- Tutti cominciano a tornare indietro.
- Stanno sempre nello stesso punto e poi sempre più veloce, rimanendo concentrato e mantenendo le linee dritte.

Giochi "occhi negli occhi"

- Gli studenti stanno in coppia, uno di fronte all'altro a una certa distanza l'uno dall'altro.
- Ad un certo punto l'insegnante dice loro di andare avanti di circa 1 metro.
- A turno pronunciano il loro nome.
- L'insegnante dice loro di tornare indietro e prendere i loro posti di partenza.
- Poi tornano a circa 1 metro. Ciascuno fa un gesto all'altro (es. mettendo una mano sulla spalla) e tornano al punto di partenza.

Fila

- Tutti gli studenti stanno in un'unica fila sul retro del palco.
- Vanno insieme davanti al palco, senza dare alcun segno di via, devono ascoltarsi a vicenda.
- Quando sono arrivati, a turno pronunciano i loro nomi, in modo chiaro e distinto in modo che qualcuno in fondo alla stanza possa sentire.

Espressione fisica in un gruppo

20 minuti

Gesti di battaglia e postura

- Materiali necessari: nessuno
- Gli studenti formano due gruppi e stanno in piedi a formare tipo un "grappolo d'uva" faccia a faccia.
- Una persona di un gruppo si sposta verso l'altro gruppo.
- Quando arriva a circa 1 metro di distanza, fa un gesto e un rumore e poi torna dal suo gruppo.
- Parte con il suo gruppo e ad un metro dall'altro gruppo, fanno tutti insieme lo stesso gesto e rumore.
- Il secondo gruppo fa la stessa cosa e così via con ogni studente. I gesti e i rumori devono essere eseguiti contemporaneamente come fossero fatti da un'unica persona

Corifée.

- Materiali necessari: attrezzatura per la riproduzione di musica
- Gli studenti stanno in più file nella stessa direzione.
- Lo studente al centro della prima fila fa un gesto al tempo di musica, gli altri fanno un gesto in contemporanea.
- Quando il primo studente ha finito, si gira e lo studente al centro della fila fa un gesto alla musica, gli altri fanno un gesto tutti assieme.
- Tutti gli studenti devono sembrare i direttori di coro

Fisico e andatura di un personaggio 35 minuti

- Come si muove un personaggio
- Materiali necessari: nessuno
- Gli studenti camminano attraverso lo spazio e immaginano che qualcuno li stia guidando attraverso un filo attaccato alla loro testa.
- Attraverso il plesso,
- Attraverso lo stomaco e la parte bassa della schiena,
- Sperimentare diverse velocità, movimenti nello spazio (linea, tondo, mezzo giro...)
- Sono i piedi che "decideranno" i loro movimenti. Possono fare grandi passi, piccoli passi, piedi dentro... Gli studenti si divertono ed esplorano diversi modi di muoversi. Da questo esercizio, cerca un'andatura particolare per un personaggio.

Duo di personaggi senza parole

- Materiali necessari: nessuno
- Due studenti stanno in fondo al palco e devono camminare in modo diverso verso la parte anteriore del palco (ispirandosi al primo esercizio). La sfida per loro è muoversi insieme verso il pubblico con approcci diversi.

- Si guardano l'un l'altro e guardano il pubblico. Lasciano che le situazioni si presentino e si ascoltano a vicenda.
- Si fermano quando arrivano davanti al pubblico.
- Vanno indietro verso il fondo del palco.
- Gli studenti devono divertirsi.

Il cammino delle emozioni

- Materiali necessari: attrezzatura per la riproduzione di musica / Scegli diversi tipi di musica (romantica, rock, classica)
- Tutti gli studenti sono sul palco e camminano.
- L'insegnante dice loro quali emozioni provare e recitare (Felicità, tristezza, rabbia, preoccupazione...). Si vaga da un'emozione all'altra.
- Quindi gli studenti vanno nel backstage e, a turno, attraversano la scena con un'emozione esagerando il proprio stato.
- In coppia, uno in ogni area del backstage, entrano sul palco con un'emozione ciascuno (senza sapere cosa ha pianificato l'altro)
- Guarda come si evolve la situazione.

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

PIANO LEZIONE 2 – DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme.

Espressione fisica in un gruppo 15 minuti

- Gestì di battaglia e postura
- Il Corifée

Il cieco / Esercizio in coppia 15 minuti

Materiali necessari: Sciarpe

- Uno degli studenti si mette una sciarpa sugli occhi. Si muove nello spazio
- L'altro studente deve guidarlo semplicemente mettendogli una mano sulla spalla di tanto in tanto per impedirgli di sbattere contro il muro.
- Si scambiano i posti.

Scopri la situazione 25 minuti

Materiali necessari: nessuno

- Sul palco un gruppo di studenti.
- Uno degli studenti lascia la stanza
- Il gruppo sul palco decide una storia (il luogo, i personaggi, cosa stanno facendo)
- Quando l'hanno trovata, devono riprodurre la scena immobile, come un'immagine.
- Lo studente che era fuori entra nella stanza, guarda la foto e deve indovinare la situazione (il luogo, i personaggi, cosa stanno facendo tutti)
- Se non lo trovano, l'immagine può iniziare a muoversi. Gli studenti interpretano la situazione senza parlare.
- Se ancora non riescono a capirlo, gli studenti giocano con le parole.
- Per le questa rappresentazione, cerca di trovare situazioni non troppo facili da indovinare e personaggi che fanno gesti strani, questo rende la situazione un po' meno facile da scoprire.

Il bar / Improvvisazione 35 minuti

Materiali necessari: sedia

- Sul palco un gruppo di studenti. Sono sulla terrazza di un bar. Succede un evento fuori dal bar (incidente d'auto, furto di borsa, esplosione) Gli studenti recitano la situazione, cercando di ascoltarsi e di non parlare allo stesso tempo.
- Fai l'esercizio con diversi gruppi

Discussione di gruppo e rimborso spese 15 minuti

PIANO LEZIONE 3 – DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme.

Espressione fisica in gruppo

15 minuti

- Gestì di battaglia e postura
- Il Corifée

Silenzio "drammatico" e ascolto 45 minuti

- Materiali necessari: sedie
- Gruppo di 4 o 5 studenti. Uno degli studenti lascia la stanza. Gli altri studenti immaginano una situazione in cui devono annunciare qualcosa allo studente che ha lasciato (personaggi, luogo, tempo)
- La scena inizia e tutti sono collocati al loro posto (potrebbero esserci degli oggetti di scena, scenari...)
- Lo studente che era fuori deve entrare, non sa niente ma deve scoprire chi è, chi sono gli altri, dove sono. È necessario impostare la situazione prima dell'"annuncio". È importante non rivelare gli elementi troppo in fretta e lasciare che il silenzio giochi.
- La scena si svolge e gli studenti devono trovare un finale.

Improvvisazione con due persone 35 minuti

Materiali necessari: nessuno

Uno studente è sul palco e fa un'azione quotidiana (stirare, spazzare, cucinare...) fa questa azione per un po'.

- Il secondo studente entra e dice: "Ecco fatto!"
- Il primo studente deve fingere di essere consapevole di ciò che è accaduto prima e reagire di conseguenza.
- Agiscono insieme la situazione come se ognuno sapesse di cosa si tratta. Costruiscono la storia mentre vanno avanti senza darsi troppi indizi a vicenda.

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

Piano LEZIONE 4 - DURATA 2H.
GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme.

In relazione a tutti gli esercizi eseguiti, chiedi agli studenti di prestare attenzione a come si sentono, emotivamente e fisicamente, e quindi analizza il lavoro di recitazione. Alla fine di ogni esercizio, lascia del tempo per la discussione e l'analisi.

Messa a fuoco E CONCENTRAZIONE

Materiali necessari: nessuno

- Gli studenti stanno in cerchio.

- Il primo studente emette il suono "WIZ" muovendo entrambe le braccia verso la persona accanto a lui/lei.
- Il secondo studente fa lo stesso, e così via.
- Quando uno studente riceve il suono "WIZ", ha 3 opzioni:
- Può passarlo alla persona accanto a lui.
- Chinandosi, passa il turno e il successivo riceve il WIZ
- Si mette di fronte allo studente che lancia le braccia in aria e dice "BANG", il "WIZ" torna nell'altra direzione.
- Gli studenti devono rimanere concentrati.
- Quando c'è un errore (esitazione, errore sonoro, troppo presto, troppo tardi...) lo studente che ha commesso l'errore lascia il cerchio.
- Vince il più concentrato e presente nell'esercizio.

Proiezione vocale 20 minuti

Materiali necessari: nessuno

- Materiali necessari: nessuno
- 6 studenti stanno davanti al palco in fila.
- Ogni studente sceglie una parola.
- Tutti insieme devono pronunciare la parola scelta, immaginando di lanciarla come una palla di neve sul pubblico e che arrivi in fondo alla sala (possono fare il movimento di lanciare la palla di neve se lo desiderano)
- Quindi ogni studente, uno per uno, "getta" la sua parola.
- L'insegnante può dare un feedback se sente che la parola non è arrivata alla fine della stanza.

Parlando da solo al pubblico 20 minuti

Materiali necessari : nessuno

- Uno studente entra sul palco e cammina lungo il retro del palco fino al centro.
- Si gira verso il pubblico e si dirige verso la parte anteriore del palco.
- Si ferma e guarda per un momento ogni persona del pubblico.
- Quando ha guardato tutte le persone, dice una frase che inizia con "Questa mattina..."
- Poi torna indietro allo stesso modo.
- Ogni studente deve fare l'esercizio
-

Leggere un testo al pubblico 20 minuti

Materiali necessari: Testo

- Crea gruppi per scena, se ci sono monologhi, è possibile fare questo esercizio da solo.
- Ogni gruppo a turno arriva sul palco e si trova davanti al palco con il testo in mano.

- Leggono il testo in base all'esercizio precedente.
- L'insegnante può chiedere loro di correggere il testo se scopre che non arriva alla fine della stanza.

Sperimentazione a distanza 15 minuti

Materiali necessari : Testo

- Materiali necessari: testo
- Ogni gruppo per scena si trova prima in fondo al palco e poi avanza verso il pubblico.
- Poi si avvicinano molto l'uno all'altro,
- Poi si allontanano l'uno dall'altro, in tutta la stanza

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

PIANO LEZIONE 5 – DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO

15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme.

Espressione fisica in un gruppo 15 minuti

- Gestì di battaglia e postura
- Il corifée.

Indirizza un messaggio a qualcuno 45 minuti

Con chi sto parlando

Materiali necessari: sedie / testo

- Circa 6 studenti siedono su sedie di fronte al pubblico.
- Dietro di loro c'è un altro studente, sempre di fronte al pubblico.
- Deve dire un messaggio a una persona in particolare, concentrarsi su quella persona ed essere molto preciso.
- Gli studenti nelle cattedre dovrebbero cercare di percepire a chi si sta rivolgendo e alzare la mano se pensano di essere quella persona. Se non sono quella persona, dovrebbero lasciare il gioco.
- Più l'oratore è specifico, più facile sarà per le persone sedute sulle sedie sentire a chi si rivolge.
- Fai l'esercizio con più persone

- Leggere un testo per me, per l'altro, per il pubblico .
- Materiali necessari: testo/dialogo
- Gli studenti leggono il testo una volta con la mente.
- Lo leggono ad alta voce, senza guardare i loro partner e senza alcuna intenzione di agire.
- Lo leggono di nuovo, guardando i loro partner ad ogni frase, cercando di non guardare il testo quando parlano, prendendosi il loro tempo.
- Infine, leggono il testo con l'intenzione che il pubblico ascolti.

Ripeti il testo in gioco per impararlo 45 minuti

Materiali necessari: testo/dialogo

- In gruppi, gli studenti si siedono ai tavoli in diverse parti della stanza per non disturbare gli altri. Lavorano insieme sul loro dialogo, affrontando il testo, guardandosi e cercando di sentire le emozioni che produce. leggono la loro scena più volte.
- Cercando di non disturbare gli altri, si alzano e recitano la scena in movimento, cercando di vivere la situazione il più vicino possibile a ciò che sentono, mantenendo la stessa qualità di rivolgersi all'altro.
- Ogni gruppo viene a presentare il suo dialogo

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

Chiedi agli studenti alla fine della lezione di provare ad imparare il dialogo.

PIANO LEZIONE – 6 DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme.

Espressione fisica in un gruppo

10 minuti

- Il corifée.

Messa a fuoco E CONCENTRAZIONE

Materiali necessari: nessuno

10 minuti

L'onda

- Esercizio di respirazione
- Gli studenti stanno in cerchio. Si mettono una mano sulla pancia. Quando inspirano, spingono la mano con la pancia e quando espirano, spingono più volte la pancia con la mano.
- Respirano così ma immaginano che quando espirano stanno spegnendo una candela che non deve spegnersi.

Storia e immaginazione del personaggio 40 minuti

Materiali necessari: nessuno

- Gli studenti si sdraiano sul pavimento o si siedono su una sedia. Chiudi gli occhi e rilassati. Gli studenti si sdraiano sul pavimento o si siedono su una sedia. Devono chiudere gli occhi e rilassarsi, concentrarsi sulla respirazione, rilassare tutti i muscoli del corpo, cercare di crearsi il vuoto, di non pensare a niente.
- Dal lavoro sul testo dell'ultima lezione, gli studenti cercheranno di pensare al primo compleanno del proprio personaggio, ai ricordi d'infanzia, all'adolescenza, agli eventi chiave della loro vita...) Fino al momento dell'inizio della scena. Devono lasciare che i ricordi scorrano liberamente (potrebbero esserci dei backtracking, in disordine) Una volta terminato il viaggio immaginario, chiedi agli studenti di alzarsi, in silenzio, senza parlare.
- Con calma, un primo gruppo viene a leggere il loro testo.
- Ciascuno dei gruppi passa
- Guarda cosa è cambiato nel loro modo di recitare il testo.

Costruzione del personaggio, il suo rapporto con altri personaggi / Interviste 35 minuti

Materiali necessari: sedie

- Un gruppo di studenti che recita nella stessa scena si siede sulle sedie sul palco di fronte al pubblico.
- L'insegnante pone loro le seguenti domande come un giornalista. Ognuno deve rispondere con il suo carattere. Questa è un'improvvisazione.
 - Come ti chiami?
 - Quanti anni hai?
 - Quali sono le tue relazioni?
 - Qual è il tuo miglior ricordo comune?
 - Qual è il tuo peggior ricordo comune?
 - Come ti vedi in futuro?
 - Grazie per il tuo tempo
- Una volta che tutti gli studenti hanno giocato a questa intervista, chiedi agli studenti di recitare tutte le scene uno di fronte all'altro. Guarda come gli esercizi cambiano il gioco sulle scene
- Discussione di gruppo e feedback 10 minuti

Chiedi agli studenti alla fine della lezione di provare ad imparare il dialogo.

PIANO LEZIONE 7 – DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme

Espressione fisica in un gruppo 10 minuti

- Il Corifée

FUOCO E CONCENTRAZIONE

Materiali necessari: nessuno

10 minuti

- L'onda

Lavorare con il testo/apprendimento 25 minuti

Materiali necessari: nessuno

- Materiali necessari: nessuno
- Gli studenti, a questo punto, conosceranno parte del loro testo.
- In gruppo, gli studenti cercheranno di recitare il loro testo.
- Uno studente dovrà leggere il testo per vedere se ci sono errori e farli correggere.
- Quando c'è un errore, lo studente deve ripetere la frase più volte senza errori e ripeterla di nuovo.
- Fate questo esercizio in piccoli gruppi più volte in modo che il testo diventi sempre più scorrevole.

Raccontare il testo coinvolgendo il corpo 30 minuti

Materiali necessari: attrezzatura per la riproduzione di musica / Scegli diversi tipi di musica (romantica, rock, classica ma senza parole)

Questo esercizio è un po' difficile perché devi collegare il corpo e la mente... gli studenti potrebbero avere un po' di difficoltà all'inizio.

- Il gruppo che interpreta la scena si trova in due file una di fronte all'altra. Gli altri studenti sono divisi tra le due file.
- Gli studenti che devono pronunciare più testo si trovano al punto V

- Il primo studente a parlare nella scena inizia a fare movimenti come nell'esercizio del ritornello. Gli studenti sulla stessa fila eseguono i suoi stessi movimenti.
- Gli studenti sull'altra fila stanno fermi.
- L'insegnante abbassa leggermente la musica e il primo studente inizia a raccontare il suo testo continuando a muoversi.
- Quando finisce di parlare, lo studente che risponde e che è sull'altra fila inizia a muoversi e poi racconta la sua fila in movimento. e così via.
- I movimenti sono più "danzati" dei gesti "quotidiani" per liberare il corpo e il testo. Gli studenti devono lasciare che le emozioni arrivino e respirino.
- L'insegnante si assicura che gli studenti rispettino i movimenti e la staffetta tra i due gruppi. Gli studenti possono spostarsi nello spazio ma devono fare attenzione a non perdere la forma di V.

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

PIANO LEZIONE 8 – DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme

Espressione fisica in un gruppo 10 minuti

- Corifée
- Messa a fuoco E CONCENTRAZIONE 10 minuti
- Materiali necessari: nessuno
- L'onda
- Gioco "WIZ".

Lavorare con il testo/apprendimento 30 minuti

Materiali necessari: nessuno

- Gli studenti, a questo punto, conosceranno parte del loro testo.
- In gruppo, gli studenti cercheranno di recitare il loro testo.
- Uno studente dovrà leggere il testo per vedere se ci sono errori e farli correggere.
- Quando c'è un errore, lo studente deve ripetere la frase più volte senza errori e ripeterla di nuovo.

Fate questo esercizio in piccoli gruppi più volte in modo che il testo diventi sempre più scorrevole.

Dire il testo coinvolgendo il corpo 40 minuti

Materiali necessari: attrezzatura per la riproduzione di musica / Scegli diversi tipi di musica (romantica, rock, classica ma senza parole)

Questo esercizio è un po' difficile perché devi collegare il corpo e la mente... gli studenti potrebbero avere un po' di problemi all'inizio.

- Il gruppo che interpreta la scena si trova in due file una di fronte all'altra. Gli altri studenti sono divisi tra le due file.
- Gli studenti che devono pronunciare più testo si trovano al punto V
- Il primo studente a parlare nella scena inizia a fare movimenti come nell'esercizio del ritornello. Gli studenti sulla stessa fila eseguono i suoi stessi movimenti.
- Gli studenti sull'altra fila stanno fermi.
- L'insegnante abbassa leggermente la musica e il primo studente inizia a raccontare il suo testo continuando a muoversi.
- Quando finisce di parlare, lo studente che risponde e che è sull'altra fila inizia a muoversi e poi racconta la sua fila in movimento. e così via.
- I movimenti sono più "danzati" dei gesti "quotidiani" per liberare il corpo e il testo. Gli studenti devono lasciare che le emozioni arrivino e respirino.
- L'insegnante si assicura che gli studenti rispettino i movimenti e la staffetta tra i due gruppi. Gli studenti possono spostarsi nello spazio ma devono fare attenzione a non perdere la forma di V.
- Ogni gruppo reciterà normalmente la sua scena con il corpo, i silenzi e le emozioni.

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

PIANO LEZIONE 9 – DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme

Espressione fisica in un gruppo 10 minuti

- Corifée

Messa a fuoco E CONCENTRAZIONE 10 minuti

Materiali necessari: nessuno

- L'onda
- Gioco "WIZ".

Lavorare con il testo/apprendimento 30 minuti

Materiali necessari: testo

- Gli studenti, a questo punto, conosceranno parte del loro testo.
- In gruppo, gli studenti cercheranno di recitare il loro testo.
- Uno studente dovrà leggere il testo per vedere se ci sono errori e farli correggere.
- Quando c'è un errore, lo studente deve ripetere la frase più volte senza errori e ripeterla di nuovo.
Fate questo esercizio in piccoli gruppi più volte in modo che il testo diventi sempre più scorrevole.

Riproduci la scena e registra i movimenti, le intenzioni, l'obiettivo dei personaggi.

35 minuti

- Ogni gruppo viene a recitare la scena in cui ha lavorato il giorno prima. Devono cercare di ricordare i movimenti, intenzioni, obiettivi del personaggio nella scena, gli sguardi.
- Riproducono la scena in modo identico
- Discussione di gruppo e feedback
- Ripeti una terza volta

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

PIANO LEZIONE 10 – DURATA 2H.

GIOCO DI RISCALDAMENTO 15 minuti

- Il gruppo in cerchio riscalda tutte le articolazioni del corpo (collo, spalle, gomiti, ginocchia ecc.)
- Si strofinano energicamente da soli o in coppia, a turno
- Si inizia a muoversi nello spazio camminando. La velocità più lenta è la numero 1 e la più veloce è 10. 0 è l'immobilità. L'insegnante dice un numero (es. 3) gli studenti devono camminare tutti alla stessa velocità. Quindi l'insegnante cambia più volte velocità. Gli studenti devono rimanere insieme

Espressione fisica in un gruppo 10 minuti

- La Corifée

Messa a fuoco E CONCENTRAZIONE 10 minuti

- Materiali necessari: nessuno
- L'onda
- Gioco "WIZ".

Lavorare con il testo/apprendimento 30 minuti

Materiali necessari: testo

- Gli studenti, a questo punto, conosceranno parte del loro testo.
- In gruppo, gli studenti cercheranno di recitare il loro testo.
- Uno studente dovrà leggere il testo per vedere se ci sono errori e farli correggere.
- Quando c'è un errore, lo studente deve ripetere la frase più volte senza errori e ripeterla di nuovo.
Fate questo esercizio in piccoli gruppi più volte in modo che il testo diventi sempre più scorrevole.

Dire il testo coinvolgendo il corpo 40 minuti

Materiali necessari: attrezzatura per la riproduzione di musica / Scegli diversi tipi di musica (romantica, rock, classica ma senza parole)

Questo esercizio è un po' difficile perché devi collegare il corpo e la mente... gli studenti potrebbero avere un po' di problemi all'inizio.

- Il gruppo che interpreta la scena si trova in due file una di fronte all'altra. Gli altri studenti sono divisi tra le due file.
- Gli studenti che devono pronunciare più testo si trovano al punto V
- Il primo studente a parlare nella scena inizia a fare movimenti come nell'esercizio del ritornello. Gli studenti sulla stessa fila eseguono i suoi stessi movimenti.
- Gli studenti sull'altra fila stanno fermi.
- L'insegnante abbassa leggermente la musica e il primo studente inizia a raccontare il suo testo continuando a muoversi.
- Quando finisce di parlare, lo studente che risponde e che è sull'altra fila inizia a muoversi e poi racconta la sua fila in movimento. e così via.
- I movimenti sono più "danzati" dei gesti "quotidiani" per liberare il corpo e il testo. Gli studenti devono lasciare che le emozioni arrivino e respirino.
- L'insegnante si assicura che gli studenti rispettino i movimenti e la staffetta tra i due gruppi. Gli studenti possono spostarsi nello spazio ma devono fare attenzione a non perdere la forma di V.
- Ogni gruppo reciterà normalmente la sua scena con il corpo, i silenzi e le emozioni.

Creare nuove intenzioni 25 minuti

- Gli studenti interpretano la loro scena esagerando tutte le emozioni, facendo molto di più del normale. Devono divertirsi ad essere molto teatrali.

- Quindi recitano i testi come avevano lavorato prima e vedono cosa ha trasformato questo esercizio.
- Alla fine, gli studenti riproducono normalmente tutte le scene nell'ordine definito.

Discussione di gruppo e feedback 15 minuti

REGIA

Piano di lezione 1

- Giochi di riscaldamento 10 minuti

I giochi cambieranno in base alle esigenze del gruppo.

Gioco di gruppo della palla

Materiali necessari: Materiali necessari: utilizzare una palla morbida di medie dimensioni come una da pallavolo o un pallone da spiaggia

Distanziate il gruppo in modo uniforme nella stanza

Un semplice gioco di lancio e cattura che può essere modificato in base alle capacità dei gruppi.

La sedia vuota

Materiali necessari: sedie

Lo scopo di questo gioco è incoraggiare la concentrazione e il lavoro di squadra.

Ogni studente dovrebbe posizionare una sedia nello spazio

Chiedi a un volontario di lasciare la sedia e di spostarsi all'estremità opposta della stanza

Il volontario deve quindi tornare alla sua sedia, ma gli altri membri del gruppo cercano di sedersi prima che possano.

Il volontario può solo camminare ma il resto del gruppo può muoversi più velocemente

Una volta che il gruppo inizia a muoversi, il volontario può modificare il proprio percorso per cercare di sedersi in qualsiasi posto disponibile

Se si assicurano un altro posto, il precedente occupante di quel posto diventa il volontario.

Messa a Focus e concentrazione

- Mirroring Pair lavoro 10 minuti
- Materiali necessari: nessuno
- Stare uno di fronte all'altro a circa 1 metro di distanza
- Contatto visivo in ogni momento
- A conduce B segue
- B conduce A segue
- Nessuno guida (lavorate insieme attraverso il contatto visivo e la comunicazione non verbale)

Lavoro di gruppo gatto, cane, coniglio 5 minuti

Materiali necessari: nessuno

Gli studenti stanno in cerchio.

Seleziona uno studente per iniziare a passare la parola CANE in senso orario

Una volta stabilito CANE, seleziona uno studente per introdurre la parola GATTO facendola scorrere in senso orario.

Una volta stabiliti sia il CANE che il GATTO, seleziona uno studente per introdurre la parola CONIGLIO facendola passare in senso antiorario

Questo esercizio è eccellente per stabilire l'attenzione divisa e come concentrarsi solo su ciò che è importante. In questo caso, la parola proviene dal tuo partner alla tua destra o sinistra.

Tutto il resto deve essere ignorato.

- 1-20 Lavoro di gruppo 5 minuti

Materiali necessari: nessuno

Gli studenti stanno in cerchio.

Lavorano insieme per contare da uno a venti. Può parlare solo una persona alla volta. Se due persone parlano, devono ricominciare da zero. Non possono semplicemente contare intorno al cerchio. L'esercizio consiste nel costruire il contatto visivo e la comunicazione non verbale all'interno dell'insieme.

- Stanislavskij Esercizio di messa a fuoco 10 minuti

Materiali necessari: nessuno

- Materiali necessari: nessuno
 - Chiedi agli studenti di posizionarsi in un qualsiasi punto della stanza.
- Invitali a focalizzarsi su un punto da qualche parte nella stanza. Potrebbe essere un punto sul muro, qualcosa sul soffitto, sul pavimento ovunque che non si muova.
- Silenzio.
- Di' loro di concentrarsi, di concentrarsi su quel punto. Non importa nient'altro. Chiama questo punto focale 1.
- Ora chiedi loro di trovare un altro posto da qualche altra parte nella stanza. Falli concentrare. Chiama questo punto focale 2.
- Ora chiedi loro di trovare un altro posto da qualche altra parte nella stanza. Falli concentrare. Chiama questo punto focale 3.
- Passa avanti e indietro tra i punti di messa a fuoco richiamando 1, 2 o 3. Usa velocità e tempi di messa a fuoco variabili.

Tutti dovrebbero ora essere focalizzati e concentrati.

- Esercizi di respirazione e articolazione

- Aumenta capacità e controllo (Greta Colson) 5 minuti
- Figura della scala del risonatore a otto ah, ay eeh, ahi, ah, ahi, ooh, ahi, ah 5 minuti

Scioglilingua 5 minuti

- Materiale necessario:

- Note di supporto per il controllo e la capacità
- Figura di otto fogli di distribuzione della scala del risonatore
- Foglio illustrativo degli scioglilingua

Introdurre il lavoro di coppia e d'ensemble

Esercizio di intervista: prendi tre volontari. Uno studente sarà l'intervistatore e gli altri due saranno intervistati contemporaneamente.

Sono gemelli e devono rispondere alle stesse domande allo stesso tempo. Aiuterà se si guardano mentre rispondono. Fai partecipare tutti. 5 minuti

- Raccontare una storia d'ensemble: chiedi a tutti gli studenti di stare in cerchio. Fornisci un soggetto per una storia (intrappolati in un ascensore, cucinare per il capo, disastro del giorno del matrimonio, ecc.). Muovendosi nel cerchio, il gruppo deve raccontare una storia. Ogni studente deve contribuire con una frase completando la storia. Devono indicare la pronuncia con le loro inflessioni. Continua a fare il giro del cerchio il più velocemente possibile finché la storia non è completa. Prova diverse storie. 5 minuti
- La macchina: chiedi a uno studente di stare di fronte alla classe ed eseguire una semplice azione ripetitiva ed emettere un suono corrispondente. L'azione dovrebbe sembrare una parte di una macchina gigante. Un altro studente si unisce quindi al primo diventando un'altra parte della stessa macchina con movimento e suono. Il processo continua fino a quando da 8 a 10 studenti si sono uniti per costruire una macchina interessante. Fai giocare tutti. 5 minuti

Materiali necessari: nessuno

- Esercizi di ritmo ambientale/ambiente

1. Camminare (collegamento a piedi) 5 minuti

Chiedi agli studenti di concentrarsi sulla connessione tra il piede e il pavimento. Varia la velocità e i cambi di direzione.

1. Camminando in una varietà di ambienti immaginati 5 minuti

2. Camminare con sbalzi di temperatura 5 minuti

3. Camminare con influenze ambientali fisiche. 5 minuti

- Pioggia (leggera/forte)
- Neve
- Vento

Introduci script aperti 25 minuti

Materiali necessari: script

Le scene aperte sono ottimi esercizi per le lezioni di recitazione. Sono molto divertenti e richiedono creatività.

La maggior parte delle scene aperte sono scritte per coppie di attori, ma possono essere facilmente estesi al lavoro di gruppo. Di solito sono lunghe circa 8-10 righe in modo che possano essere facilmente memorizzate.

Lavorare con le scene aperte

Forma le coppie di studenti e chiedi loro di decidere chi sarà A e chi sarà B.

Distribuisci una copia della scena aperta. (può essere la stessa scena per tutte le coppie)

Chiedi alle coppie di studenti di leggere insieme la scena senza usare espressioni. Basta leggere le righe.

Chiedi loro di leggere la scena una seconda volta e di sperimentare con le note: possibile espressione, volume, tono, velocità, ecc.

Dai loro il tempo di prendere alcune decisioni su chi sono, dove sono e cosa sta succedendo nella loro scena.

Concedi loro un breve lasso di tempo per memorizzare le loro battute (precisamente) e provare la loro scena.

Chiedi a ciascuna coppia di presentare la prima bozza della scena.

Potenziali domande dopo ogni presentazione di scena aperta

Chiedere agli attori di rimanere in silenzio e ascoltare le risposte degli osservatori alle seguenti domande:

1. Chi sono questi personaggi? Chi potrebbero essere?
2. Dove sono? Qual è l'ambientazione per questa scena?
3. Cosa sta succedendo nella scena?

Organizza una discussione di gruppo sull'autenticità della scena e raccogli idee per rivedere la scena.

Può darsi che i personaggi fossero fratelli/sorelle. Come potrebbero dimostrarlo? C'è qualcosa che fanno i fratelli/sorelle... dei modi in cui si comportano l'uno verso l'altro... dei gesti, dei movimenti, dei comportamenti che potrebbero far sapere al pubblico che queste due sono sorelle?

Dov'è ambientata la scena? Sei a casa. In che stanza sei? Come hai potuto far sapere al pubblico che è la cucina?

Circostanze: cosa sta succedendo? Cosa vedono? Quanto è grande o piccolo? Dov'è? Come si sentono riguardo a ciò che vedono? Cosa fanno esattamente al riguardo?

Discussione di gruppo e feedback 10 minuti

Piano di lezione 2

- Giochi di riscaldamento 10 minuti
- Focus e concentrazione
- Lavoro in Mirroring Pair 10 minuti
- Lavoro di gruppo gatto, cane, coniglio 5 minuti
- 1-20 Lavoro di gruppo 5 minuti
- Stanislavski Esercizio di messa a fuoco 10 minuti

- Esercizi di respirazione e articolazione
- Aumenta capacità e controllo (Greta Colson) 5 minuti
- Figura della scala del risonatore a otto ah, ay eeh, ahi, ah, ahi, ooh, ahi, ah 5 minuti
- Scioglilingua 5 minuti

Dividi il gruppo in coppie

Chiedi a ogni persona nella sua coppia di condividere una storia di due minuti. Potrebbe trattarsi della loro vacanza preferita, un animale domestico, qualcosa di cui si pentono, il loro momento più orgoglioso, una volta in cui si sono fatti male.

Chiedi alla coppia di selezionare un pezzo e chiunque sia la storia racconta la storia, mentre l'altro la recita

Chiedi a chi lo desidera, di condividere le proprie storie con il gruppo

Chiedi alle coppie di formare gruppi di 4 e seleziona una delle due storie.

Ora espandi il dramma narrando la storia con più interpreti

Costruisci il dramma aggiungendo personaggi extra, condividendo pensieri interiori, spostando la scena in una nuova location, aggiungendo dialoghi e giocando con la forma.

55 minuti

Discussione di gruppo e feedback 10 minuti

Giochi di riscaldamento 10 minuti

ESERCIZIO DEL LANCIO DELLA PALLA Questo esercizio consiste nel lanciare una palla in sequenza in modo che si faccia il giro dell'intero cerchio e ritorni al primo lanciatore. Quando la palla viene lanciata, il lanciatore deve dire il nome della persona a cui sta lanciando la palla. Una volta che una sequenza è stata completata dal gruppo, il leader potrebbe voler aggiungere più palline nello stesso schema.

I giochi cambieranno in base alle esigenze dei gruppi

Concentrazione e concentrazione

- Mirroring Pair lavoro 10 minuti
- Lavoro di gruppo gatto, cane, coniglio 5 minuti
- 1-20 Lavoro di gruppo 5 minuti

Gioco di improvvisazione Sì, andiamo! 10 minuti

- tutti stanno in cerchio.
- Una persona suggerisce un'attività semplice. "Andiamo a pattinare sul ghiaccio!"
- Tutti nel cerchio gridano "Sì, andiamo!"
- Tutti partecipano all'attività finché qualcun altro non chiama un'altra attività.

Creazione di storie in coppia 10 minuti

- Dividi il gruppo in coppie.
- Una persona offre l'idea di partenza. (per esempio. Fa molto freddo!)

- Il partner deve rispondere con "Sì, e...".
- Devono cercare di non bloccare le idee del loro partner.
- Devono basarsi sui suggerimenti degli altri.
- Una volta che le coppie iniziano a rilassarsi e si sentono più sicure, possono aggiungere azioni.
- Usa lo spazio il più possibile.
 - A: Fa molto freddo!
 - B: Sì, e ho un grande tappeto!
 - A: Ripariamoci sotto
 - B: Sì, e c'è vento nell'aria
 - A: Stiamo volando sopra le montagne
 - B: Sì, e siamo atterrati su un grande albero...

E così via.....

La fonte dell'immaginazione dei registi 15 minuti

I giocatori stanno in cerchio e viene annunciato un tema/luogo.

Una persona si fa avanti e crea un fermo immagine di un oggetto o personaggio correlato al tema/luogo.

Annunciano anche quello che sono, ad esempio se il luogo è il parco possono dire "Sono una panchina" o "Sono un cane".

Altri giocatori si aggiungono alla scena creando oggetti o personaggi legati a quelli che sono già lì (annunciando ogni volta cosa sono) esempio un tappeto da picnic, un gelato, uno che prende il sole, un pallone da calcio.

Ognuno continua a mantenere le proprie posizioni.

Il gioco termina quando tutti i partecipanti sono intervenuti o quando sono state aggiunte abbastanza idee.

A questo punto il Regista dice "Whoosh!" e i giocatori tornano al bordo del cerchio.

È necessario aggiungere solo un'idea alla volta in modo che tutti possano vedere e ascoltare ciò che viene incluso.

I giocatori dovrebbero pensare a come i loro personaggi e oggetti si relazionano, come possono creare forme interessanti e come possono utilizzare livelli diversi (alto, medio o basso).

Usalo come una fonte per ispirare idee affinché il gruppo diventi più fisico.

Ideazione di scene brevi.

Paesaggio sonoro casuale 35 minuti

- Lavorare in piccoli gruppi di 4 – 6.
- Chiedi al gruppo di creare una selezione di suoni casuali.
- Ogni membro del gruppo emette un suono vocalizzato.
- Il gruppo decide una sequenza in cui vengono prodotti questi suoni e la pratica.
- Ogni gruppo esegue la sua sequenza sonora agli altri.
- I gruppi quindi inventano e provano una storia in cui possono verificarsi questi suoni.

- La narrazione può essere raccontata, recitata o una combinazione di entrambi.

Discussione post sessione 10 minuti

Piano di lezione 4

- Giochi di riscaldamento 10 minuti

IL CERCHIO DEI NOMI

In piedi in cerchio, la persona scelta per iniziare, A, guarda B e cammina lentamente attraverso il cerchio verso di lui/lei.

Nel frattempo B guarda C, che deve pronunciare ad alta voce il nome di B prima che A raggiunga B.

B è quindi libero di guardare D e spostarsi verso di lui/lei.

D ora deve guardare E, che dice il nome di D prima che arrivi B e D sia libero di muoversi.

I giochi cambieranno in base alle esigenze dei gruppi

Messa a Fuoco e concentrazione

- Mirroring Pair lavoro 10 minuti
- Lavoro di gruppo gatto, cane, coniglio 5 minuti
- 1-20 Lavoro di gruppo 5 minuti

Storia esistente 80 minuti

Chiedi agli studenti di prendere una fiaba esistente e darle una connotazione contemporanea.

Lavorare in piccoli gruppi di 4 o 6.

Chiedi al gruppo di creare una sceneggiatura di dieci minuti basata su una fiaba esistente

Ogni membro del gruppo dovrebbe recitare almeno una parte

Ogni membro del gruppo dovrebbe uscire dalle prove e diventare il regista almeno una volta

Ogni gruppo recita la sua fiaba agli altri.

La narrazione può essere raccontata, recitata o una combinazione di entrambi.

Incoraggia gli studenti ad allontanarsi dal puro naturalismo e a pensare alla creazione di immagini visive forti attraverso il teatro fisico.

Discussione post sessione 10 minuti

Piano di lezione 5

- Giochi di riscaldamento 10 minuti

TABELLA DELLE IMPROVVISAZIONI INTRODUTTIVE

- TABELLA DELLE IMPROVVISAZIONI INTRODUTTIVE
- Due partecipanti stanno al centro di un cerchio adottando un tableau.
- Qualcuno dall'esterno del cerchio tocca la spalla di uno degli artisti nel mezzo.
- Adottano quindi una posizione che in qualche modo cambia il significato del primo quadro.

- Ciò continua con la partecipazione di tutti i membri del gruppo.

I giochi cambieranno in base alle esigenze dei gruppi

Messa a Fuoco e concentrazione

- Mirroring Pair lavoro 10 minuti
- Lavoro di gruppo gatto, cane, coniglio 5 minuti
- 1-20 Lavoro di gruppo 5 minuti

La fonte dell'immaginazione dei registi parte seconda 20 minuti

- Usa questo gioco per sviluppare idee e creare immagini in movimento e paesaggi sonori
- Due o più giocatori possono intervenire contemporaneamente pensando a un oggetto da realizzare insieme
- Una volta che tutti hanno contribuito alla scena, il regista può dire "Azione" e il collettivo prende vita attraverso il suono improvvisato e l'azione fisica. (Un paesaggio sonoro può essere creato dai personaggi/oggetti)
- Il regista dirà "Taglia" e gli attori torneranno al fermo originale.
- Il regista può quindi dare un colpetto sulla spalla alle persone e chiedere loro di esprimere ad alta voce i pensieri o sentimenti del loro personaggio.
- Il gioco può essere utilizzato per rivedere un argomento, creare idee per la scrittura o testare la conoscenza dello sviluppo di una storia.
- Può essere utile scattare foto dell'immagine finita per riferimenti futuri

Creazione di un'immagine scenica 60 minuti

Il regista crea un'immagine scenica da un libro o da un'opera teatrale e gli attori le danno vita attraverso l'improvvisazione.

Una volta che il gruppo si sente a proprio agio nel creare immagini fisse e nel dar loro vita brevemente. (Esercizi di immaginazione nel laghetto) chiedi a ciascun membro del gruppo di fare da regista per qualche minuto.

- Dividi la classe in piccoli gruppi.
- Puoi nominare un regista in ogni gruppo o, se c'è tempo, ogni persona può provare a dirigere il proprio gruppo.
- Pensa a un momento preferito di un libro o di un'opera teatrale a cui si vorrebbe dare vita.
- Prepara rapidamente la scena con semplici oggetti e mobili, come sedie e tavoli.
- Inizia a posizionare i personaggi nella scena scegliendo le persone dal gruppo.
- Dì loro dove andare, in quale posizione dovrebbero trovarsi e una o due frasi sul loro carattere.
- Ogni persona crea un'immagine fissa a forma un personaggio.
- Quando il regista è soddisfatto dell'immagine sul palco, dice "Azione" e l'immagine prende vita solo per pochi istanti.

- Successivamente le immagini di scena e le improvvisazioni possono essere mostrate e discusse.
- Chiedi al pubblico se la scena era chiara e fornisci tutte le indicazioni necessarie sulla messa in scena.

Discussione post sessione 10 minuti

ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO REGIA E RECITAZIONE

TEST RECITAZIONE

1 Per essere a mio agio sul palco devo

1. Dormire bene
2. Essere preparato fisicamente
3. Aver bevuto un buon caffè
4. Sii concentrato
5. Guardare fuori dalla finestra

2 L'esercizio CORYPHEE aiuta

1. A svegliarsi
2. Ad ascoltarsi
3. A cambiare idea
4. A liberare il corpo

3 L'esercizio "Occhi nell'occhio" aiuta a gestire la paura dello sguardo dell'altra persona

- Vero
Falso

4 Il gioco del cieco permette

1. Di andare in bagno di notte
2. Di orientarsi nello spazio
3. Di usare tutti i tuoi sensi per orientarsi sul palco
4. Di non cadere dalle scale

5 Imparare un testo è un'attività veloce

- Vero
Falso

6 Perché una performance vada "bene" devo:

1. Suonare esattamente quello che ho preparato

2. Recitare da solo, ma bene
3. Ascoltare attentamente
4. Guardare me stesso giocare
5. Essere presente nel momento

8 Posso riprodurre un testo senza averlo imparato

- Vero
- Falso
- Dipende

9 I silenzi in gioco sono

- Imbarazzanti
- Importante

10 Giocare non richiede troppo lavoro

- Vero
- Falso

11 Un personaggio ha bisogno di lavorare

1. Dal corpo
2. Con una costruzione mentale in anticipo
3. Dalla mente durante le prove
4. Con un testo

12 Perché il pubblico mi senta devo gridare

- Vero
- Falso

13 Il mio partner deve guardarmi per sapere che sto parlando con lui

- Vero
- Falso

14 Quando narro un testo, il pubblico mi sentirà se:

1. Lo dico a me stesso
2. Lo dico all'altro
3. Lo dico all'altra persona pensando al pubblico

15 Per costruire un personaggio

1. Penso al suo carattere
2. Preparo un viaggio immaginario nel suo viaggio personale
3. Lavoro sul suo approccio
4. Le sue emozioni

5. Ascolto l'emozione che il testo produce su di me X

TEST REGIA

1. Un regista deve interpretare e ritrarre efficacemente la storia della performance nel suo insieme

1. Falso
2. Vero

2. I compiti principali della regia possono includere (Scegli tutte le risposte corrette).

1. Ascoltare
2. Guardare
3. Esplorare potenziali idee
4. Strutturare la scena
5. Non avere alcuna influenza sulla scenografia

3. È particolarmente importante considerare l'atmosfera e la disposizione dello spazio di lavoro

1. Vero
2. Falso

4. I giochi sono un modo efficace per iniziare sessioni pratiche, soprattutto se si tratta di un nuovo gruppo.

1. Vero
2. Falso

5. Completa la parola mancante. La figura della scala _____

1. Sei Beaufort
2. Otto risuonatori
3. Dodici Scoville

6. Qual è lo scopo degli scioglilingua?

1. È solo un bel divertimento
2. Porta chiarezza nella pronuncia delle parole
3. Rende più facile mangiare

7. Gli obiettivi di apprendimento dell'unità di regia dovrebbero aiutare lo studente a (Scegliere tutte le risposte corrette) a:

1. Sviluppare la comprensione di un teatro inventato
2. Esplorare la relazione attore-pubblico
3. Sviluppare l'abilità per dipendere dagli altri
4. Sviluppare le capacità di supporto alle prestazioni
5. Ridurre la capacità di dirigere gli altri
6. Sviluppare capacità di prestazione

8. Il gioco di classe Mirroring prevede il contatto visivo in ogni momento

1. Falso
2. Vero

9. Qual è lo scopo del lavoro del Mirroring Pair?

1. Migliorare la concentrazione e la messa a fuoco
2. Migliorare le capacità di ascolto
3. Migliorare la forza fisica
4. Migliorare le capacità di improvvisazione

10. Gli esercizi di respirazione e articolazione aiutano a:

1. Aumentare la capacità e il controllo
2. Prevenire la stanchezza
3. Aumentare i livelli di stress

MODULO 2: INTRODUZIONE ALL'ANALISI DELL'OPERA

SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali

Durata del modulo	40 ore
Coordinatore	Associazione N.E.T.
Supporto	Appunti di approfondimento al modulo per ulteriori suggerimenti e supporto durante la formazione.

Scopo del modulo

Il modulo è pensato per fornire agli studenti le abilità e le conoscenze per acquisire una migliore comprensione del messaggio, dello stile e dei personaggi di un'opera.

Gli studenti saranno in grado di identificare l'introduzione, la trama e lo/gli stile/i dell'opera scelta. I personaggi saranno identificati e descritti oltre che suddivisi in base ai loro ruoli. Gli studenti impareranno a migliorare le loro capacità di comunicazione leggendo il testo ad alta voce davanti ai loro compagni di classe migliorando anche il loro atteggiamento e la comprensione di un'opera scritta.

Risultati

Alla fine di unità questo modulo gli studenti sapranno:

1. Analizzare un'opera autonomamente
2. Adattare opere teatrali a diversi tipi di pubblico
3. Rivedere e adattare le abilità personali all'analisi dell'opera

Requisiti di accesso: A discrezione dell'istituto.

Competenze di base

Non esiste una certificazione automatica delle competenze di base in questo modulo

Il modulo offre ai candidati l'opportunità di sviluppare aspetti delle seguenti competenze di base:

- Comunicazione
- Alfabetizzazione
- Lavorare in gruppo
- Pensiero critico
- Ascolto attivo
- Empatia

Specifiche del modulo: dichiarazione degli standard

Un risultato positivo di unità questo modulo sarà il raggiungimento soddisfacente degli standard stabiliti.

RISULTATO 1

Analizzare un'opera autonomamente

Criteri di svolgimento

- (a) Identificare la struttura dell'opera
- (b) Approfondire gli elementi fondamentali dell'opera
- (c) Conoscere gli strumenti di regia
- (d) Fare ricerca sul contesto e sull'autore

RISULTATO 2

Adattare opere teatrali a diversi tipi di pubblico

Criteri di svolgimento

- (a) Analizzare il tipo di pubblico
- (b) Adattare le scene ad un pubblico specifico

RISULTATO 3

Rivedere e adattare le abilità personali all'analisi dell'opera

Criteri di svolgimento

- (a) Identificare le diverse competenze trasversali utilizzate nella recitazione
- (b) Rinforzare le abilità trasversali più deboli
- (c) Adattare le abilità trasversali necessarie

Questo modulo è disponibile come unità indipendente.

Sono disponibili le linee guida ai moduli, che forniscono consigli e indicazioni durante la formazione.

Uguaglianza e inclusione: questa specifica del modulo è stata pensata per garantire che non vi siano ostacoli non necessari all'apprendimento o alla valutazione. Le esigenze individuali degli studenti dovrebbero essere prese in considerazione quando si pianifica la formazione, si selezionano metodi di valutazione e si considerano prove alternative.

Studenti con disabilità e/o necessità di supporto aggiuntivo

Le esigenze di supporto aggiuntivo ai singoli studenti dovrebbero essere prese in considerazione durante la pianificazione della formazione, la selezione degli strumenti di valutazione e la valutazione di risultati alternativi per le unità. La tecnologia di assistenza dovrebbe essere impiegata, ove appropriato, specialmente per la fase delle prove di valutazione.

LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO

Lo scopo di questo modulo è consentire agli studenti di confrontare diversi elementi di un'opera teatrale e spiegarne le somiglianze o le differenze, di costruire la struttura di un'opera teatrale utilizzando le abilità di analisi di base che hanno acquisito e anche di interpretare ed esaminare il contesto dell'opera e il pubblico.

L'analisi stessa, senza un'interpretazione personale e una riflessione personale sulle proprie capacità e competenze, sarebbe solo un lavoro parziale. Questo modulo offre agli studenti la possibilità di dare voce alla loro personalità per un potenziale processo di auto-miglioramento.

Ogni membro del gruppo di analisi avrà l'opportunità di assumersi la responsabilità di una sezione dell'analisi dell'opera.

I loro compiti principali saranno:

1. Creare un ambiente sicuro per la collaborazione collettiva
2. Ascoltare
3. Guardare
4. Esplorare e sviluppare potenziali idee
5. Strutturare e mettere in scena la loro parte

GUIDA AGLI APPROCCI DI APPRENDIMENTO E ALLA DIDATTICA

Questo progetto si basa su ricordi ed esperienze di vita. (Personale, sociale, culturale, politica e storica.)

Il catalizzatore per stimolare questi ricordi può essere potenziato da una sorta di sfida comunicativa e da un confronto tra generazioni.

La fase iniziale del processo comporta una discussione di gruppo e va registrata in formato audio/scritto per supportare lo sviluppo del progetto. È fondamentale fin dall'inizio che gli studenti si assumano la responsabilità della selezione e dello sviluppo del materiale.

Gli studenti dovrebbero essere guidati nell'analisi da una struttura predefinita.

Esempio di struttura:

Dati:

- Titolo dell'opera
- Direttore
- Anno di produzione
- Membri del team

Genere:

- Tipo di narrazione:
- Scopo, tema e messaggio:
- Linguaggio:

- Interpretazione personale:

In questa ultima sezione (interpretazione personale) gli studenti saranno incoraggiati a divertirsi con il brainstorming e a condividere idee e sentimenti con gli altri: la comunicazione è il canale ma anche lo scopo di questa attività.

L'uso di esercizi di focalizzazione e concentrazione, giochi teatrali, improvvisazione, discussione e feedback positivi sarà sfruttato fin dalle prime fasi per incoraggiare la fiducia e la consapevolezza all'interno del gruppo.

Come strumento di apprendimento e insegnamento potenzialmente prezioso, la registrazione audio/video verrà utilizzata per consentire al candidato di riflettere sull'approccio individuale e sul proprio impegno nell'attività

Man mano che il materiale viene generato, analizzato e strutturato, gli studenti individualmente e collettivamente saranno in grado di presentarne/discuterne ogni parte e ogni sezione. Ciò significa che ogni parte dell'analisi verrà capita, conosciuta e sentita da ogni studente.

Contributi personali come interpretazioni e punti di vista riguardanti lo spettacolo e il pubblico verranno espressi da ogni studente, raccolti ed approfonditi insieme al gruppo. È importante incoraggiare l'autocoscienza e la manifestazione del sé.

Empatia, ascolto attivo, forte comunicazione e lavoro di squadra aiuteranno gli studenti a sentirsi a proprio agio nell'esprimersi individualmente e allo stesso tempo a sentirsi parte di un tutto in cui ogni input è diverso e prezioso.

OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE

Il risultato 1 offre ai candidati un'opportunità ideale per sviluppare aspetti della competenza di base "Lavorare con gli altri, pensiero critico e ascolto attivo", poiché i candidati lavoreranno a stretto contatto come parte di un gruppo per analizzare un'opera teatrale. Inoltre, produrranno prove di comunicazione scritte e/o orali. Questo offre opportunità ideali per sviluppare aspetti della competenza di base "comunicazione efficace".

I risultati 2 e 3 offrono agli studenti la possibilità di migliorare la loro autoconsapevolezza, l'espressione di sé e la fiducia. L'empatia sarà l'abilità fondamentale più importante da cercare di favorire durante le attività.

LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE

I candidati dovrebbero essere incoraggiati a tenere delle annotazioni nel diario su base giornaliera, riservando a questo scopo alcuni minuti alla fine di ogni prova. Quando i candidati scrivono a distanza di tempo dall'evento, il processo diventa un lavoro faticoso e vanifica lo scopo del modulo. Le voci dovrebbero essere immediate e fresche, e non attentamente valutate e prodotte.

Laddove i candidati non siano in grado di scrivere il loro diario, potrebbe essere utilizzato un semplice registratore vocale.

OPPORTUNITA' DI AUTOVALUTAZIONE

Il modulo non si presta all'autovalutazione

ANALISI DELL'OPERA – PIANO DELLE LEZIONI

L'obiettivo di questa unità è far conoscere ai partecipanti il significato, gli obiettivi e i metodi dell'analisi teatrale.

I personaggi verranno identificati e descritti, nonché suddivisi in base al loro ruolo. I partecipanti impareranno a migliorare le loro capacità comunicative leggendo il testo ad alta voce davanti ai loro compagni, migliorando la loro comprensione di un testo teatrale scritto..

I loro compiti principali saranno:

1. Capire da quali elementi è composta un'opera teatrale
2. Definire il significato di ogni elemento
3. Comprendere come i diversi elementi sono collegati tra loro
4. Favorire la comunicazione e il lavoro di gruppo

Questa unità di apprendimento offre agli studenti l'opportunità di sviluppare le seguenti competenze di base:

- Lavoro di squadra
- Empatia
- Ascolto attivo
- Alfabetizzazione
- Creatività
- Pensiero critico / problem solving

Cose che meritano di essere prese in considerazione:

- Questo progetto si baserà su ricordi ed esperienze di vita. (personali, sociali, culturali, politiche e storiche).
- Il catalizzatore per stimolare questi ricordi può essere rafforzato da una sorta di sfida comunicativa e da un confronto tra generazioni.
- La fase iniziale del processo dovrebbe prevedere una discussione di gruppo ed essere registrata in formato audio/scritto per supportare lo sviluppo del progetto. È fondamentale,

fin dall'inizio, che gli studenti si assumano la responsabilità della selezione e dello sviluppo del materiale.

- Gli studenti devono essere guidati nell'analisi da una struttura predefinita.

Lo spazio

- È particolarmente importante considerare l'atmosfera e la disposizione dello spazio di lavoro.
- Cercate di preparare lo spazio prima dell'arrivo degli studenti.
- Lo spazio deve sembrare sicuro e protetto. Questo aiuterà il tono del lavoro, la comunicazione all'interno del gruppo e la creatività.
- Spesso gli individui portano in sessione lo stress e le tensioni della loro vita esterna. Tenetene conto e modificate di conseguenza il riscaldamento iniziale e gli esercizi di concentrazione.

Giochi e rompighiaccio

I giochi sono un modo efficace per iniziare le sessioni pratiche, ma cercate di evitare giochi competitivi che eliminano i partecipanti. La creazione di gruppi che utilizzano i giochi può spesso fornire una risposta più positiva ed evitare che le stesse persone lavorino sempre insieme.

Interpretazione personale

- Gli studenti devono essere incoraggiati a condividere idee e sentimenti con gli altri: la comunicazione è il canale ma anche lo scopo di questa attività.
- L'uso di esercizi di concentrazione, giochi teatrali, improvvisazione, discussione e feedback positivi dovrebbe essere utilizzato fin dalle prime fasi per incoraggiare la fiducia e la consapevolezza all'interno del gruppo.
- I contributi personali e i punti di vista relativi allo spettacolo e al pubblico devono essere espressi da ciascun discente, raccolti ed esplorati insieme al gruppo.
- L'empatia, l'ascolto attivo, la comunicazione forte e il lavoro di squadra dovrebbero aiutare gli allievi a sentirsi a proprio agio nell'esprimersi individualmente e, allo stesso tempo, a sentirsi parte di un insieme in cui ogni contributo è diverso e prezioso.

Obiettivi di apprendimento

- Analizzare autonomamente un'opera teatrale attraverso.
- Identificando la struttura dell'opera, esplorando gli elementi fondamentali dell'opera, esplorando la messa in scena e i dispositivi letterari, ricercando il contesto e l'autore.
- Adattare le opere teatrali a diversi tipi di pubblico attraverso.
- Analizzando il pubblico e adattando le scene a un pubblico specifico.
- Rivedere e adattare le competenze personali all'analisi dello spettacolo teatrale.
- Identificare le diverse soft skills utilizzate nel settore della recitazione, rafforzare le soft skills deboli, adattare le soft skills più necessarie.

Piano didattico: analisi di un'opera teatrale

Lezione 1

- Riscaldamento 20 minuti

I giochi cambieranno in base alle esigenze del gruppo.

Vale la pena dedicare del tempo a queste attività perché sono la base del processo di lavoro di gruppo.

Due verità e una bugia

Riunite i partecipanti e chiedete a ciascuno di proporre due cose vere su di sé e un'altra falsa.

Poi chiedete a ciascuno di presentare ciò che ha inventato.

Tutti cercano di indovinare la risposta giusta, il che porta a racconti di esperienze di vita passata e facilita una conversazione coinvolgente e piacevole.

- Attività 1 30 minuti

Il formatore propone al gruppo 3 diverse rappresentazioni. I partecipanti devono decidere su quale vorrebbero lavorare.

Il formatore fornirà un breve riassunto di tutte e 3 le opere teatrali, menzionando i dettagli più importanti per ciascuna di esse, in modo da fornire ai partecipanti elementi utili per decidere.

I partecipanti discutono la scelta e hanno 10 minuti per trovare una risposta comune. Questo spettacolo sarà analizzato durante la formazione.

- Attività 2 – Preparazione (parte 1) 30 minuti

Analisi iniziale: In questa sessione i partecipanti inizieranno ad analizzare le prime informazioni che hanno sull'opera. Avranno bisogno di accesso a Internet, computer o laptop/tablet.

I partecipanti faranno insieme ricerche, prenderanno appunti e avranno materiali pronti per il brainstorming con il gruppo. Il formatore raccoglierà tutti i materiali e gli input.

Titolo

Tempo di produzione

Autore (pensiero, idee politiche e sociali)

Autore contesto e condizioni sociali e storiche

- Discussione, brainstorming e decompressione 40 minuti

È il momento di discutere i risultati. I partecipanti mostrano al gruppo ciò che hanno trovato e ne discutono insieme. Oltre a presentare i risultati, i partecipanti cercheranno anche di trasmettere le loro sensazioni sull'autore e sulla sua opera. Ci sono messaggi non ufficiali che l'autore voleva esprimere? Ci sono attenzioni particolari che dobbiamo avere? L'autore ha lavorato da solo? Ha incontrato difficoltà di qualche tipo? La discussione deve essere spinta e potenziata per coprire ogni dubbio e ogni possibile curiosità su come è stata scritta l'opera..

Lezione 2

- Riscaldamento 20 minuti

Trova 10 cose in comune

Per incoraggiare i partecipanti a conoscersi meglio, dividete i partecipanti in gruppi più piccoli. Incaricate i gruppi di trovare 10 cose che tutti hanno in comune. Potreste scoprire che un numero bizzarro di persone odia le verdure o non è mai stato in Giappone.

- Attività 1 Preparazione (parte2) 20 minuti

In questa sessione, i partecipanti rivedranno i risultati dell'ultima sessione e completeranno o perfezioneranno i loro risultati. Questo sarà il punto di partenza per un'ulteriore analisi. Il formatore ne terrà traccia in forma scritta.

- Attività 2 Struttura del testo (parte 1) 50 minuti

In questa prima parte, i partecipanti dovranno arrivare al cuore dell'opera e scriverne la fabula. In piccoli gruppi leggeranno brani o riassunti dell'opera e prenderanno appunti. Dovranno ripercorrere l'intera opera e farne un breve riassunto esaustivo.

- Attività 3 discussione, brainstorming and decompression 30 minuti

Con il supporto del formatore, i partecipanti presenteranno i loro risultati e li discuteranno insieme.

Ogni gruppo ha scritto le stesse cose?

Ogni gruppo ha capito il gioco allo stesso modo?

Quali somiglianze?

Quali differenze?

Lezione 3

Riscaldamento 20 minuti

Chi l'ha fatto?

Dividete i partecipanti in gruppi (o coppie).

Chiedete a ciascuno di scrivere su un bigliettino qualcosa di interessante che ha fatto (ad esempio, paracadutismo, aver vissuto in 10 stati diversi, aver bevuto un litro di latte in cinque minuti - più è sciocco, meglio è).

Mettete i bigliettini in un cappello, dategli una bella scrollata e chiedete a ciascuno di estrarre un bigliettino che poi leggerà ad alta voce. Il lettore deve poi cercare di indovinare "chi è stato" e perché è arrivato a quella conclusione.

- Attività 1 Struttura del testo (parte 2) 40 minuti

Ora il gruppo, dopo aver creato la fabula, procederà ad indicare l'analisi:

- scene e atti, quanti e di che lunghezza
- didascalie e note specifiche, se ci sono
- se ci sono battute nel copione, se sono lunghe e corte, che ritmo hanno, se ci sono dialoghi, monologhi, ecc.

- Attività 2 Spazio tempo 50 minuti

In questa sessione i partecipanti dovranno indagare il tempo e lo spazio della rappresentazione. Alcuni suggerimenti per il formatore, al fine di guidare i partecipanti, potrebbero essere:

Qual è l'ambientazione?

Cambia? Quanto spesso? Quando? Quante ambientazioni ci saranno in tutto?

Qual è il periodo/epoca dell'opera?

Quanto dura?

Ci sono flash forward? Flash back? Fatti di sfondo?

- Attività 3 discussione, brainstorming e decompressione 30 minuti

Come è accaduto in precedenza, in questa fase i partecipanti condivideranno le conclusioni e confronteranno i risultati. Tutto deve essere preso in considerazione e a questo scopo l'esperienza del formatore aiuterà i partecipanti a colmare eventuali lacune.

Lezione 4

Riscaldamento 20 minuti

Dividete il gruppo in 2 squadre e fornite loro diversi materiali da ufficio e un cucchiaino di legno (i materiali devono essere gli stessi per i 2 gruppi). In 10 minuti, dovranno costruire la torre più alta, mettendo il cucchiaino di legno in cima, in verticale. Il gioco enfatizza la comunicazione di gruppo, le dinamiche di leadership, la collaborazione, l'innovazione e la strategia di risoluzione dei problemi.

- Attività 1 (Consolidamento) 70 minuti

In questa fase è molto importante che i partecipanti mettano insieme tutti i loro risultati. Questa lezione deve essere un consolidamento delle conoscenze apprese e acquisite in precedenza.

Durante questa attività i partecipanti lavoreranno insieme come un intero gruppo ricordando tutti i passaggi che hanno affrontato nelle lezioni precedenti. Il formatore aiuterà i partecipanti con gli appunti che ha preso, ma il lavoro principale dovrà essere svolto dai partecipanti che riassumono e raccolgono tutte le informazioni.

- Attività 2 Discussione, brainstorming e decompressione 30 minuti

I partecipanti sono ora pronti per la seconda parte della formazione, avendo una base consolidata e un punto di partenza nell'analisi del loro gioco. Si possono fare ulteriori discussioni, appunti, commenti, tutto ciò che può arricchire la ricerca e il lavoro di gruppo.

Lezione 5

Riscaldamento 20 minuti

La parola

La parola è tutta incentrata sulla recitazione. L'obiettivo è descrivere un oggetto, un film, un libro o una persona usando solo le proprie capacità recitative.

Ci sono diversi modi per giocare a questo gioco, ecco un esempio:

Chiedete a una persona di scegliere la parola.

Questa persona sceglierà poi un individuo del gruppo e gli sussurrerà la parola all'orecchio (o la scriverà su un foglio di carta).

La persona in questione dovrà poi recitare/fare qualcosa che alluda alla parola, mentre gli altri cercheranno di indovinare la risposta corretta.

- Attività 1 personaggi e attori 50 minuti

Chiedete ai partecipanti di analizzare i personaggi. Età, sesso, ruolo nella società, carattere, idee, idee politiche, famiglia, condizioni fisiche e ruolo nello spettacolo.

Dopo aver cercato i personaggi, analizzate chi sono gli attori. Chi fa chi? Useranno la voce? Useranno un metodo di recitazione particolare? Questa fase è molto importante e non può avvenire prima. Infatti, i partecipanti devono già conoscersi e avere un'idea della personalità, delle competenze e delle capacità degli altri partecipanti.

- Attività 2 lo spazio teatrale 50 minuti

Dove reciteranno i partecipanti?

Dove siederà il pubblico?

Cosa offre il luogo?

Come si possono realizzare diverse ambientazioni?

Quali materiali sono necessari?

Queste sono solo alcune delle domande guida che il formatore può porre ai partecipanti, aiutandoli a individuare eventuali difficoltà o limiti legati al luogo.

Lezione 6

Riscaldamento 20 minuti

Preferiresti..

C'è un modo migliore per conoscere i vostri colleghi che fare loro domande bizzarre?

"Preferiresti..". Date a una persona due scenari e chiedetele di sceglierne uno. Rendete il tutto più interessante ponendoli di fronte a un dilemma. Ecco alcune idee:

- Preferiresti avere il potere di volare o di teletrasportarti?
- Vorreste cancellare tutte le guerre dalla storia (senza sconvolgere i paesaggi attuali) o trovare una cura per il cancro?
- Preferireste smettere di guardare film o smettere di ascoltare musica?

- Attività 2 Proviamo! 100 minuti

Ora i partecipanti si divertiranno a provare la recitazione. È un primo approccio alla recitazione e non richiede alcuna preparazione specifica. È un esercizio di improvvisazione per avere un primo feedback del proprio lavoro. I personaggi sono stati studiati abbastanza? Lo spettacolo è stato analizzato con attenzione? Gli attori sono stati scelti correttamente? Cosa ha avuto particolare successo e cosa no?

Lezione 7

- Attività 1 Di nuovo e di nuovo! (Parte 1) 100 minuti

Ora che i partecipanti hanno acquisito familiarità con la struttura dell'analisi teatrale, lavoreranno autonomamente su una rappresentazione. Da questo momento in poi, i partecipanti saranno divisi in due gruppi, ma parteciperanno in modo casuale al gruppo 1 o al gruppo 2. Il formatore darà ai partecipanti altre due opere teatrali (1 per gruppo). Nel tempo rimanente (circa 8 ore) i partecipanti dovranno analizzare la rappresentazione e presentare i risultati all'altro gruppo.

In questa sessione i partecipanti di entrambi i gruppi analizzeranno:

- Autore
- Tempo e luogo
- Ambientazione
- Luogo del teatro
- Lingua
- Lunghezza

- Attività di decompressione e discussione 20 minuti

È una fase importante di una sessione di formazione, in cui i partecipanti sanno che non stanno più "lavorando", possono rilassarsi e scambiare con il gruppo considerazioni, emozioni e idee importanti.

Lezione 8

- Attività 1 Di nuovo e di nuovo! (Parte 2) 100 minuti

In questa sezione i partecipanti si occuperanno in particolare di

- I personaggi
- Attori
- Scene e atti

Questa parte potrebbe richiedere alcune discussioni di gruppo, poiché l'interpretazione personale delle caratteristiche dei personaggi può portare a incomprensioni e a una mancanza di accordo nel gruppo.

In questa seconda fase dovranno anche considerare che le lezioni successive riguarderanno la presentazione del loro lavoro agli altri partecipanti. Dovranno quindi risparmiare tempo per discutere le questioni organizzative, se hanno bisogno di una preparazione o di materiale e dovranno concordare un piano semplice per eseguire i loro risultati. rform their results.

- Attività di decompressione e discussione 20 minuti

È una fase importante di una sessione di formazione, in cui i partecipanti sanno che non stanno più "lavorando", possono rilassarsi e scambiare con il gruppo considerazioni, emozioni e idee importanti.

Lezione 9

- Attività 1 Vogliamo feedback! 120 minuti

In questo momento, i due gruppi dovranno presentare il loro lavoro di ricerca. Questa sorta di prova ha lo scopo di sottolineare se tutti i dettagli sono stati presi in considerazione o meno. Se ci sono lacune nelle scene, se ci sono dubbi da risolvere, se ci sono imprecisioni o simili, il gruppo dovrà approfondire l'opera. In questo modo i partecipanti si rendono conto dell'importanza di un'analisi accurata e dettagliata e di come questo lavoro possa influenzare il risultato finale, in un modo o nell'altro.

Lezione 10

- Attività 1 Riassunto dell'esperienza 120 minuti

Dopo la sessione precedente, i partecipanti possono esprimere i loro sentimenti e pensieri. Questa attività di riflessione è molto importante per il consolidamento delle esperienze e delle conoscenze. Durante questa attività di brainstorming, i partecipanti possono esprimere i loro commenti sul lavoro svolto e sui compiti assegnati. Poiché in questa fase il gruppo ha acquisito buone competenze generali nell'analisi del gioco, l'intero lavoro può essere ulteriormente sfruttato e i partecipanti possono dare ulteriori suggerimenti e input per migliorare il loro lavoro e i risultati.

Fonte per attività di riscaldamento

<https://www.tinypulse.com/blog/sk-work-icebreaker-games>

Altre fonti

https://demosec2.capitello.it/app/books/CP2022_4267713A/pdf/685

<https://nonsolocultura.studenti.it/come-analizzare-un-testo-teatrale-188855.html>

ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO ANALISI DELL'OPERA

TEST

1. L'obiettivo dell'analisi dell'opera è (Scegliere tutte le risposte corrette)
 1. confrontare e contrastare i diversi elementi di un'opera teatrale
 2. spiegare le loro somiglianze o differenze
 3. interpretare ed esaminare il contesto teatrale e il pubblico
 4. costruire la struttura di un'opera teatrale

2. I compiti principali dell'analisi dell'opera possono comprendere (Scegliere tutte le risposte corrette).
 1. Creare un ambiente sicuro per la collaborazione collettiva
 2. Ascoltare
 3. Guardare
 4. Esplorare e sviluppare idee potenziali
 5. Strutturare l'analisi

3. È particolarmente importante considerare l'atmosfera e la disposizione dello spazio di lavoro.
 1. Vero
 2. Falso

4. I giochi sono un modo efficace per iniziare le sessioni pratiche, soprattutto se si tratta di un gruppo nuovo.
 1. Vero
 2. Falso

5. Qual è lo scopo degli scioglilingua?
 1. È solo un divertimento
 2. Chiariscono la pronuncia delle parole
 3. Facilita il consumo di cibo

6. Gli obiettivi di apprendimento dell'unità di analisi dell'opera dovrebbero aiutare lo studente a (Scegliere tutte le risposte corrette).

1. Analizzare un'opera teatrale in modo autonomo
2. Adattare le opere teatrali a diversi tipi di pubblico
3. Rivedere e adattare le competenze personali all'analisi teatrale

7. Le competenze fondamentali sono:

1. Comunicazione
2. Alfabetizzazione
3. Lavorare con gli altri
4. Pensiero critico
5. Ascolto attivo
6. Empatia

8. Quando si analizza un'opera teatrale è necessario (Scegliere tutte le risposte corrette):

1. Identificare la struttura dell'opera teatrale
2. Esplorare gli elementi fondamentali dell'opera teatrale.
3. Esplorare la messa in scena e i dispositivi letterari
4. Ricercare il contesto e l'autore

9. Quando si adattano le opere teatrali a diversi tipi di pubblico è necessario (Scegliere tutte le risposte corrette):

1. Analizzare il pubblico
2. Adattare le scene a un pubblico specifico.

10. Quando si rivedono e si adattano le competenze personali all'analisi del gioco è necessario (Scegliere tutte le risposte corrette):

1. Identificare le diverse soft skills utilizzate nel settore della recitazione.
2. Rafforzare le soft skills deboli
3. Adattare le soft skills più necessarie

MODULO 3: INTRODUZIONE ALLA PERFORMANCE

SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali

Durata del modulo	20 ore
Coordinatore	ACE
Supporto	Appunti di approfondimento al modulo per ulteriori suggerimenti e supporto durante la formazione.

Scopo del modulo

Il modulo è pensato per fornire agli studenti le competenze fondamentali, la conoscenza e la comprensione di un'opera teatrale. Gli studenti impareranno come esplorare, sviluppare ed espandere le proprie capacità di comunicazione vocale e fisica attraverso esercizi, improvvisazione e collaborazione creativa.

Competenze di base

Il modulo dà agli studenti la possibilità di sviluppare le seguenti competenze:

- Tecniche di recitazione di base
- Fondamenti per imparare a parlare in pubblico
- Principi di linguaggio del corpo
- Improvvisazione (spontaneità e creatività)

Risultati

Alla fine di questa unità gli studenti sapranno:

1. Esplorare, sviluppare e applicare i fondamenti della recitazione come processo, mestiere e disciplina
2. Applicare tecniche di allenamento vocale che facilitino l'uso della voce come strumento efficace per la comunicazione
3. Esplorare e sviluppare la comunicazione attraverso i gesti e l'espressione corporea. Rafforzare, liberare e sviluppare la gamma naturale di suoni della voce con il supporto del corpo
4. Sviluppare performance e narrazione attraverso l'improvvisazione, la creatività e la spontaneità

Risultato 1

Esplorare, sviluppare e applicare i fondamenti della recitazione come processo, mestiere e disciplina.

Criteri di svolgimento:

1. Sviluppare la comprensione delle abilità recitative di base e della terminologia teatrale/recitativa
2. Sviluppare osservazione, concentrazione e invenzione attraverso esercizi di:
 - Respirazione
 - Tecniche di rilassamento e gestione dello stress
 - Vocalizzazione
 - Movimento
 - Giochi teatrali
3. Superare la timidezza
4. Migliorare la capacità di esprimersi

Risultato 2

Applicare tecniche di allenamento vocale, che facilitino l'uso della voce come strumento efficace per la comunicazione.

Criteri di svolgimento:

- (a) Sviluppare la capacità di produrre concetti vocali e discorsi, fonetica, studio e pratica dei dialetti teatrali
- (b) Esplorare e migliorare la gestione della voce
- (c) Comprendere le connessioni della voce con il corpo e l'essere
- (d) Sviluppare una comprensione dell'importanza di un buon controllo del respiro
- (e) Esplorare il linguaggio drammatico e la creatività orale

Risultato 3

Esplorare e sviluppare la comunicazione attraverso il gesto e l'espressione corporea. Rafforzare, liberare e sviluppare la gamma naturale di suoni della voce con il supporto del corpo.

Criteri di svolgimento

1. Esplorare e sviluppare l'uso del linguaggio del corpo:
 - Movimento
 - Espressività
 - Capacità di esprimere emozioni
2. Sviluppare la spontaneità del proprio corpo
3. Sviluppare tecniche di trucco e travestimento

Risultato 4

Sviluppare capacità di performance e narrazione attraverso l'improvvisazione, la creatività e la spontaneità.

Criteri di svolgimento

1. Utilizzare una serie di giochi esplorativi per migliorare l'improvvisazione, la creatività e la spontaneità.
2. Utilizzare una serie di esercizi per migliorare l'improvvisazione, la creatività e la spontaneità.
3. Creare personaggi senza sceneggiatura
4. Creare storie senza copione

LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO

- Modo di esprimersi nel gruppo Grado di coinvolgimento nelle attività di gruppo
- Capacità di ascolto e comprensione
- Livello di creatività e immaginazione

Il teatro è un mezzo e non un fine in sé stesso, non cerca solo di formare attori o attrici, ma anche di usare forme e strategie drammatiche per educare la persona. Intendiamo il teatro come uno strumento per lo sviluppo personale, che fornisce benefici completi per la salute delle persone anziane. Genera anche benefici individuali, sociali ed emotivi nella persona, che trascendono l'ambiente sociale nella comunità stessa e rafforzano il tessuto sociale fondamentale nell'età della maturità.

Nel contesto della formazione teatrale, rivolta ad un gruppo specifico come gli anziani, si suppone che prima di formare gli attori, si debba porre l'accento sulla formazione della persona. Le persone che partecipano diventeranno consapevoli delle loro capacità espressive e saranno in grado di sviluppare e migliorare le loro capacità comunicative, sociali e creative. Il teatro mantiene e migliora le capacità cognitive e funzionali della persona, rafforza la sua crescita e il suo sviluppo personale e sociale.

Il lavoro in questo modulo è caratterizzato da:

- Le motivazioni dei partecipanti al programma
- Le esperienze di ogni persona, i legami che ha avuto con il mondo teatrale nella sua storia o nella sua vita personale, sia come protagonista di un lavoro teatrale o semplicemente come pubblico
- Le aspettative che hanno nei confronti del progetto

Sulla base di questi aspetti, i contenuti del modulo sono sviluppati attorno a tre assi:

- Cos'è il fatto teatrale? Introduzione al fatto teatrale, come evento o processo artistico
- Elementi principali del teatro
- Tecniche di base dell'interpretazione

La metodologia da utilizzare è molto pratica. È necessario raccogliere i contributi di tutti i partecipanti, come una valutazione preliminare che permette di capire chi siano i componenti del gruppo.

Successivamente, viene proposta una serie di dinamiche di presentazione come un gioco drammatico che permette di favorire un clima di fiducia e ricettività verso i temi da affrontare. Il clima di lavoro deve essere basato sulla fiducia e sul rispetto personale/gruppo.

I restanti contenuti sono presentati in modo attivo e partecipativo. Per raggiungere ogni risultato di apprendimento, si inizia con un'esposizione interattiva dei concetti principali. Da lì, i partecipanti commenteranno le loro idee su quanto sopra indicato. Il docente dovrebbe sottolineare l'importanza di avere un minimo di formazione su questi punti, come base di lavoro per il loro futuro processo di creazione artistica.

OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE

Le competenze di base su cui si lavora in questo modulo sono:

- Comunicazione linguistica
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressioni culturali

LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE

La valutazione del modulo si basa sull'osservazione del docente, sulla base dei seguenti indicatori:

- Partecipazione individuale nell'esprimere la propria opinione
- Interazione con il gruppo
- Grado di disinibizione

INTRODUZIONE ALLA PERFORMANCE – PIANO DELLE LEZIONI

Introduzione

Il modulo ha lo scopo di aiutare gli studenti che non hanno una formazione teatrale precedente a conoscere le basi della performance teatrale. Gli studenti esamineranno il potere della presenza in pubblico espandendo i propri talenti, la sensibilità e l'immaginazione, e aumenteranno la consapevolezza di sé, la fiducia, l'improvvisazione, la creatività e altre abilità utili nelle situazioni sociali e nella rappresentazione e improvvisazione di scene teatrali: parlare in pubblico, superare la timidezza e il blocco, migliorare l'espressione orale e la capacità comunicativa e le tecniche di espressione corporea che miglioreranno la comunicazione e aumenteranno la capacità di trasmettere emozioni nella scena.

Compiti principali:

1. Conoscere gli elementi base che compongono il teatro e le tecniche di interpretazione utilizzate dagli attori.
2. Gestire la voce con un buon risultato acustico ed espressivo.
3. Scoprire le possibilità espressive del corpo come mezzo di comunicazione.
4. Comprendere che l'espressione drammatica è uno dei modi più completi per valorizzare il completo sviluppo dell'individuo.

Questo modulo offre agli studenti l'opportunità di sviluppare le seguenti abilità di base:

- Comunicazione linguistica
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressioni culturali

Importante considerare che:

- Questo progetto si baserà su ricordi ed esperienze di vita. (personali, sociali, culturali, politiche e storiche).
- Il catalizzatore per stimolare questi ricordi può essere potenziato da una sorta di sfida comunicativa e da un confronto tra generazioni.
- La fase iniziale del processo dovrebbe prevedere una discussione di gruppo. Potrebbe essere registrata in formato audio/scritto per supportare lo sviluppo del progetto. È fondamentale, fin dall'inizio, che gli studenti si assumano la responsabilità della selezione e dello sviluppo del materiale.
- Gli studenti dovrebbero essere guidati nell'analisi da una struttura predefinita.

Lo spazio

- È particolarmente importante considerare l'atmosfera e la disposizione dello spazio di lavoro.
- Cercate di preparare lo spazio prima dell'arrivo degli studenti.
- Lo spazio deve sembrare sicuro e protetto. Questo aiuterà il tono del lavoro, la comunicazione all'interno del gruppo e la creatività.
- Spesso gli individui portano in sessione le tensioni e gli stress della loro vita esterna. Tenetene conto e modificate di conseguenza il riscaldamento iniziale e gli esercizi di concentrazione.

Interpretazione personale

- Gli studenti devono essere incoraggiati a condividere idee e sentimenti con gli altri: la comunicazione è il canale ma anche lo scopo di questa attività.
- L'uso di esercizi di concentrazione, giochi teatrali, improvvisazione, discussione e feedback positivi dovrebbe essere utilizzato fin dalle prime fasi per incoraggiare la fiducia e la consapevolezza all'interno del gruppo.
- I contributi personali e i punti di vista relativi allo spettacolo e al pubblico devono essere espressi da ciascun discente, raccolti ed esplorati insieme al gruppo.
- L'empatia, l'ascolto attivo, la comunicazione forte e il lavoro di squadra dovrebbero aiutare gli allievi a sentirsi a proprio agio nell'esprimersi individualmente e allo stesso tempo a sentirsi parte di un insieme in cui ogni contributo è diverso e prezioso.

Struttura della sessione

Questo modulo è composto da 10 sessioni di 2 ore ciascuna. I giochi e i rompighiaccio sono spesso utilizzati come modo efficace per iniziare le sessioni pratiche. Vengono poi proposte diverse attività di formazione per lavorare con il gruppo. Ogni sessione si conclude con una breve valutazione della giornata.

SESSIONE 1 – DURATA 2H.

PRESENTAZIONE DEL LABORATORIO. DURATA: 15 min

L'insegnante si presenterà al gruppo e spiegherà in cosa consiste il laboratorio. Ne illustrerà i diversi aspetti: la durata, gli obiettivi e i contenuti. Allo stesso modo, chiarirà quali saranno le dinamiche di lavoro in ogni sessione e i valori da sviluppare.

MI ASPETTO DA QUESTO LABORATORIO.. DURATA: 15 minuti

Ogni membro del gruppo dirà cosa si aspetta dal laboratorio, cosa vorrebbe imparare, fare, sperimentare. Allo stesso modo dirà ciò che teme o lo inibisce o che pensa sarà difficile.

ESPERIENZE TEATRALI DELLA PROPRIA VITA. DURATA: 15 minuti

Ogni partecipante racconterà le proprie esperienze di vita con il teatro come spettatore, come attore/attrice o in altri modi. Allo stesso modo, saranno invitati a esprimere se queste esperienze sono state positive o meno per la persona.

PRESENTAZIONE DEI MEMBRI DEL GRUPPO (cerchiare i nomi/mani). DURATA: 25 minuti

- Seduti in cerchio, ogni partecipante dirà il proprio nome e, insieme al nome, farà un semplice movimento con le mani. Il primo partecipante dirà il suo nome e lo ripeterà 5 volte, il secondo cercherà di ripetere il nome e il movimento del compagno e dirà il suo nome associato al suo gesto. E così via con tutti i membri del gruppo. (15')
- Una volta che tutti i partecipanti lo hanno eseguito, lo faranno insieme in modo corale nello stesso ordine in cui lo hanno sviluppato. Verrà introdotta un'intenzione al coro che si è creato. (5')
- Per finire, l'insegnante chiederà a caso a ogni membro del gruppo qual è il nome o il movimento di un altro compagno di classe. (5')

PRIMO INCONTRO (il saluto). DURATA: 10 minuti

I componenti del gruppo attraversano lo spazio in direzioni diverse, camminando a passo normale. Cercano di non urtare o toccare nessuno. Al segnale di applauso, dovranno salutare un compagno e tenere una breve conversazione che nasca da quell'incontro, fino a quando non suonerà di nuovo il segnale di attraversamento dello spazio.

ISTRUZIONI: Un applauso di saluto / Due applausi danno inizio alla danza

LA SEDIA. DURATA: 30 minuti

Partendo da una sedia, cercheremo di scoprire le diverse forme di relazione che abbiamo con una sedia. Questo esercizio sarà lavorato da due punti di partenza: Sedia come elemento fisso e Sedia come elemento mobile

- **SEDIA FISSA:** il corpo si adatta alla sedia. Lo studente interagirà con la sedia mostrando un'azione in cui siamo seduti in diversi momenti della vita e situazioni. Con i gesti e senza parlare, il resto dei partecipanti osservatori dovrà indovinare la situazione. (15')

- **SEDIA MOBILE:** il partecipante userà la sedia e la trasformerà in un altro oggetto che non è una sedia (per esempio: un cavallo), improvvisando alcune frasi di quella situazione per aiutarci a riconoscere la nuova utilità della sedia. (15')

VALUTAZIONE DEL GIORNO. DURATA: 10 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 2 – DURATA 2H.

SORPRENDENTE. DURATA: 15 min

Ponetevi alcune domande: cos'è il teatro per voi? Quali elementi pensi che costituiscano il teatro? Brainstorming ... tutte le idee saranno raccolte su una lavagna, poi saranno ordinate e utilizzate per approfondirle nel dibattito.

COSTRUIRE IL NOSTRO MONDO TEATRALE. DURATA: 40 minuti

100 gettoni. Su ogni carta ci sarà un'immagine e una parola. Dei 100 cartoncini ce ne saranno circa 75 in cui ci sarà un disegno/una parola legata al mondo del teatro (tecniche, elementi, titoli di opere, autori...) Si darà il tempo di separarli in due gruppi: gruppo 1 (parole legate al mondo teatrale) e gruppo 2 (parole non legate al mondo teatrale). Successivamente, si procederà alla condivisione del risultato.

SCOPRIRE IL MIO CORPO. DURATA: 30 min.

- Disposte in cerchio e in piedi, le articolazioni più importanti del corpo vengono esaminate in quest'ordine: Dita, polsi, gomiti, spalle, collo, vita, fianchi, ginocchia, caviglie. (10').
- Il movimento come conoscenza: Nell'ordine, ogni articolazione inizia a muoversi per qualche secondo (allungarsi, girarsi, piegarsi...). (5').
- Movimento con intenzione: Una volta coperte tutte le articolazioni, l'insegnante proporrà diverse situazioni da realizzare (suonare il pianoforte, impastare il pane, lavare i panni, pulire i vetri, ballare la salsa...) (5').
- Ogni componente propone un'azione in cui si articolano quelle parti del corpo e gli altri membri dovranno indovinare di cosa si tratta. (10').
- **ALLA SCOPERTA DEL MIO RESPIRO. DURATA: 15 minuti**
- Breve introduzione agli elementi che compongono la nostra voce. voce, risonatore e apparato respiratorio e diversi tipi di respirazione: toracica, intercostale e diaframmatica. (5')
- Seduti, si mettono in pratica i diversi tipi di respirazione. (10')

BATTAGLIA FONETICA. DURATA: 10 minuti

I partecipanti a coppie si affrontano nello spazio. Si tratta di un confronto fonetico con i suoni delle consonanti dell'alfabeto. Un dialogo che consiste nel fatto che uno dei partecipanti dice una lettera e un altro risponde con la lettera che continua, senza dire le vocali, fino a passare attraverso tutte le consonanti. Non urlare, ma proiettare chiaramente il testo.

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 10 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 3 – DURATA 2H.

DINAMICHE DI COESIONE DI GRUPPO. DURATA: 20 minuti

L'ABBRACCIO - seduti in cerchio, ognuno di loro dirà il proprio nome e il motivo per cui ha quel nome (chi l'ha scelto, se gli piace, se appartiene a un familiare ecc...) il resto dei componenti ascolta. Mentre ognuno fa la presentazione, l'insegnante interrompe l'esercizio e fa domande al resto dei componenti per vedere se ricordano le informazioni. Quando tutti i partecipanti l'hanno fatto, uno di loro si alzerà in piedi al centro del cerchio e dirà: "Mi chiamo.... E amo tanto... "Poi la persona che è stata scelta dovrà alzarsi dalla sedia e riuscire ad abbracciare la persona al centro, il resto del gruppo dovrà impedirlo. La persona che rimane al centro può dire in un determinato momento "Mi chiamo.... E voglio molto bene a tutti...", in quel momento tutti dovranno alzarsi e cambiare posto. La persona al centro cercherà di prendere posto e qualcun altro si alzerà al centro del cerchio.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 20 min

WARM-UP / SEGMENTAZIONE DEL CORPO: disposti in cerchio e in piedi, si passano in rassegna le articolazioni più importanti del corpo in questo ordine: dita, polsi, gomiti, spalle, collo, vita, fianchi, ginocchia, caviglie. In questa sessione l'insegnante segnerà le linee guida per il movimento. (10').

FORME DEL CORPO: posizioni aperte e chiuse.

- Esercizio individuale: Movimento libero nello spazio, adottando posizioni che occupano molto spazio e facendo lavorare le articolazioni su cui si è lavorato nelle sessioni precedenti. In seguito ci si muoverà nello spazio e quando si batterà le mani si dovrà rimanere statici adottando una posizione chiusa. (5').
- Esercizio a coppie l'una di fronte all'altra, uno propone una postura aperta del corpo, il compagno cerca di eseguirla a specchio. Poi il compagno propone una postura chiusa, e il suo compagno cercherà di eseguirla, e così via. Proposta-imitazione-proposta. (5').

ESPRESSIONE ORALE. DURATA: 25 min

COME SI RESPIRA? Sdraiati a faccia in su sul pavimento con le gambe piegate in modo che la schiena poggi completamente sul pavimento. Si cerca la tensione del corpo, nei muscoli e nelle articolazioni. Corpo immobile. Si inizia a lavorare sulla respirazione diaframmatica. (10').

SILLABAZIONE. Il gruppo lavorerà con una serie di sillabe (ad esempio, PA-PE-PI-PO-PU). Individualmente e poi in gruppo. Si lavorerà sull'intensità e sul volume del suono. (5').

SUONI ONOMATOPEICI. Realizzazione di una serie di attività che verranno proposte dall'insegnante. Ogni partecipante svolgerà l'attività accompagnata da suoni onomatopeici. Ripeterà l'azione con tutti i suoni che questa azione può comportare (ad esempio, alzarsi al

mattino (suono delle ossa, degli occhi, delle lenzuola, delle pantofole, dei vestiti, delle porte...)
(10').

GIOCO DRAMMATICO/IMPROVVISAZIONE DI ESPRESSIONE. DURATA: 45 minuti

L'AUTOBUS - Le sedie saranno disposte come se facessero parte di un autobus, con tanto di corridoi e ingresso. Tutti i partecipanti si siederanno sulle sedie, tranne il "conducente" che rimarrà in piedi. L'autista deve raccontare una storia inventata, riferita a un viaggio in autobus. Ogni volta che c'è un silenzio o una pausa nel racconto, tutti i giocatori cambieranno posto, compreso l'autista, che cercherà di diventare un passeggero. Se l'autista dice che c'è stata una "gomma a terra", tutti i giocatori scenderanno dall'autobus attraverso la porta, fino a fare il giro completo dell'autobus e rientrare dalla porta per sedersi. Il gioco terminerà quando tutti i partecipanti passeranno dal posto di guida o quando il facilitatore lo riterrà opportuno. (10').

IMPROVVISAZIONE LIBERA - SITUAZIONI DI VITA QUOTIDIANA IN UNA CASA DI CAMPAGNA/ IN UN APPARTAMENTO. Si formeranno gruppi di 2 o 3 componenti, ai quali verrà data una situazione di vita quotidiana all'interno di uno spazio (appartamento/casa di campagna). Verrà dato loro anche un ruolo/personaggio e dovranno fare una piccola improvvisazione. (30').

VALUTAZIONE DEL GIORNO. DURATA: 10 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 4 – DURATA 2H.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 25 min

PERSONE CON PERSONE. Tutti in coppia tranne uno. Chi non ha un partner dà istruzioni agli altri con voce chiara e forte (all'inizio lo farà l'insegnante). Dirà una parte del corpo e le coppie dovranno unirsi per quella parte del corpo (ad esempio, la mano sinistra). Ma se dice: "Persone con persone", tutti devono cercare un nuovo partner, e chi rimane senza partner deve essere colui che dirige la dinamica. (5').

VERSO UN PUNTO. Tutti camminano per la stanza a passo normale. Mentre camminano, ricevono diverse istruzioni da eseguire. L'istruzione generale è che devono camminare verso un punto della stanza, quando arrivano devono cambiare direzione, nessuno può toccare nessuno mentre cammina e nessuno può seguire nessuno. Durante la deambulazione, si proporrà quanto segue: camminare lentamente, velocemente, di lato, all'indietro, a zig zag, in cerchio... (10')

UNO, DUE E TRE. Camminando per la stanza in diverse direzioni come nella sessione precedente, l'insegnante darà le seguenti istruzioni (10'):

1. Statica in posizione neutra.
2. Trovate un compagno e salutatevi (ogni volta in modo diverso).
3. Trovare un partner e ballare insieme (si propongono diversi tipi di danza).

ESPRESSIONE ORALE. DURATA: 30 min.

CORO DI ANIMALI. Verrà scelta una melodia conosciuta da tutti. Poi, ogni partecipante sceglierà il verso di un animale (se i partecipanti sono molti, si può fare a coppie). I partecipanti si disporranno in fila, davanti ci sarà qualcuno che fungerà da direttore. Il direttore inizierà la melodia in modo che tutti inizino a cantarla insieme ai suoni degli animali scelti. Il direttore dell'orchestra varierà l'intervento dei diversi componenti del gruppo con diversi tipi di gruppi (duo, trio...) Potrà inoltre giocare con il volume, il ritmo e il tono per aumentare la complessità del gioco. (15')

GITA IN BARCA. Le sedie saranno disposte in fila per due, simulando una barca. I partecipanti si siederanno su di esse bendati. Verranno date loro alcune indicazioni relative a sentirsi a proprio agio, entrare in contatto con il proprio corpo, rilassare i muscoli, tra le altre cose. Poi si inizierà a leggere una storia su un viaggio in barca. È importante che la storia sia al presente e che consideri "immagini" legate a sensazioni, temperature, colori, odori, suoni e movimenti. Ad esempio: "la barca dondola lentamente da una parte all'altra", "il sole sopra le nostre teste ci fa molto caldo", "tocchiamo l'acqua con il braccio destro", "sentiamo i gabbiani in lontananza". Si può anche includere la musica per creare l'atmosfera. (15')

GIOCO DRAMMATICO DI ESPRESSIONE/IMPROVVISAZIONE. DURATA: 50 min

AMBIENTI E LUOGHI. Lavoreremo con una serie di fogli con immagini che alludono a diversi ambienti o luoghi di attività umana. Si formeranno dei gruppi di lavoro e ognuno prenderà una diapositiva a caso. Presteranno attenzione all'immagine e si scambieranno idee in base a ciò che osservano, dettagliando le caratteristiche ambientali, le emozioni, le attività, le persone e/o gli animali che partecipano all'immagine, utilizzando non più di tre minuti per questa azione. Poi, installeranno il gioco dell'espressione usando il corpo e la voce in quelle circostanze, rappresentando quei personaggi come se vivessero e interagissero in quel luogo. Ogni gruppo presenterà il risultato e i compagni osserveranno in silenzio cercando di scoprire di quale ambiente o luogo di attività umana si tratta. Alla fine del gioco, commenteranno insieme ciò che hanno interpretato da ciò che hanno vissuto.

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 10 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 5 – DURATA 2H.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 30 min.

LO SPECCHIO. Questo esercizio si svolge a coppie (A-B). La coppia A inizierà eseguendo diversi movimenti con diverse parti del corpo, eseguendo una segmentazione del corpo che serve come riscaldamento (testa, spalle, mani, polsi, braccia, vita...). Il partner B deve eseguire gli stessi movimenti che il partner A propone. Per 5 minuti i ruoli si invertono e sarà il partner B a proporre nuovi movimenti. Verranno segnalati ritmi e intenzioni espressive diverse. (10')

L'OMBRA. Parte 1: A coppie si metteranno in piedi uno dietro l'altro, attraverseranno lo spazio a ritmi diversi e il compagno che va dietro farà l'ombra del compagno che va davanti. Dovranno mantenere sempre la stessa distanza tra loro. Poi ruoteranno i posti. Parte 2: Cercheremo di fare la stessa sequenza, ma invece di due componenti incorporeremo più componenti che fanno l'ombra del conduttore dell'esercizio. (10').

GESTO - SGUARDO. Camminando liberamente nello spazio, a poco a poco l'insegnante dirà alcune istruzioni per camminare con l'atteggiamento indicato e mantenendo l'espressione gestuale indicata. (Guardare di nascosto, con disprezzo, con odio, con amore, con avidità, con gioia...). L'esercizio verrà ripetuto con le stesse istruzioni, ma questa volta si dovranno proporre dei suoni che suggeriscano l'espressione gestuale modellata. (10').

ESPRESSIONE ORALE. DURATA: 30 min.

GIOCO. L'animatore genera un elenco di parole che implicano un'azione (verbi). I partecipanti si siederanno in fila di fronte all'animatore, che sceglierà uno di loro per avvicinarsi e scegliere una parola dall'elenco. L'obiettivo è lavorare sulla "ridondanza" del suono, cioè il partecipante deve dire la parola in modo tale che il modo di dirla cerchi di darne il significato; ad esempio, dire la parola sing, cantare. L'attività terminerà quando tutto il gruppo avrà partecipato o quando l'elenco delle parole sarà esaurito. (10')

LA VOCE DI CHI NON HA VOCE. L'animatore avrà a disposizione una serie di fogli di "animali silenziosi", cioè di animali che non hanno un suono naturale caratteristico. Ad esempio: farfalla, polpo, giraffa, ragno, ornitorinco, iguana, tra gli altri. I partecipanti si dispongono in cerchio e il facilitatore distribuisce i fogli, a faccia in giù, al centro del cerchio. A caso, un partecipante girerà un foglio e, in base all'immagine che contiene, dovrà creare l'onomatopea (riproduzione di un suono naturale non discorsivo) di esso. Poi sarà la volta del compagno a fianco e la dinamica continuerà fino a quando tutto il gruppo avrà partecipato o fino all'esaurimento delle immagini. (10')

NON LEGARE LA LINGUA. Il facilitatore dispone il gruppo in cerchio e, uno alla volta, chiede ai partecipanti se conoscono uno scioglilingua. A coloro che partecipano all'attività e che hanno imparato uno scioglilingua verrà chiesto di recitarlo, mentre a coloro che non lo sanno verrà insegnato uno scioglilingua che è facile da imparare in quel momento. Dopo che il facilitatore si sarà assicurato che tutti siano in grado di recitare il proprio scioglilingua, uno alla volta dovranno recitarlo, aggiungendo qualche movimento o gesto particolare. Quando tutti i partecipanti lo avranno già recitato con i gesti, si aggiungerà una nuova difficoltà: questa volta dovranno recitarlo giocando con elementi sonori come la velocità (veloce o lenta), il volume (alto o basso) e il tono (basso o alto), a seconda delle istruzioni del facilitatore. L'attività terminerà quando tutti i partecipanti avranno recitato il loro scioglilingua, aggiungendo gesti ed elementi sonori. (10')

GIOCO DRAMMATICO DI ESPRESSIONE/IMPROVVISAZIONE. DURATA: 50 min

PIRATI E TESORI. Il facilitatore chiederà al gruppo di formare diversi gruppi di lavoro. A ciascun gruppo, in silenzio, verrà detto di mettersi nella seguente situazione: "Dovrete andare alla

ricerca di un tesoro". Tuttavia, prima di giocare, è necessario concordare con il gruppo i seguenti aspetti che devono essere presenti nel gioco:

- C'è una mappa del tesoro. Come si fa?
- Qualcuno trova la mappa.
- Il resto della gente non crede che sia vera.
- Il proprietario della mappa deve convincerli che è vera.
- C'è un pirata che difende il tesoro.
- Il finale... è inventato dal gruppo.

In gruppo mostreranno come hanno risolto la loro storia. Le improvvisazioni effettuate saranno ripetute con indicazioni che cambiano la situazione.

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 10 min.

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 6 – DURATA 2H.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 30 min

WARM-UP / SEGMENTAZIONE DEL CORPO: disposti in cerchio e in piedi, si passano in rassegna le articolazioni più importanti del corpo in questo ordine: dita, polsi, gomiti, spalle, collo, vita, fianchi, ginocchia, caviglie. In questa sessione l'insegnante segnerà le linee guida per il movimento. (10')

FORME DI MOVIMENTO: Lavorare con diverse forme di movimento. Pendolare, di rimbalzo, vibratorio... I membri del gruppo sono raggruppati in coppie. La dinamica è simile a quella degli altri esercizi: proposta-imitazione-proposta. Ogni forma di movimento viene allenata per un periodo limitato. (10')

MASSA ELASTICA. Tutti i partecipanti saranno uniti uno a uno da un punto del corpo fino a formare un insieme. Questo insieme si trasformerà in una massa elastica che si muoverà nello spazio in diversi punti. All'inizio i movimenti saranno lenti e a corto raggio; a poco a poco si scopriranno nuove forme di movimento. Intorno a questa idea si delinearanno diverse linee di lavoro. (10').

ESPRESSIONE ORALE. DURATA: 20 min.

TIC DEL SUONO. Si formeranno due o tre gruppi che verranno distribuiti nello spazio. Ogni gruppo deve scegliere una canzone che conosce bene (melodia e testo). L'insegnante, da parte sua, scriverà su pezzi di carta "tic sonori" come: tosse, starnuto, russare, singhiozzare, sbadigliare, sbuffare, sospirare, tra gli altri. Piegherà i pezzi di carta e li metterà in un sacchetto o in un cappello. Un gruppo sarà scelto a caso per essere il primo a partecipare; deve rimanere in piedi mentre gli altri si siedono di fronte a loro. Un partecipante che rappresenta il gruppo deve disegnare un pezzo di carta con un "tic sonoro". La canzone scelta dal gruppo deve essere cantata aggiungendo il suono scritto sul foglio. (10').

ALL'ECO-AMICO. I gruppi verranno formati e distribuiti nello spazio. Ogni gruppo deve scegliere una semplice canzone-poesia. All'interno del gruppo alcuni saranno la "voce" e altri l'"eco".

Ogni gruppo interverrà in ordine sparso, il resto dei gruppi fungerà da osservatore. Quando sarà la "voce" canterà o reciterà la poesia, l'"eco" dovrà ripetere l'ultima parola o sillaba in ogni pausa o melodia. Scambio di ruoli. Si può fare anche a coppie. (10').

RESPIRAZIONE DIAFRAMMATICA-INTERCOSTALE. DURATA: 10 min.

GIOCO DRAMMATICO/IMPROVVISAZIONE DI ESPRESSIONE. DURATA: 60 min

IMPROVVISAZIONE 1 "IL NOSTRO MONDO" - Verranno formati due o tre gruppi. Ogni gruppo deve scegliere un tema di attualità e pensare a una breve storia che contenga chiaramente l'inizio, il nodo del conflitto e l'esito... Cercheranno di pensare a una trama da raccontare e di parlare di quell'argomento. Una volta definita l'idea per tutti i gruppi, ogni gruppo cercherà di improvvisare sulla propria idea. Ogni volta che un gruppo espone il resto dei componenti che sono stati spettatori, questi proporranno idee che possano aiutare a sviluppare la proposta presentata. L'obiettivo è creare tre o quattro scene di vita quotidiana che riflettano qualcosa che condiziona o limita socialmente la nostra vita (problemi legati alla telefonia mobile, alle banche online, alla solitudine...).

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 10 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, quali attività sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 7 – DURATA 2H.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 30 min

WARM-UP / SEGMENTAZIONE CORPOREA: disposti in cerchio e in piedi, si passano in rassegna le articolazioni più importanti del corpo in questo ordine: dita, polsi, gomiti, spalle, collo, vita, fianchi, ginocchia, caviglie. Il tutto verrà eseguito con la musica. In questa sessione l'insegnante segnerà le linee guida per il movimento. (10')

FIDATI DI ME. A coppie, uno sarà il non vedente e l'altro la guida. Il partecipante che rappresenta il non vedente deve essere bendato. Lo spazio sarà distribuito in modo da sembrare un circuito con alcuni ostacoli che fungono da stimolo. La guida deve far percorrere al cieco lo spazio stabilito, assicurandosi che non inciampi o si scontri, e gli farà sapere tutto quello che vuole attraverso il tatto, l'udito o qualsiasi altro senso. Dopo i circuiti, i ruoli si scambieranno. (10').

AZIONI SEMPLICI E COMPLESSE. Su piccoli pezzi di carta, si scriveranno diverse e varie azioni semplici, come: correre, nuotare, arrampicarsi, piangere, tossire, camminare, tra le altre. Questi foglietti piegati saranno messi in un sacchetto o in una scatola. Ogni partecipante pescherà un pezzo di carta a caso. In cerchio, ogni partecipante deve mimare l'azione e gli altri indovinare. Dopo la partecipazione di tutti i componenti, questi dovranno collegare l'azione che hanno compiuto a un'altra che può essere fatta nello stesso momento (ad esempio, parlare al telefono - stirare). Quest'ultima azione verrà ripetuta una volta indovinata con una piccola improvvisazione che supporti la sequenza. (10').

ESPRESSIONE ORALE. DURATA: 30 min.

LA NONNA È ANDATA ALLA FIERA. Il gruppo si dispone in cerchio. L'insegnante inizierà l'attività con una frase aggiunta a un gesto particolare che tutti dovranno ripetere. La frase sarà: "La nonna è andata alla fiera e ha comprato un macinino da caffè". Il gesto in questo caso sarà quello di girare la mano sinistra. Il gruppo ripeterà la frase più il gesto e poi, chi si trova sul lato destro, dovrà dire la stessa frase con il gesto, aggiunto a una nuova frase con la stessa affermazione, come ad esempio: "La nonna è andata alla fiera e ha comprato un ventaglio" e dovrà inventare un gesto particolare come muovere la mano destra avanti e indietro come un ventaglio.

Il gruppo deve ripetere entrambe le frasi e i gesti corrispondenti, continuando così la dinamica sempre verso il lato destro. Il partecipante a cui tocca deve sempre iniziare ripetendo tutte le frasi precedenti prima di aggiungere la nuova frase. (10').

STORIE NELLA MIA LINGUA. Il gruppo sarà diviso in due o tre squadre. A ogni gruppo verrà consegnato un foglio di carta contenente il titolo di un racconto classico (Cappuccetto Rosso, Pollicino, Hansel e Gretel, ecc.). È importante mantenere segreto il racconto che gli è stato corrisposto. Ogni gruppo deve inventare un dialetto il più strano possibile e poi raccontare brevemente la propria storia in quel dialetto. Una volta che ogni gruppo ha creato il proprio dialetto e ha provato la storia, deve presentarla davanti ai compagni. Questi ultimi avranno il compito di indovinare di quale storia si tratta. L'attività terminerà quando ogni gruppo avrà presentato la propria storia e il resto del gruppo l'avrà indovinata. (20').

GIOCO DRAMMATICO DI ESPRESSIONE/IMPROVVISAZIONE. DURATA: 60 min.

IMPROVVISAZIONE 2- "IL NOSTRO MONDO" - Lavoreremo sulle improvvisazioni del giorno precedente. L'idea è quella di creare quattro scene intorno a quattro temi di attualità legati al loro ambiente, alla loro età e alle loro esperienze. Ciò che è riconoscibile da altre persone in situazioni simili. Allo stesso modo, queste improvvisazioni dovrebbero trasmettere un invito alla riflessione dello spettatore. In questa sessione lavoreremo sulla realizzazione di queste tre o quattro scene, definendo personaggi e dialoghi reali.

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 10 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha trovato, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 8 – DURATA 2H.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 10 min.

WARM-UP / SEGMENTAZIONE CORPOREA: disposti in cerchio e in piedi, si passano in rassegna le articolazioni più importanti del corpo in questo ordine: dita, polsi, gomiti, spalle, collo, vita, fianchi, ginocchia, caviglie. Il tutto verrà eseguito con la musica. In questa sessione l'insegnante segnerà le linee guida per il movimento. (10')

GIOCO DRAMMATICO DI ESPRESSIONE/IMPROVVISAZIONE. DURATA: 105 min.

IMPROVVISAZIONE 3- "IL NOSTRO MONDO" - La lezione si concentrerà principalmente sul lavoro:

- Si lavorerà sui dialoghi delle scene, sulle intenzioni, sui movimenti di scena.
- Proposte per costumi, trucco e oggetti di scena.

Si intende lasciare le scene montate per poterle provare nelle sessioni successive.

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 5 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 9 – DURATA 2H.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 10 min.

WARM-UP / SEGMENTAZIONE CORPOREA: disposti in cerchio e in piedi, si passano in rassegna le articolazioni più importanti del corpo in questo ordine: dita, polsi, gomiti, spalle, collo, vita, fianchi, ginocchia, caviglie. Il tutto verrà eseguito con la musica. In questa sessione l'insegnante segnerà le linee guida per il movimento. (10')

GIOCO DRAMMATICO DI ESPRESSIONE/IMPROVVISAZIONE. DURATA: 105 min.

IMPROVVISAZIONE 4- "IL NOSTRO MONDO" - Prove delle scene con i gruppi formati.

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 5 min

In cerchio si farà un piccolo riassunto di tutto ciò che è stato fatto durante la sessione. Ogni partecipante esprimerà come si è sentito, cosa ha scoperto, le attività che sono state più facili o più difficili per lui.

SESSIONE 10 – DURATA 2H.

ESPRESSIONE CORPOREA. DURATA: 10 min.

WARM-UP / SEGMENTAZIONE CORPOREA: disposti in cerchio e in piedi, si passano in rassegna le articolazioni più importanti del corpo in questo ordine: dita, polsi, gomiti, spalle, collo, vita, fianchi, ginocchia, caviglie. Il tutto verrà eseguito con la musica. In questa sessione l'insegnante segnerà le linee guida per il movimento. (10')

GIOCO DRAMMATICO DI ESPRESSIONE/IMPROVVISAZIONE. DURATA: 105 min.

IMPROVVISAZIONE 5- "IL NOSTRO MONDO" - Prova generale delle scene con i gruppi formati. Costumi e trucco inclusi. Registrazione video. L'idea è di poter esibire questo lavoro in un secondo momento con il pubblico.

VALUTAZIONE DELLA GIORNATA. DURATA: 5 min.

At the end of the activity, a questionnaire will be carried out to evaluate all the training sessions.

ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO INTRODUZIONE ALLA PERFORMANCE

TEST

RISULTATO 1

Conoscere gli elementi di base che compongono il teatro e le tecniche di interpretazione utilizzate dagli attori..

1. Le tecniche elementari di interpretazione servono a:
 - migliorare la performance degli attori.
 - tradurre un testo.

2. Gli elementi di base del teatro sono:
 - Attori
 - Attori, testo, scenario, illuminazione, suono, trucco, costumi, audience.
 - L'edificio e il suo staff.

3. Gli oggetti di scena sono un insieme di oggetti e attrezzature che vengono utilizzati su un palcoscenico..
 - Vero
 - Falso

4. La persona che si occupa della progettazione dei costumi in teatro si chiama:
 - Sarta/ sarto
 - Fashion designer
 - Costume designer

5. Indicare quali di questi sono generi teatrali:
 - Commedia
 - Storytelling
 - Romanzo
 - Tragedia
 - Monologo
 - Opera

6. Teatro è:
 - Uno spazio fisico da rappresentare
 - Un genere drammatico che rappresenta il patrimonio teatrale
 - Un pezzo teatrale o un lavoro scritto per rappresentare

- Tutte le precedenti
7. Il teatro può essere rappresentato solo in sale e auditorium..
- Falso
 - Vero

RISULTATO 2

Acquisire gli strumenti e le risorse necessarie per gestire la voce con un buon risultato acustico ed espressivo.

8. Caratteristiche della voce:
- Acutezza
 - Intensità
 - Timbro
 - Ritmo
 - Traduzione
9. Qual è la proiezione della voce?
- Parlare ad alta voce quando si agisce, in modo che il pubblico possa sentire
 - Gridare molto quando ci si esibisce, per farsi sentire dal pubblico
 - Dirigere il suono verso l'esterno per andare oltre con il suono vocale
10. Qual è l'articolazione della voce?
- Parlare ad alta voce quando si agisce, in modo che il pubblico possa sentire
 - Pronuncia chiara e differenziata delle parole
11. L'espressione orale non è legata alla comunicazione:
- Vero
 - Falso
12. Tipi di respirazione
- Di petto
 - Intercostale
 - Diaframmatica
 - Tutte e tre le risposte sono corrette
13. Il rilassamento non è importante per la respirazione:
- Vero
 - Falso
14. Esiste il binomio rilassamento - concentrazione??

- Si
- No

RISULTATO 3

Scoprire le possibilità espressive del corpo come mezzo di comunicazione e imparare a trasmettere pensieri, emozioni e situazioni specifiche..

15. Il linguaggio del corpo è:

- Esprimere liberamente pensieri, emozioni e situazioni con il corpo.
- Avere molta immaginazione per esprimere pensieri, emozioni e situazioni..
- Uso del corpo, dei gesti e della voce per trasmettere pensieri, emozioni e situazioni..

16. Comunicazione non-verbale:

- È indipendente dalla comunicazione verbale.
- Accompagna la comunicazione verbale.

17. Indicare le abilità motorie di base:

- Locomozione
- Manualità
- Equilibrio
- Cantare
- Tutte

18. Segmentazione del corpo:

- Permette di far lavorare le diverse parti e possibilità del nostro corpo.
- È importante per l'allenamento del corpo
- Entrambe sono corrette
- Nessuna è corretta

19. La timidezza impedisce di fare l'attore

- Vero
- Falso

20. Movimento con intenzione significa

- Il movimento del corpo muove e crea un'intenzione..
- Il movimento del corpo è motivato da un'intenzione.

21. Le forme aperte del corpo sono:

- Posizioni del corpo che occupano molto spazio
- Posizioni del corpo con mente aperta

RISULTATO 4

Comprendere che l'espressione drammatica è uno dei modi più completi per migliorare il completo sviluppo dell'individuo, poiché si basa sul movimento, sulla parola, sulla creatività e sulla spontaneità.

22. Improvvisazione teatrale:

- Scene create all'istante, l'improvvisatore interpreta la finzione nello stesso momento, dalla sua voce, dal suo corpo e dalla sua immaginazione.
- Scene create dal regista per il lavoro dell'interprete, basate sulla sua voce, sul suo corpo e sul suo immaginario.

23. L'osservazione non aiuta l'interpretazione:

- Vero
- Falso

24. Quando si improvvisa, è importante parlare molto.:

- Vero
- Falso

25. Il dimensionamento nel testo teatrale è:

- Limitare una scena
- Chiarimenti in corsivo sull'azione drammatica

26. Dare a qualcuno il suo spunto in teatro è...

- Dire all'attore con cui condividiamo le scene la frase o la parola che dà l'ingresso, dopo di che deve intervenire
- Dare fiducia e aiutare i compagni in teatro quando si trovano di fronte a problemi.

27. La drammatizzazione è la rappresentazione di situazioni tristi o drammatiche della vita.

- Vero
- Falso

28. Il conflitto sul palco è importante:

- Vero
- Falso

29. Un drammaturgo può anche essere il regista di un'opera teatrale.

- Vero
- Falso

30. Spunta gli elementi che compongono una struttura drammatica:

- Personaggio

- Mobili
- Conflitto
- Spazio
- Testo
- Trama
- Tempo
- Tema

MODULO 4: SCRIVERE UNA SCENEGGIATURA

SPECIFICHE DEL MODULO Informazioni generali

Durata del modulo	20 ore
Coordinatore	36,6 Competence Centre
Supporto	Appunti di approfondimento al modulo per ulteriori suggerimenti e supporto durante la formazione.

Scopo del modulo

Il modulo è pensato per far conoscere ai partecipanti le specificità della sceneggiatura.

Il modulo prepara gli studenti a lavorare su testi che rappresentano le basi delle produzioni teatrali. Conosceranno le categorie chiave della teoria della sceneggiatura cioè idea, protagonista, struttura, scena, dialogo e formato. Impareranno le regole per selezionare e costruire il personaggio principale, definendone gli obiettivi, le motivazioni e il rapporto tra l'ambiente e le sue emozioni. Acquisiranno competenze nella narrazione, nell'impostazione di punti di svolta e nella direzione narrativa. Impareranno gli aspetti formali e tecnici della scrittura di una sceneggiatura, nonché le fasi successive dello sviluppo: schema, trattamento e scaletta.

Risultati

Alla fine di questo modulo gli studenti sapranno:

1. Generare o/e selezionare le idee per la storia in base a genere, tema e messaggio scelti
2. Definire e descrivere il/i protagonista/i e la/e trama/e,
3. Progettare la struttura narrativa (schema/trattamento/scaletta),
4. Scrivere un esempio di scenario e presentare il testo finale

Requisiti di accesso: A discrezione del consorzio di Age On Stage

Competenze di base

Non esiste una certificazione automatica delle competenze di base in questa unità.

L'Unità offre ai candidati l'opportunità di sviluppare aspetti delle seguenti (META) competenze di base:

- Creatività
- Pensiero critico/problem solving
- Collaboratività

Specifiche del modulo: dichiarazione degli standard

Un risultato positivo in questa unità sarà il raggiungimento soddisfacente degli standard stabiliti in questa sezione.

RISULTATO 1

Generare o/e selezionare le idee per la storia in base la genere, tema e messaggio scelti

Criteri di svolgimento

- (a) Generare e selezionare idee (dove cercare e come scegliere?)
- (b) Decidere il genere teatrale (essenziale dall'inizio del lavoro)
- (c) Identificare il tema (associando il valore attorno al quale ruota la storia)
- (d) Scegliere e sottolineare il messaggio (cosa vuoi dire con questa storia?).

RISULTATO 2

Definire e descrivere il/i protagonista/i e la/e trama/e

Criteri di svolgimento

- (a) Creare un protagonista (scopo, motivazione, conflitto e fallimento)
- (b) Definire le relazioni (come impostare le relazioni tra i personaggi)
- (c) Impostare una linea del tempo (la quintessenza della tua storia)
- (d) Creare suspense (come mantenere l'interesse del pubblico?)

RISULTATO 3

Progettare la struttura narrativa (schema/trattamento/scaletta)

Criteri di svolgimento

- (a) Presentare il trattamento (come delineare una trama coerente)
- (b) Distinguere tre atti (struttura narrativa di base)
- (c) Aggiungere altre strutture narrative lineari (il viaggio dell'eroe; sequenze e suddivisione delle scene in base alla scaletta)

RISULTATO 4

Scrivere un campione di scenario e presentare il testo finale

Criteri di svolgimento

- (a) Scrivere delle scene (come costruire scene interessanti?)
- (b) Costruire dialoghi (come scrivere dialoghi vivaci, pieni di emozione e sottotesto?)
- (c) Modificare (un elenco di domande per controllare il testo)
- (d) Presentare (come presentare il proprio testo al mondo?)

Questo modulo è disponibile come modulo indipendente.

Sono disponibili le linee guida ai moduli, che forniscono consigli e indicazioni durante la formazione.

Uguaglianza e inclusione

Questa specifica del modulo è stata pensata per garantire che non vi siano ostacoli non necessari all'apprendimento o alla valutazione. Le esigenze individuali degli studenti dovrebbero essere prese in considerazione quando si pianifica la formazione, si selezionano metodi di valutazione e si considerano prove alternative

LINEE GUIDA SUL CONTENUTO E SUL CONTESTO

Un copione teatrale non è solo e sempre un testo. È la struttura della realtà scenica che vogliamo creare. La sua sostanza può essere costituita da parole, certo, ma anche da azioni e immagini che costituiscono il contenuto dello spettacolo e la sua forma. In altre parole, una sceneggiatura è uno schizzo, un'impalcatura concettuale di una storia raccontata a teatro. È un insieme di idee su come presentare gli eventi, i personaggi, la trama e anche come trasmettere il senso della storia teatrale nel modo più chiaro e completo.

All'interno di questo modulo cerchiamo di mostrare diversi metodi e tecniche di lavoro teatrale, ci concentriamo soprattutto sui metodi che attivano gli attori dilettanti e che utilizzano il loro contributo creativo e indipendente per la creazione di uno spettacolo. Il testo del copione non è fondamentale per la creazione di uno spettacolo bello e autentico. A volte la parte più importante, l'esperienza più preziosa per i creatori di teatro amatoriale, è la ricerca comune di parole e azioni del loro sentire, al fine di comporre la propria storia scenica - dall'inizio alla fine - dalla scelta del tema all'accettazione della forma finale della trama inventata.

L'obiettivo è quello di presentare la teoria della sceneggiatura nel modo più semplice possibile (esempio qui sotto) e poi procedere con la pratica.

Prima di prendere la proverbiale penna in mano per scrivere una commedia o un adattamento, vale la pena porsi tre domande:

- A che scopo?
- Rivolto a chi?
- Come?

PRIMO – PERCHÉ - IL PROBLEMA

Per cominciare, dobbiamo definire i problemi che vogliamo includere nel nostro testo. Indipendentemente dal fatto che si tratti di un'opera originale o di un adattamento, dobbiamo avere chiaro di cosa stiamo scrivendo - non nel senso di eventi o trama (c'è ancora tempo per quello), ma in termini di problemi.

SECONDO – PER CHI - IL BENEFICIARIO

La seconda domanda a cui dobbiamo rispondere prima di iniziare a scrivere è - per chi stiamo scrivendo. Questa domanda si riferisce sia al pubblico che agli interpreti della commedia. Mentre rispondiamo alla domanda - per chi stiamo scrivendo, dobbiamo anche prendere decisioni fondamentali sui personaggi.

TERZO – COME - LA FORMA

La terza decisione importante che dobbiamo prendere è quella di determinare il carattere, o convenzione, della nostra opera o adattamento.

Questa convenzione che abbiamo adottato influenzerà la costruzione della sceneggiatura. Anche se i principi fondamentali della sua costruzione sono costanti, le soluzioni dettagliate degli episodi e i modi di condurre i singoli personaggi possono differire. Questo ci porta al tema della creazione di una struttura drammaturgica, l'intelaiatura dell'opera.

QUARTO – LA STRUTTURA - LA SCALETTA

Un'opera è una struttura in forma di dialogo. I teorici della sceneggiatura creano modelli più o meno dettagliati di questa struttura, che comprendono da 5 a 23 (!) elementi obbligatori. Tuttavia, indipendentemente dal numero di queste componenti, la disposizione delle tensioni drammatiche (trama, problematiche psicologiche, visive o musicali) è essenzialmente simile in tutti questi modelli. E il suo principio organizzatore è il conflitto. È il conflitto tra i personaggi principali che guida la trama, è il portatore della problematica e attira l'attenzione del pubblico.

Questo è il modello di base dello sviluppo del conflitto che ci permetterà di definire la trama e la problematica dell'opera:

L'inizio (che a volte è l'esposizione)

- Il primo punto di svolta (cioè la svolta improvvisa nella trama)
- Peripeteia (che è un'improvvisa complicazione, rovesciamento di fortuna o cambiamento di circostanze)Il secondo punto di svolta (a volte posto dopo il climax)
- Il climax (cioè lo scontro principale delle forze in conflitto)
- Peripeteia
- La risoluzione
- Conclusione

QUINTO – L'APERTURA

I tipi di apertura sono pochi, se paragonati alle mosse d'apertura negli scacchi.

Uno degli esempi potrebbe essere l'introduzione del narratore che rivolge la sua storia non direttamente al pubblico, ma all'ascoltatore o agli ascoltatori sul palco - i suoi compagni che interpreteranno i ruoli da lui creati ed entreranno nelle situazioni messe in scena.

Questa è una procedura conveniente soprattutto quando l'opera adattata è fatta di storie segmentate come entità separate. In questo modo si crea la cosiddetta cornice, che è una sorta di graffetta, che collega queste storie disperse in un unico insieme.

SESTO – LA COMPOSIZIONE

Di nuovo, ci sono diverse possibilità tra cui scegliere:

- a. una storia che si svolge linearmente con o senza esposizione iniziale
- b. la storia si svolge in "salti" come sopra
- c. un "salto" nel mezzo della storia
- d. una storia che si svolge retrospettivamente con esposizione iniziale

SETTIMO – I PERSONAGGI

I personaggi sono i "portatori" del problema che vogliamo trasmettere al pubblico. Sono i partecipanti al conflitto drammatico, sono i difensori o gli oppositori del nostro messaggio autoriale. In una parola - parlano con la nostra voce e per nostro conto parlano al pubblico.

OTTAVO – IL DIALOGO

Ci sono molte funzioni del dialogo nell'opera. È, tra le altre cose, il veicolo principale (oltre all'azione scenica) per l'azione e il conflitto. Definisce la relazione tra i personaggi. Sse necessario - esprime direttamente il messaggio dell'autore e caratterizza i personaggi stessi. È importante non solo quello che dicono i nostri protagonisti, ma anche come lo dicono.

NONO – LA TUA FANTASIA

Il resto è una questione di invenzione, pratica e talento (ealtro!).

Infine, un altro consiglio. Molte sceneggiature teatrali sono scritte come un lavoro collettivo. Ed è un bene - più teste sono meglio di una. Ma nel momento in cui il "collettivo" considera il testo pronto, dovrebbe entrare in azione un drammaturgo spietato, che ordini questa creazione collettiva secondo le regole ferree del dramma. Questo andrà a vantaggio sia dell'"opera collettiva", sia degli interpreti (di solito è questo il collettivo creativo!), sia del pubblico.

GUIDA AGLI APPROCCI DI APPRENDIMENTO E ALLA DIDATTICA

Nel contesto di considerazione della creazione amatoriale è basilare sottolineare l'importanza e la funzionalità delle modalità non verbali di narrazione nel teatro. Gli attori dilettanti di solito hanno serie difficoltà a memorizzare grandi parti di testo, così come nella dizione e nell'interpretazione. Nei loro spettacoli, le lunghe sequenze di monologhi e dialoghi sono spesso la parte più debole della performance. In questa situazione, è utile concentrare il copione principalmente sull'azione scenica e meno sul testo. In teatro molti contenuti possono essere mostrati, illustrati, espressi con il movimento o con segni visivi. La parola, che non viene sfruttata troppo nel teatro amatoriale, suona più forte ed espressiva, ha un maggior potere di influenza. Ecco perché vale la pena cercare una forma di sceneggiatura in cui le azioni hanno il ruolo principale o almeno sostituiscono il testo in tutti i casi in cui è possibile e giustificato.

OPPORTUNITÀ PER LO SVILUPPO DELLE COMPETENZE DI BASE

Il modulo fornisce l'opportunità agli allievi di sviluppare aspetti delle seguenti abilità di base (META):

- Creatività
- Pensiero critico/ Soluzione dei problemi
- Collaborazione

LINEE GUIDA SUGLI APPROCCI ALLA VALUTAZIONE

I metodi di valutazione informali dovrebbero essere applicati raccogliendo feedback dopo ogni sessione di lavoro in modo da garantire le dinamiche di gruppo e la cooperazione.

SCENEGGIATURA – PIANO DELLE LEZIONI

10/11 lezioni di sceneggiatura (20 ore)

Introduzione

L'obiettivo dell'unità didattica è quello di far conoscere ai partecipanti le specificità della scrittura di scenari.

In primo luogo, prepara gli ascoltatori a lavorare sui testi che costituiscono la base degli spettacoli teatrali. In secondo luogo, l'apprendimento delle categorie chiave della teoria dello storyboard come idea, protagonista, struttura, scena, dialogo e formato. In terzo luogo, l'apprendimento dei principi di scelta e costruzione del personaggio principale, la definizione dei suoi obiettivi e delle sue motivazioni nell'azione, e la relazione tra l'ambiente e le emozioni dell'eroe. Quarto, acquisire competenza nella narrazione, nella definizione dei punti di svolta e nella direzione della narrazione. Quinto, apprendere gli aspetti formali e tecnici della scrittura di una sceneggiatura e le fasi successive della creazione di una sceneggiatura: abbozzo, sviluppo e struttura.

Ogni studente/membro del team creativo avrà l'opportunità di assumersi la responsabilità di scrivere una parte della sceneggiatura.

Principali compiti da svolgere:

1. Generare e/o selezionare una o più idee per una storia basata sul genere, sul tema e sul messaggio selezionati,
2. Definire e descrivere l'eroe o gli eroi e il filo conduttore,
3. Progettazione della struttura narrativa (bozza/elaborazione/struttura finale),
4. Scrivere un esempio di sceneggiatura e presentare il testo finale.

Gli studenti saranno diversi ed è impossibile creare un'unica idea per ogni struttura di storyboard. È importante che le sessioni iniziali servano a identificare le esigenze individuali di ogni studente e a gestire il collettivo nel modo più stimolante, divertente e creativo. Esistono lezioni ed esercizi che possono essere utilizzati per sviluppare e strutturare il materiale.

Obiettivi di apprendimento

Questa unità di apprendimento offre agli studenti l'opportunità di sviluppare le seguenti abilità di base:

- Creatività
- Pensiero critico/soluzione di problemi
- Lavoro di squadra

Osservazione! La creazione di un copione teatrale è un'ispirazione per una percezione creativa della realtà quotidiana.

È possibile imparare a scrivere testi e adattamenti teatrali? Certamente sì, se partiamo dal presupposto che il dramma è un percorso di tensioni - eventi, pensieri, emozioni e immagini - racchiuse in forma di dialogo (o monologo), con una struttura specifica.

Lezione 1. Gioco (2 ore)

Esercizio 1 (10 persone x 3 minuti = 30 minuti)

Iniziamo sul grande palco. Prendiamo posto tra il pubblico. Ogni partecipante va dietro le quinte, si presenta e parla dei suoi hobby, di ciò che gli piace di più, degli interessi che ha. Lo premiamo con un applauso.

Esercizio 2 (10 persone x 3 minuti = 30 minuti)

Ci sono tre sedie e immaginiamo che su ognuna di esse ci sia una delle emozioni: risata, disperazione, rabbia. Il partecipante si siede su una delle sedie e interpreta un'emozione che è associata a una particolare sedia.

Esercizio 3 (5 groups x 6 minuti = 30 minuti)

I partecipanti vengono divisi in gruppi. Ogni gruppo presenta una storia che inizia con la preoccupazione, passa per il panico e finisce con il sollievo. Utilizziamo una scena, suoni o movimenti.

Discussione sul comportamento in scena da parte di ogni partecipante (10 persone x 3 minuti = 30 minuti)

Lezione 2. Osservazione (2 ore)

Esercizio 1 (10 minuti all'inizio e 10 persone x 3 minuti = 30 minuti dopo il secondo esercizio)

Innanzitutto, ognuno dei partecipanti sceglie una persona da osservare durante il secondo esercizio. Dopo di che, presenta questa persona agli altri, con i suoi tratti caratteristici: il modo di camminare, di sedersi, di parlare, di correggere i capelli o l'abbigliamento, ecc..

Esercizio 2 (10 persone x 8 minuti = 80 minuti)

Osservazione della vita quotidiana, cioè registrazione di storie interessanti, insolite, inedite, conversazioni ascoltate, comportamenti e relazioni interpersonali che sono state notate prima di venire a lezione. Ogni partecipante presenta i propri appunti in qualsiasi forma. Questa è la base del lavoro di ogni istruttore teatrale.

Un copione teatrale non è altro che un'idea di spettacolo in forma di testo. Questo testo può essere originale o provenire da varie fonti (non necessariamente letterarie classiche), ma può anche consistere, ad esempio, in poesie di vari autori, articoli di stampa, opere d'arte, musica, annunci pubblici, dichiarazioni politiche, testi dei creatori dello spettacolo o essere un adattamento di un'opera letteraria. Non è necessario che sia soggetto a purezza di specie interna.

Ricordate! Un copione teatrale non è sempre e non solo un testo! Possono essere immagini e azioni che costituiscono il contenuto del nostro spettacolo e la sua forma. Il copione teatrale è solo un punto di partenza, uno scheletro che attende i partecipanti per riempire un'avventura teatrale comune.

Lezione 3. Perché scriviamo una sceneggiatura? (2 ore)

Esercizio 1 (30 minuti, ogni partecipante ha 3 minuti)

Per cominciare, i partecipanti definiscono i problemi che vorrebbero includere nello scenario creato. Indipendentemente dal fatto che si tratti di un'opera d'autore o di un adattamento, tutti devono avere chiaro di cosa vogliono scrivere - non nel senso di eventi, fiction (arriverà il momento per questo), ma di problemi.

Ci sono due possibili situazioni tra cui scegliere. O scrivere un testo su un tema specifico, precedentemente selezionato (ad esempio sulla solitudine, sull'amicizia, sui rapporti genitori-figli, nipoti-nonni). Oppure fare un adattamento per il palcoscenico di un'opera specifica, corrispondente al tema selezionato..

Esercizio 2 (90 minuti, discussione di gruppo)

Supponiamo di voler realizzare uno spettacolo sul problema della maturazione. A seconda dell'età degli spettatori (e degli interpreti), possiamo usare "Pinocchio", "Peter Pan" o "Anna di Green Gables" come canovaccio per la sceneggiatura. Quando riceviamo un ordine per un testo didattico che metta in guardia i bambini più piccoli dal contatto con un estraneo, possiamo scegliere tra, tra gli altri: "Cappuccetto Rosso", "Storia di un lupo e di sette capretti", "Biancaneve" o "I tre porcellini". Allo stesso modo, cerchiamo un'arte appropriata sul problema dell'invecchiamento.

Nella situazione opposta - quando vogliamo mettere in scena questo "Cappuccetto Rosso" e nient'altro - dobbiamo innanzitutto pensare a cosa sarà veramente. Perché dipende da chi faremo diventare il personaggio principale e da come condurremo l'intrigo scenico.

Ci sono molte possibilità interpretative. Se ne possono elencare solo alcune:

- Avvertimento allo straniero - Elogio dell'obbedienza - Racconto della credulità - Avvertimento contro il male - Parabola dell'immutabilità del carattere malvagio - Elogio dell'azione attiva.

A seconda del problema su cui poniamo l'accento, il nostro protagonista sarà Cappuccetto, Nonna, Lupo o Guardiacaccia. Questo può anche influenzare il corso dell'azione, che non deve necessariamente iniziare nella casa di Cappuccetto, ma anche nella foresta, nella capanna della nonna, nella tana del lupo o persino nella casetta del guardiacaccia. Allo stesso modo, con "Biancaneve". A seconda del problema che diventerà il protagonista, i personaggi principali saranno: Biancaneve, la Matrigna o i Nani. Le possibilità interpretative sono molteplici:

- La lotta tra il bene e il male - La maturazione - Il dramma dell'invecchiamento - Il potere distruttivo della gelosia - I deplorabili effetti della credulità - Il potere dell'azione collettiva - L'amicizia - Il potere magico dell'amore.

Questi problemi sono di solito difficili da separare, ma la decisione dell'autore su quale di essi sia il più importante per noi, ci renderà più facile distribuire correttamente gli accenti problematici in tutta l'opera e condurre una chiara linea di eventi di ciascuno dei personaggi.

Infine, un avvertimento!

Tutti i debuttanti che scrivono le proprie sceneggiature sono tentati da una favola d'autore, compilata con vari motivi fiabeschi. Questa sembra essere la ricetta più semplice per creare uno spettacolo comico per bambini. Niente di più illusorio!

Lezione 4. Il destinatario, o per chi scriviamo la sceneggiatura (2 ore)

Esercizio 1 (60 minuti di discussione)

La domanda a cui dobbiamo rispondere prima di iniziare a scrivere è: per chi stiamo scrivendo? Per bambini, adulti o anziani. Allo stesso modo, si può immaginare "Winnie the Pooh" come uno studio sulla solitudine, o "Biancaneve" come un'opera teatrale sul problema della brama di potere - indirizzata a giovani e adulti più grandi, così come il musical di Voltaire "Candide", fatto per adolescenti più giovani.

La questione del destinatario riguarda sia il pubblico che gli interpreti. Il copione di "Hansel e Gretel" scritto per i bambini (soprattutto se sono essi stessi attori!) dovrebbe avere un aspetto diverso, e diverso - rivolto agli adulti. Questo vale sia per la lunghezza (nel primo caso non dovrebbe superare i 20 minuti), sia per la chiarezza della storia scenica, sia per il tipo di

umorismo (nel primo caso - piuttosto situazionale e linguistico, nel secondo - anche astratto con elementi di parodia o di grottesco), sia per la saturazione con effetti horror.

Esercizio 2 (60 minuti of consideration of the cast in the play)

Rispondendo alla domanda - per chi scriviamo, dobbiamo anche prendere decisioni fondamentali sul cast. Il numero di interpreti che abbiamo a disposizione determina se il nostro proverbiale "Cappuccetto Rosso" sarà un monodramma per un solo uomo, una commedia intima per tre persone o uno spettacolo per più persone.

Il più delle volte ci troviamo di fronte a questo terzo caso, quando dobbiamo scrivere i ruoli per l'intera squadra di più persone, in cui le proporzioni tra ruoli maschili e femminili non sono univoche. Ad esempio, come "moltiplicare" un "Cappuccetto" di cinque persone - secondo il canone -? Se la convenzione musicale o comica del mondo che circonda Cappuccetto ce lo permette. Possiamo far rivivere gli alberi della foresta, riempirla di animali, uccelli, fiori. L'eroe può anche farsi portare da Cappuccetto... un cesto con le provviste, e persino le provviste stesse. Gli eccellenti partner della nonna possono essere i mobili della sua capanna, un gatto o persino il fucile del guardiacaccia. Si può persino immaginare un accompagnamento vocale o un balletto... di denti di lupo!

I poteri dello sceneggiatore in questo campo sono piuttosto ampi, e il limite è solo uno: tutto questo deve essere subordinato all'idea principale della commedia.

Attenzione! Ci vuole una grande vigilanza e disciplina autoriale per far sì che questi singoli echi non facciano saltare la coerenza dello spettacolo, il che non è affatto difficile! Una procedura relativamente sicura per aumentare il numero di eroi è l'introduzione di un coro, che commenta l'azione in modo serio o buffo, a seconda della convenzione adottata.

E così arriviamo al prossimo punto di considerazione preliminare prima di iniziare a scrivere la commedia.

Lezione 5. Forme d'arte (1 ora)

Esercizio 1 (60 minuti)

La decisione da prendere è quella di definire il personaggio, cioè la convenzione della nostra arte o del nostro adattamento. Dopo tutto, dobbiamo sapere se vogliamo scrivere un dramma o una commedia. Se una commedia, allora cosa? Satirica, situazionale, grottesca o forse un pastiche di un'opera originale adattata. Dobbiamo sapere se si tratterà di un musical o di un'opera teatrale con canzoni che si riferiscono a singole scene, di una performance d'attore o di una performance di marionette. O forse uno spettacolo artistico o di musica-danza senza parole?

Lo stesso "Winnie the Pooh" può assumere varie forme: da uno spettacolo per i più piccoli che utilizza i dialoghi più semplici e ricche arti visive, passando per un musical per famiglie dai 3 ai 103 anni che parla con musica e coreografie, fino a un trattato filosofico giovanile costruito a collage sull'essenza di tutte le cose o uno psicodramma discorsivo.

Una volta deciso, dobbiamo essere coerenti: non dobbiamo cambiare idea nel bel mezzo della rappresentazione e trasformare la commedia in un dramma, perché questo si vendicherebbe sia sugli interpreti che sul pubblico.

Questa convenzione da noi adottata influenzerà la costruzione del copione teatrale. Infatti, sebbene i principi fondamentali della sua costruzione siano costanti, le soluzioni dettagliate degli episodi e i modi di condurre i singoli personaggi possono differire. Questo ci porta al tema della creazione di una costruzione drammaturgica, cioè dello scheletro dell'arte.

Lezione 6. La struttura o scaletta (2 ore)

Esercizio 1 (60 minuti)

Partiamo da un dramma, perché si tratta di una certa struttura inclusa nella forma del dialogo. I teorici della sceneggiatura creano modelli più o meno dettagliati di questa struttura, che comprende da pochi a una dozzina di elementi obbligatori. Mostrando sulla base della letteratura la ricca struttura dell'arte.

Tuttavia, indipendentemente dal numero di questi elementi, il sistema di tensioni drammaturgiche (finzionali, problematiche, psicologiche, artistiche o musicali) è sostanzialmente simile in tutti questi modelli. Il suo principio ordinatore è il conflitto. È il conflitto tra i personaggi principali che guida l'azione, è lui che si fa portatore della questione e attira l'attenzione degli spettatori.

Ecco il modello di base dello sviluppo del conflitto, che ci permetterà di organizzare la materia narrativa e problematica dell'arte:

- Inizio (a volte si tratta di un'esposizione)
- Il primo punto di svolta (cioè una svolta improvvisa degli eventi)
- Problema (cioè complicazione improvvisa)
- Secondo punto di svolta (a volte collocato dopo il climax)
- Culmine (cioè lo scontro principale delle forze in conflitto)
- Circostanze
- Soluzione
- Conclusione

Esercizio 2 (60 minuti)

La maggior parte delle opere sceniche ha una struttura simile, anche se non identica. Qui i partecipanti possono proporre le loro soluzioni di struttura su un esempio selezionato. Nella nostra lezione utilizzeremo l'esempio di un adattamento della fiaba "Cenerentola":

- Esposizione - una scena che mostra la vita infelice di Cenerentola nella casa della matrigna.
 - Il primo punto di svolta - l'arrivo dell'araldo e la notizia del ballo
 - Peripetia - lavoro ordinato a Cenerentola per non arrivare al ballo
 - Il secondo punto di svolta - l'apparizione della Fata Buona
 - Climax - ballo, gioia del principe, perdita della scarpetta
 - Peripetia - la visita del principe con la scarpetta, mentre Cenerentola è chiusa in cucina
 - Soluzione - ritrovamento di Cenerentola e sistemazione della scarpetta
 - Finale - ballo di nozze
- Quando si scrive un adattamento teatrale di una fiaba, tuttavia, non sempre ci si può fidare della sua struttura narrativa. Un elemento importante della maggior parte delle fiabe è la ripetizione, che conferisce loro una sorta di struttura a coro: tre fratelli, tre compiti simili, tre eventi simili. Inoltre, in "Cenerentola" abbiamo tre balli - perché solo alla terza volta al Principe viene l'idea di asfaltare le scale. Nella lettura funziona benissimo, ma sul

palcoscenico sarebbe una riproduzione monotona di un episodio già noto. La situazione è diversa, ad esempio, in "Biancaneve", dove i tre assassini della matrigna su Biancaneve hanno uno svolgimento diverso (diverso travestimento, diversa tentazione). Ricordiamoci quindi di creare una struttura drammaturgica separata anche per le fiabe più famose.

La cosa più sicura da fare è iniziare a scrivere a questo punto, quando si conoscono già le risposte alle domande: perché, per chi e come, e si dispone di uno schema della struttura, comunemente noto come scala o albero di Natale.

Tuttavia, non sarà più facile, perché in ogni fase della scrittura dobbiamo prendere decisioni non meno importanti. Per esempio, una decisione: da dove cominciare...?

Tuttavia, non sarà più facile dopo, perché in ogni fase della scrittura dobbiamo prendere decisioni non meno importanti. Ad esempio, una decisione - da dove cominciare...?

Lezione 7. L'inizio dell'arte (2 ore)

Esercizio 1 (60 minuti di ragionamento di gruppo, da dove partiamo?)

Gli incipit o gli adattamenti artistici non sono molto meno numerosi delle aperture degli scacchi. Per esempio, un narratore può introdurci nel mondo dell'arte, che dirige la sua storia direttamente al pubblico, presentando di solito i personaggi e spostandosi ripetutamente nell'ombra per mostrarli in azione. Un tale narratore di "Un canto di Natale" può essere, ad esempio, lo stesso Dickens, e "Ragazze con i fiammiferi" - il maestro Andersen. Questa è la forma drammaturgica più semplice e la più vicina a una storia epica.

Esercizio 2 (60 minuti di prove di palco scenico)

Ma il narratore può anche rivolgere la sua storia non direttamente al pubblico, ma all'ascoltatore o agli ascoltatori sul palcoscenico - i suoi partner, che interpreteranno i ruoli da lui creati ed entreranno nelle situazioni messe in scena.

Si tratta di una procedura conveniente, soprattutto quando l'opera adattata consiste in storie segmentate, che sono unità separate. In questo modo, creiamo la cosiddetta cornice, che è una sorta di graffetta che unisce queste storie sparse in un unico insieme. Possiamo immaginare "Winnie the Pooh" per i bambini di quattro anni, per i quali la cornice è costituita dalle storie della buonanotte di mamma canguro, che cerca di far addormentare il bambino. Per gli spettatori più grandi, le avventure degli amici del Bosco delle Cento Miglia possono assumere la forma di favole raccontate dal Coniglio al "gonfio" Pooh. E per i più giovani sarà interessante la disputa tra Chris e Pooh, che darà alle stesse storie il carattere di racconti filosofici universali.

La situazione iniziale è dinamica quando ci sono due o tre narratori. Il più delle volte diventano creatori attivi del mondo delle fiabe (negli spettacoli di marionette, a volte ne sono anche gli animatori), in competizione tra loro nella creazione delle storie. Ad esempio, nello spettacolo moscovita a due voci "La bella addormentata", la fonte degli antagonismi sul palcoscenico erano due fate - buona e cattiva. Quando una donava ai genitori reali sognanti una bellissima rosa, l'altra evocava un fuso mortale. E così, questa lotta tra il bene e il male continuò fino al lieto fine.

Attenzione!

Una coppia di narratori in conflitto è solo apparentemente un'ottima ricetta per un inizio di successo. Il più delle volte è una ricetta per un cliché fiabesco! Se questo litigio iniziale non ha una sua prosecuzione drammatica, se non influisce sul corso dell'azione dell'intera commedia, è meglio rinunciarvi. Diventerà solo un episodio a sé stante, una "appendice" artificiale del testo vero e proprio. Clown e gnomi beffardi, narratori loquaci, che discutono su quale fiaba raccontare e cercano di coinvolgere il pubblico nei loro litigi, otterranno un facile applauso dai bambini, ma allo stesso tempo romperanno la struttura della fiaba, senza apportare alcun contributo in cambio.

Il narratore può anche essere un coro, i cui membri commentano l'azione da soli o collettivamente, essendone di solito gli animatori e i partecipanti. Si può immaginare un coro "serio", derivato direttamente dalla tragedia greca, ma è anche possibile avere un coro buffo, che rappresenta in modo umoristico gli eroi delle fiabe e le loro avventure sceniche.

Una volta presa una decisione sulla cornice e sul narratore (o sulla sua mancanza), dobbiamo pensare allo svolgimento della nostra storia, cioè alla composizione.

Lezione 8. Composizione artistica

Esercizio 1 (30 minuti)

I partecipanti riflettono sulla scelta della composizione artistica

Anche in questo caso abbiamo diverse opzioni tra cui scegliere:

1. una storia che si sviluppa in modo lineare con o senza un'esposizione preliminare
2. una storia che si sviluppa "a balzi" con un'esposizione preliminare
3. un "salto" nel mezzo dell'arte
4. una storia che si sviluppa retrospettivamente con un'esposizione preliminare

La maggior parte delle opere teatrali può essere raccontata in diversi modi. A seconda di quale variante scegliamo, il nostro adattamento avrà un inizio diverso, che influenzerà l'ulteriore corso dell'azione. Prendiamo, ad esempio, "La bestia e la bella":

- a. Il divertimento delle tre sorelle, che svela i loro caratteri (nella versione con l'esposizione della conversazione verremo a conoscenza del loro padre-mercante, che dai suoi lunghi viaggi porta loro doni insoliti).
- b. L'addio delle figlie al padre e gli ordini per i regali.
- c. Una tempesta di mare getta il mercante sotto le mura del castello della Bestia.
- d. Una bella donna anziana (la nonna) racconta alla nipote la sua giovinezza e la sua disillusione nei confronti della Bestia (il nonno).

Esercizio 2 (90 minuti)

I partecipanti svilupperanno l'azione del nostro adattamento in base alla variante selezionata:

- a. Decidiamo per una storia quasi epica senza perdere nessun episodio di questa storia. Quindi: i preparativi per il viaggio, l'addio al padre e gli ordini per i regali, il viaggio, la catastrofe, l'incontro del padre con la Bestia, l'ira della Bestia, il viaggio di ritorno del padre, il benvenuti a casa, la disperazione per la richiesta della Bestia, le dispute su quale delle sorelle si sacrificherà, la partenza della Bella, ecc.
- b. Possiamo permetterci un salto nell'azione e una certa brevità della storia, segnando solo il passaggio del tempo. In questo modo, diamo più dinamica, perché le scene non devono essere

strettamente collegate tra loro. Dopo la scena dell'addio al padre, possiamo passare immediatamente alla scena del giardino della Bestia, per poi tornare a casa, dove il padre racconterà alle figlie le richieste del mostro. Possiamo usare una sorta di montaggio cinematografico, dividendo i singoli episodi con un oscuramento.

c. L'azione del nostro adattamento si svolgerà a turno - nel castello della Bestia e nella casa delle figlie preoccupate per la lunga assenza del padre, e poi - desiderando la Bella (o soddisfatte della sua assenza...). Una simile costruzione conferirà alla nostra storia una grande dinamicità.

d. La nostra storia si svilupperà retrospettivamente, cioè dalla fine. Gli spettatori conosceranno la Bella da vecchia (sta a noi decidere se dirglielo fin dall'inizio o lasciare questa sorpresa come punto di chiusura dello spettacolo), ricordando come in gioventù si sia innamorata di un mostro che si è rivelato essere un principe incantato e che ancora oggi è suo marito. Il procedimento del flashback è a volte rinfrescante per le fiabe o i libri più noti. Si possono immaginare i ricordi del vecchio Robinson, dell'Ebenezer Scrooge di "Un canto di Natale" di Dickens o di uno dei fratelli incantati dai cigni selvatici, ad esempio quello con l'ala di cigno, perché Eliza non ha fatto in tempo a disincantarlo fino in fondo (è un'idea utilizzata nella loro messa in scena in fondo alla Polonia).

Indipendentemente dalla variante scelta, ricordiamoci che abbiamo a disposizione un altro trucco drammaturgico che ci permette di interessare lo spettatore e di renderlo nostro alleato: il cosiddetto gancio. Il gancio è una sorta di enigma o di domanda intrigante che poniamo al pubblico all'inizio dello spettacolo, per rispondere solo alla fine. L'incertezza e la curiosità li terranno con il fiato sospeso fino all'ultimo momento. Per esempio, Gerda troverà Kay nella "Regina delle nevi" di Andersen; la maledizione della strega cattiva lanciata sulla principessa Rosolia nella "Bella addormentata" si avvererà; la matrigna cattiva si libererà infine di Biancaneve? Il punto è che questo gancio deve essere abbastanza forte fin dall'inizio per dirigere l'intera azione e mantenere l'attenzione degli spettatori. Se dosiamo abilmente la tensione e sveliamo gradualmente il mistero, gli spettatori seguiranno con attenzione le avventure dei personaggi, anche se conoscono il finale.

Le osservazioni precedenti riguardano la composizione di opere o adattamenti con una trama classica, dal francese *bien fait*, che significa "ben confezionato". Tuttavia, esistono opere con una composizione libera, costruita sul principio del mosaico - da segmenti, episodi separati, da impressioni sceniche, che non costituiscono una linea di trama uniforme e non sono ordinati intorno a un conflitto. Possono essere collegati tra loro da temi, stati d'animo, eroi. La costruzione di un'opera del genere assomiglierà più a una partitura musicale che a uno schema drammatico classico. Eppure, anche in questo caso, non potrà fare a meno di una gradazione di tensioni, di un culmine e di un finale che sottolineino l'insieme. Si scopre che è difficile sfuggire al modello classico. Anche se intendiamo decostruire completamente la struttura drammaturgica classica, dobbiamo sapere cosa stiamo decostruendo... Per quanto riguarda il pittore astratto, la strada verso l'astrazione passa attraverso uno schizzo classico della testa e del corpo umano.

Un buon consiglio! Quando consideriamo un'opera teatrale finita, leggiamola attentamente dall'inizio dal punto di vista del finale. Vediamo se tutti i fili sono chiaramente collegati tra loro; se l'inizio si "incontra" con la fine; se non abbiamo dimenticato di chiudere la cornice con cui abbiamo iniziato l'arte; se il narratore non è morto da qualche parte; se non si è perso un eroe; se il "gancio" iniziale non si è dissolto nella moltitudine degli eventi scenici. Se ci è capitato uno di questi incidenti, pensiamo se sia meglio cambiare l'inizio o la fine per amore dell'arte. E non esitiamo a farlo. Non abbiamo paura di apportare modifiche a un testo già scritto: questo è uno dei principi fondamentali della scrittura teatrale!

Dopo tutte queste considerazioni formali e compositive, è il momento di affrontare l'oggetto principale dell'arte, cioè il protagonista.

Lezione 9. Eroi

Esercizio 1 (60 minuti: Come creare degli eroi?)

In questo esercizio, i partecipanti si chiedono come creare eroi nell'arte scelta per la messa in scena?

I protagonisti sono i "portatori" del problema che vogliamo trasmettere agli spettatori, sono i partecipanti al conflitto drammatico, sono i difensori o gli oppositori del messaggio del nostro autore. In una parola, parlano con la nostra voce e per nostro conto parlano agli spettatori.

Ecco perché è così importante, prima di iniziare a scrivere, sapere intorno a quali spettatori si concentrerà l'azione dell'arte o dell'adattamento. Ricordiamo che lo spettatore, soprattutto quello infantile, ama identificarsi con il protagonista e guarda il mondo scenico attraverso i suoi occhi. Il protagonista deve quindi suscitare simpatia e fiducia, perché dipende dalla capacità del bambino di leggere correttamente le nostre intenzioni autoriali. Dovrebbe anche avere un degno avversario, cioè un antagonista che, difendendo in modo convincente i suoi argomenti, metta lo spettatore in una situazione di scelta e lo faccia riflettere. Allo stesso tempo, è bene evitare schemi in bianco e nero che, di norma, sfiorano un didascalismo invadente. Si può anche immaginare uno scenario in cui il personaggio principale sia il proverbiale "cattivo" - ad esempio la Volpe Witalis o la Pulce Szachrajka di John Brzechwa, o anche il Lupo affamato di "Cappuccetto Rosso". È una vera e propria arte renderli eroi convincenti, in grado di conquistare inizialmente la simpatia degli spettatori, per poi perderla nel finale (ma è proprio la fine...?). I personaggi convincono il pubblico delle loro ragioni con fatti e parole, cioè con la loro azione scenica (partecipazione all'azione dello spettacolo) e con il dialogo (o monologo).

Esercizio 2 (60 minuti per stabilire le sorti dell'eroe)

L'azione e il dialogo e i singoli personaggi dovrebbero svolgersi secondo il corso dell'azione, programmato nella nostra "scala" drammatica. Per verificare che ciò avvenga, dopo la stesura della commedia è opportuno seguire i fili di tutti i personaggi: se non si discostano dal nostro piano originale, se rappresentano in modo convincente il conflitto e se portano chiaramente al climax. Questo ci permetterà di evitare lungaggini e situazioni in cui l'eroe (ad esempio, il Gatto con gli stivali) deve fare una grande tirata d'orecchie per presentare le sue azioni dietro le quinte, perché l'autore non ha pensato in tempo di mostrarle sul palco.

Non temiamo le correzioni nel testo scritto!

Ricordiamoci anche di dosare le argomentazioni dei personaggi contenute nei dialoghi con una misura da speziale per tutta l'opera, in modo da non dover mettere loro in bocca un lungo monologo ideologico nel finale. E così arriviamo alla materia propria dell'arte teatrale, cioè il dialogo.

Lezione 10. Dialoghi

Esercizio 1 (60 minuti per costruire i dialoghi)

Le funzioni del dialogo nel teatro sono molteplici. È, tra l'altro, il vettore di base (oltre alle azioni sceniche) dell'azione e del conflitto; determina le relazioni tra i personaggi; se necessario - espone direttamente il messaggio dell'autore; e caratterizza anche gli stessi eroi. Allo stesso tempo, è importante non solo quello che i nostri protagonisti dicono, ma anche come lo dicono.

Se vogliamo individuarli, è bene farlo anche attraverso la lingua che parlano. Dopo tutto, possono parlare un dialetto, una lingua alta o bassa, più o meno correttamente, un po' "da stranieri", possono balbettare, avere i loro modi di dire preferiti, ecc. Se, ad esempio, il Gatto con gli stivali borbotta di tanto in tanto: "Sul fascino del cane", diventerà un'ulteriore fonte di comicità.

Va ricordato, tuttavia, che questa individualizzazione linguistica deve armonizzarsi con la convenzione artistica adottata all'inizio. Perché la convenzione comprende anche la scelta della lingua che i nostri eroi useranno, sia che si tratti di una lingua moderna di tutti i giorni, sia che si tratti di una lingua un po' artificiale di una fiaba, o grottescamente esagerata (vedi Gombrowicz), o di un dialetto o di una stilizzazione storica.

Ecco un ammonimento per gli adattatori di letteratura alle prime armi! I dialoghi citati letteralmente dal libro, in 90 casi su 100 suoneranno artificiosi e "fruscianti" con la carta. I personaggi teatrali non possono trasmettere i "messaggi" del libro. Devono stabilire un contatto autentico tra loro - ricordiamoci che saranno interpretati da attori in carne e ossa!

Ad esempio, nel libro Winnie the Pooh convince Pimpi a costruire una casa per Ih-Oh:

" - La costruiremo qui, proprio sotto questo bosco al riparo dal vento, perché qui ci ho pensato. E chiameremo questo posto l'Angolo di Pooh. E costruiremo la capanna di Pooh per Ih-Oh nell'Angolo di Pooh con dei bastoncini".

Ai fini della scena, è meglio scomporre questa lunga questione di Pooh in un dialogo con Pimpi. Per esempio..:

Pooh: Costruiamolo qui.

Pimpi: Perché qui?

Pooh: Perché qui mi è venuta questa idea! E sapete una cosa? Chiamiamo questo posto l'Angolo di Pooh.

Pimpi: E con che cosa costruiremo questa casa

Pooh: Dai bastoncini. Oh, Pimpi, costruiremo per Ih-Oh la più bella capanna dei Pooh nell'Angolo dei Pooh!

Esercizio 2 (60 minuti di risoluzione dei problemi di dialogo)

Una soluzione migliore della citazione letterale dei dialoghi del libro è quella di utilizzare frammenti di narrazione del libro nel dialogo scenico. Ad esempio, quando mamma canguro porta a spasso il bambino con la tigre per pulirlo con calma, il narratore dice: "Così mandò il bambino con la tigre da casa e diede a ciascuno di loro un pacchetto. Nel pacchetto del bambino c'erano panini con la marmellata, e nel pacchetto della tigre c'erano panini con l'olio di pesce".

Solo in apparenza, questo frammento di racconto potrebbe essere la risposta alla domanda di Pooh: "Dove sono il Bambino e la Tigre?".

La scena richiederebbe ancora una volta la scomposizione di questa questione informativa in un dialogo più dinamico. Ad esempio, questo:

Pooh: Mamma canguro, dove pensi che possano essere ora il bambino e la tigre? Canguro: Li ho mandati a fare una passeggiata per evitare che interferiscano con le mie pulizie. Pooh: A fare una passeggiata? Proprio adesso? Dopotutto, è l'ora di Qualcosa... Canguro: Non preoccuparti, Pooh, ho dato a ciascuno di loro un pacchetto per il viaggio. Pooh: E cosa c'è nel pacco del bambino?

Canguro: Panini con marmellata.

Pooh: E nel pacchetto della tigre?

Canguro: Panini all'olio di pesce.

Pooh: Allora, addio mamma canguro.

Canguro: Dove vai così di fretta, Pooh?

Pooh: Vado a cercare il bambino e la tigre.

Un dialogo di questo tipo, da un lato, trasmetterà il significato del frammento narrativo e, dall'altro, caratterizzerà ulteriormente Pooh. E suonerà molto più dinamico del frammento del libro citato in una sola sequenza - come dichiarazione di mamma canguro.

Quando pensiamo al dialogo, ricordiamo anche ciò che si nasconde tra le parole e le frasi, cioè il silenzio. Il silenzio, sostenuto ad esempio da un gesto o da un volto, a volte è più teatralmente eloquente anche della parola più enfatica!

Lezione 11. Riflessioni post sceneggiatura

Esercizio (1 ora di scambio di opinioni su come scrivere una buona sceneggiatura)

Le riflessioni di cui sopra sul laboratorio teatrale aiuteranno i partecipanti a rispondere almeno ad alcune delle domande che sorgono quando si scrive un'opera teatrale o un adattamento. Il resto è una questione di invenzione, pratica e talento.

Per concludere, un altro consiglio. Molti scenari teatrali nascono come opera collettiva. E questo è un bene, perché ogni tanto non si tratta di una sola testa. Ma nel momento in cui il "collettivo" ritiene il testo pronto, un drammaturgo spietato dovrebbe intervenire e organizzare questa creazione collettiva secondo regole drammaturgiche ferree. Ne beneficeranno sia il "lavoro collettivo" che gli interpreti e gli spettatori..

ATTIVITA' DI VALUTAZIONE PER IL MODULO SCENEGGIATURA

TEST

1. Prima di iniziare la stesura della sceneggiatura, il gruppo partecipa:
 - ad un gioco di team building
 - ad un gioco sincrono
2. Prima di scrivere una sceneggiatura, è necessario:
 - osservare una persona
 - osservare scene di vita quotidiana
3. Quando ci viene chiesto perché stiamo scrivendo il testo, possiamo scegliere:
 - scrivere un testo su un argomento selezionato
 - adattamento di un'opera su un argomento selezionato
 - riprendere un testo già pronto su un argomento selezionato
4. La domanda sul destinatario dello scenario si riferisce a:
 - spettatori
 - sceneggiatori
 - interpreti dello spettacolo
5. La decisione sulla forma d'arte o sull'adattamento riguarda:
 - dramma
 - commedia
 - musicale
6. Il principio che organizza la struttura dello scenario è:
 - amore
 - invidia
 - conflitto
7. Il narratore rivolge il suo racconto iniziale nell'opera teatrale a:
 - spettatori
 - coro
 - interpreti sul palcoscenico
8. La scelta della composizione dello spettacolo non prevede:
 - storie lineari
 - una storia a salti
 - storia finale

storia retrospettiva

9. Gli eroi dello scenario sono:

- portatori del problema
- partecipanti a un conflitto drammatico
- difensori del messaggio proprietario
- oppositori del messaggio dell'autore

10. La funzione del dialogo nel dramma non è:

- portare azione e conflitto
- determinare la relazione tra i personaggi
- esplicitare il messaggio proprietario
- caratterizzazione degli eroi
- mettere in scena