

<b>TITOLO</b>	Tra Palco e Realtà
<b>ENTE TITOLARE</b>	ASUR AV3 – Polizia di stato – Garante infanzia e adolescenza
<b>ENTE PARTNER</b>	Comune di Macerata - Ass. Glatad Onlus

<b>PAROLE CHIAVE</b>	Alleanza, relazione, condivisione, spirito critico
<b>PREMESSA</b>	<p>Sappiamo ormai da anni, grazie alle linee guida dell'Organizzazione mondiale della sanità, che per fare prevenzione non basta l'informazione, ma bisogna stimolare percorsi di comprensione condivisi, partecipati, dove i ragazzi sono davvero protagonisti. Questo vale anche per i pericoli della rete e per Tra Palco e Realtà. La sempre maggiore diffusione delle nuove tecnologie digitali, in particolare tra pre-adolescenti e adolescenti, fa emergere un utilizzo della rete spesso orientato alla prevaricazione, alla denigrazione, alla creazione di dipendenze nonché alla commissione di reati</p>
<b>OBIETTIVO PRINCIPALE</b>	<p>Mettere in gioco in maniera particolare le relazioni tra i ragazzi, far accrescere la loro empatia, il loro spirito critico, la loro cooperazione e solidarietà da opporre alle insidie tecnologiche (vedi cyber bullismo, cattivo utilizzo della rete, dipendenze digitali) che possono portare all'isolamento e all'incapacità relazionale.</p>
<b>POPOLAZIONI TARGET</b>	<p><b>TARGET DIRETTO:</b>          Studenti delle Scuole secondarie di primo grado dei comuni raggiunti dalla terza edizione:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Istituto Comprensivo E.Medi - Porto Recanati</li> <li>- Istituto comprensivo "A. Manzoni" - Corridonia</li> <li>- Istituto Comprensivo "N. Strampelli" - Castelraimondo</li> <li>- istituto comprensivo "Giovanni Cingolani" - Montecassiano</li> </ul> <p><b>TARGET INDIRETTO:</b>          insegnanti, famiglie, associazioni, cittadinanza</p>
<b>METODOLOGIA</b>	<p>Il progetto interviene sul target diretto attraverso il seguente format:</p> <p><b>a- Interventi informativi-educativi</b>, da parte dei promotori, da attuare nelle scuole aderenti, sul tema dell'educazione alla legalità, approfondendo le problematiche collegate ai rischi ed ai pericoli dei fenomeni di cui in premessa con particolare riferimento agli abusi ed ai comportamenti a rischio che si sviluppano dall'uso della rete (adescamento, cyber bullismo, sexting, gioco d'azzardo on line, dipendenze patologiche, computer crimes, ed altri usi scorretti del mezzo elettronico ecc.);</p>

	<p><b>b- attività dei laboratori artistici e teatrali</b> con il coinvolgimento attivo degli studenti attraverso la partecipazione nella fase ideativa, realizzativa e nella rappresentazione di opere creative artistiche originali (teatrali o di altra natura), aventi per tema gli argomenti sopra descritti; l'utilizzo dei linguaggi artistici come quello del teatro rappresenta un ambito perfetto da opporre alle insidie tecnologiche che possono portare all'isolamento e all'incapacità relazionale.</p>
<p><b>RISORSE UMANE</b></p>	<p>Le attività di Tra Palco e realtà verranno realizzate dagli studenti con il supporto dei docenti, dei registi teatrali e di altri operatori delle associazioni partner del progetto (pedagogisti, psicoterapeuti, educatori, operatori del sociale ed esperti di comunicazione e digitale) coordinati dai promotori (Asur, Polizia di Stato e Garante infanzia e adolescenza) che supervisioneranno le attività da realizzare</p>
<p><b>FASI DEL PROGETTO</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>CONTATTO</b> con Istituti scolastici che intenderanno partecipare, con il coinvolgimento dell'Ufficio Scolastico Provinciale e/o Regionale. Contatto con gli enti locali che metteranno a disposizione teatri, cinema o sale idonee per le rappresentazioni finali e che provvederanno alla copertura dei costi relativi per il loro utilizzo;</li> <li>2. L'AVVIO DI UN'ATTIVITÀ INFORMATIVO-EDUCATIVA attraverso degli <b>INTERVENTI</b>, da parte dei promotori, da attuare nelle scuole aderenti, sul tema dell'educazione alla legalità, approfondendo le problematiche collegate ai rischi ed ai pericoli dei fenomeni di cui in premessa con particolare riferimento agli abusi ed ai comportamenti a rischio che si sviluppano dall'uso della rete (adescamento, cyber bullismo, sexting, gioco d'azzardo on line, dipendenze patologiche, computer crimes, ed altri usi scorretti del mezzo elettronico ecc.);</li> <li>3. AVVIO <b>LABORATORIO TEATRALE</b> CON L'INDIVIDUAZIONE COMPAGNIE TEATRALI (registi e/o altri soggetti idonei) per la progettazione e la messa in opera della rappresentazioni artistiche da parte degli studenti;</li> <li>4. AVVIO E COORDINAMENTO DELLE ATTIVITÀ DEI <b>LABORATORI ARTISTICI</b> negli istituti scolastici aderenti, al fine di seguire il lavoro degli studenti e garantire che il messaggio educativo sia conforme alle finalità del progetto ed a quelli istituzionali degli enti promotori;</li> <li>5. L'ORGANIZZAZIONE DI <b>RAPPRESENTAZIONI FINALI</b>,</li> </ol>

distinte per ogni scuola partecipante, in cui saranno messe in scena da parte degli studenti due rappresentazioni artistiche: la prima in orario mattutino, rivolte a tutti gli studenti e i docenti dell'Istituto scolastico partecipante, la seconda in orario serale, rivolte a genitori, cittadinanza ed autorità; l'organizzazione di una serata finale da tenersi nel Comune di Macerata con la rappresentazione delle opere migliori. Tali opere verranno selezionate, tra tutte quelle realizzate dai singoli Istituti scolastici, da un'apposita giuria composta da un rappresentante di ogni ente promotore e eventualmente da altri partner che avranno contribuito alla realizzazione del progetto;

**CRONOPROGRAMMA**

	Sett 18	Ott 18	Nov 18	Dic 18	Gen 19	Feb 19	Mar 19	Apr 19	Mag 19
FASE 1: CONTATTO									
FASE 2: INTERVENTI									
FASE 3: LAB. TEATRO									
FASE 4: LAB. ARTE									
FASE 5: RAPP. FINALI									