

# V I T A E

**Categoria JUNIOR**  
I/II Scuola Secondaria di II grado

## **GUERRIERI**

### **REGOLAMENTO, MODALITÀ E TEMPI PER LE CLASSI DEL BIENNIO DELLA SCUOLA SECONDARIA DI II GRADO**

#### **I partecipanti**

Ogni Staffetta è composta dall'insieme delle classi dello stesso grado di scuola e livello di classe.

Vi partecipano le **classi del biennio della Scuola secondaria di II grado**.

Le squadre che compongono ciascuna staffetta raggiungono il traguardo collaborando tra loro alla realizzazione, capitolo dopo capitolo, di un racconto che parte dall'incipit di uno scrittore redatto in relazione al tema annuale della Staffetta.

#### **Le modalità**

Per la categoria JUNIOR ogni capitolo del biennio della scuola secondaria di II grado dovrà contenere un massimo 1.500 parole.

Il docente ha la possibilità di utilizzare le moderne tecnologie per comunicare quello che si sta facendo con gli alunni e per generare piccole produzioni tali da coinvolgere la scuola a partire dalla Staffetta e dai ragazzi. Organizzare una giornata evento che veda la scuola, le Istituzioni e le famiglie attivarsi per un'idea comune che volga al cambiamento. Tutto concorrerà a farli sentire protagonisti di un'impresa partecipata da tutta la comunità.

#### **Pronti, Staffetta, Via!**

##### **Uso dell'incipit... e dei capitoli precedenti al tuo**

Le tue capacità di mediazione con i ragazzi sono ineludibili... L'arrivo in classe dell'incipit o dei capitoli precedenti al tuo, ti permetterà di presentare ai ragazzi i personaggi e l'ambientazione della storia. La classe quindi verrà guidata attraverso una *condotta di realtà* come ad esempio l'atto della lettura, della valutazione, della riflessione, del pensare, del dialogare, del confrontarsi e dell'organizzarsi. Vediamo ora cosa faranno i tuoi ragazzi e come lo faranno: ovviamente le nostre sono semplici indicazioni e potrai scegliere liberamente come meglio credi le metodologie da adottare. L'apprendimento in questo livello scolastico deve essere anche... divertimento.



# V I T A E

## Ecco cosa fare...

Svolgendo con loro attività di mediazione e brainstorming potrai utilizzare la parte iniziale del tempo che hai a disposizione per dimostrare quanto loro possano essere artefici di una storia. È in questa fase che la classe dovrà espandersi ed esaltarsi verso le condotte *creativo-fantastiche* per iniziare a dar forma a un capitolo (e alla fine a un racconto completo) che volga oltre il reale. Potrai creare un'ambientazione in cui ognuno avrà una parte, realizzare più ipotesi di capitolo... Ancora di più: potrai comprendere attraverso il brainstorming le personalità, i caratteri, le eventuali problematiche cognitive, avrai gli strumenti, dunque, per determinare inclusione... Quando con i ragazzi avrete scelto l'ipotesi strutturale di capitolo condiviso dal gruppo, allora potrete cominciare a giocare!

## E dopo che avrai scritto il capitolo con la tua classe?

E dopo questo grande atto fantastico-creativo (la creazione del capitolo) ci sarà bisogno di ritornare al reale facilitando la presa di coscienza e di conoscenza del limite umano, di toccarlo praticandolo, esercitandolo nelle modalità che nel corso del tempo riterrai opportune.

## Come fare?

Immaginiamo che il ritorno al reale significhi vivere concretamente il territorio e la comunità nella quale scuola e famiglie sono immerse. Visite guidate, giochi in piazza, laboratori creativi, uscite didattiche, sono solo alcuni degli esempi delle attività che potete immaginare di realizzare. Raccoglieremo volentieri la documentazione che ci perverrà dopo ogni vostra attività.

## E infine...

L'aula torna ad essere il contesto, com'è d'altronde per le tue attività didattiche, dove fiorisce l'idea guidata e accompagnata dalla "cura" dell'insegnante. Relativamente all'attività svolta, le educatrici, i genitori o chi altri ancora, sempre assieme ai ragazzi e alle ragazze, dovranno dare vita ad un evento produttore di serenità, ilarità, comicità e felicità per far prendere coscienza a tutti che nella vita comune e reale che il bene, il sorriso, la risata e il divertimento possano e debbano realizzarsi.

## Tempi

I capitoli vengono elaborati secondo le seguenti modalità e nei tempi previsti dal calendario:

- ciascun docente riceve nome utente e password per accedere alla piattaforma on-line ([www.bimed.net/staffetta](http://www.bimed.net/staffetta)) e partecipare al lavoro di composizione del racconto;
- la prima squadra della staffetta, nel tempo assegnato dal Calendario rispetto allo Start di partenza, scrive il primo capitolo, in prosecuzione dell'incipit dello scrittore, e assegna un titolo al capitolo;



# V I T A E

- c) entro le ore 14.00 dell'ultimo giorno del periodo assegnato per la scrittura, la prima squadra carica il capitolo utilizzando l'area dedicata, carica l'Appendice (elenco dei partecipanti);
- d) la seconda classe/squadra continua il racconto con la stesura del proprio capitolo, assegna il titolo al capitolo e "passa il testimone" alla terza squadra e così via; di squadra in squadra si prosegue con le stesse modalità fino alla stesura dell'ultimo capitolo.

Un Tutor di Staffetta nominato da Bimed visionerà il capitolo e determinerà un'interazione con il docente responsabile del capitolo scritto al fine di concordare eventuali modifiche ottimizzative.

Il Tutor poi, pubblicherà il capitolo in modo che lo possano leggere tutte le scuole della propria staffetta di riferimento e provvederà ad organizzare e programmare gli incontri Webex "Passa il testimone" che si terranno ad ogni cambio capitolo.

## Community

I docenti che vorranno, potranno determinare un'interazione dinamica con i colleghi anche attraverso i canali social e le conferenze che terremo periodicamente. Attraverso l'Agorà della piattaforma o nella sezione "Scrivi mail" sarà facile mettersi in contatto diretto con i docenti della stessa staffetta e realizzare una comunità attiva.

