

**Tra memoria e oblio**

***Manuale educativo su Seconda Guerra Mondiale e Olocausto***

---

## **Impressum**

Tra memoria e oblio: *Manuale educativo su Seconda Guerra Mondiale e Olocausto*

Autrici e autori: Alex Tamer (Associazione 4704), Alice Straniero (*Documenta*), Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus), Sabina Belc (Socialna akademija), e Tena Banjeglav (*Documenta*).

Editing e design: Alice Straniero

Lettura: Nikola Bojčić

Foto di copertina: "Jasenovac" di Silvia Marinčić.

Zagabria e Lubiana, Maggio/Giugno 2023

Pubblicato da: *Documenta*, rappresentata da: Vesna Teršelič, e Socialna akademija, rappresentata da: Matej Cepin

Questa pubblicazione è stata realizzata con il sostegno dell'Unione Europea, attraverso il programma CERV.

Questa pubblicazione riflette solo il punto di vista dell'autore; l'agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura e la Commissione europea non sono responsabili dell'uso che potrebbe essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questa pubblicazione è autorizzata con licenza Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC-BY-SA).

---

## **CONTENUTI**

Il manuale

Il progetto

Come approcciarsi al tema con sensibilità: linee guida per educatori

Metodi:

Progettazione di un gioco da tavolo

City Rally

Fumetti

Cianotipo

Creazione di un documentario

Edularp

Teatro in cuffia, partecipativo e in movimento

Mappe

Mostra Mashup

Fotografia e mostra fotografica

Podcast

Poesia.

Cartoline

Video brevi

Reportage per social media

Gioco narrativo con Twine

Conclusioni

Partner del progetto e donatori

## **IL MANUALE**

Il manuale “Tra memoria e oblio” offre una raccolta di metodi provenienti dal campo dell’educazione non formale, con l’obiettivo di supportare ragazzi e ragazze a comprendere meglio l’Olocausto e altri genocidi avvenuti durante la Seconda Guerra Mondiale. Tutti i metodi sono progettati per essere realizzati attraverso un approccio partecipativo e “da pari a pari”, attraverso il quale ragazzi e ragazze assumono il ruolo di creatori e interpreti della storia, piuttosto che semplici consumatori di informazioni.

Nell’apprendimento “da pari a pari”, i giovani imparano gli uni dagli altri e con gli altri, creando un ambiente positivo e informale per il lavoro di gruppo, la cooperazione, la comunicazione, il pensiero critico e lo scambio di competenze. Il coinvolgimento diretto e l’interazione creativa con i temi trattati, permettono di aumentare l’interesse e la comprensione dei contenuti da parte dei giovani, determinando migliori risultati di apprendimento. Attraverso i metodi presentati nel manuale, i partner del progetto vogliono motivare i giovani coinvolti a diventare loro stessi educatori, coinvolgendo i loro amici, colleghi e comunità locale, con l’intento di avvicinarli a argomenti storici delicati, attraverso metodi creativi e non formali.

I metodi presentati nel manuale condividono una componente transnazionale e possono essere applicati a diversi temi secondari e luoghi della memoria differenti. I metodi tuttavia condividono lo stesso obiettivo, quello di riportare alla luce luoghi della memoria dimenticati e ricordare le loro vittime.

Suggeriamo di realizzare i metodi con gruppi di giovani dai 16 anni in su.

## IL PROGETTO

Il progetto “Tra memoria e oblio: luoghi della memoria della Seconda Guerra Mondiale” (BMO) è stato creato da *Documenta* – Centre for dealing with the past (Croazia), e i suoi partners: JUSP Jasenovac (Croazia); Max Mannheimer Haus (Germania); Università di Regensburg (Germania); Associazione 4704 (Italia); Topografia per la storia (Italia); APIS Institute (Slovenia); Socialna akademija (Slovenia). Il progetto è finanziato dall’Unione Europea attraverso il programma CERV.

Il progetto mira a promuovere una discussione sui luoghi della memoria della Seconda Guerra Mondiale: ex campi di concentramento, campi di lavoro forzato, luoghi di sterminio e prigionie, che oggi, troppo spesso, vengono abbandonati e dimenticati.

Per raggiungere questo obiettivo, il progetto ha sviluppato le seguenti azioni:

**Comprendere le dimensioni transnazionali e locali della Seconda Guerra Mondiale.** Considerando luoghi della memoria in diversi paesi europei, concentrandosi sulla dimensione transnazionale dell’Olocausto e di altri genocidi avvenuti durante la Seconda Guerra Mondiale, tenendo conto allo stesso tempo del loro aspetto locale e regionale;

**Promuovere la ricerca.** Invitando giovani ricercatori e ricercatrici ad approfondire le ricerche sui luoghi collegati all’Olocausto e ad altri genocidi/omicidi sistematici avvenuti durante la Seconda Guerra Mondiale; così come le ricerche sulla sofferenza di gruppi etnici, religiosi, marginalizzati durante la Seconda Guerra Mondiale;

**Sviluppare pratiche educative.** Discutendo le pratiche educative nell’istruzione formale e non formale e creare nuovi strumenti e materiali, con l’obiettivo di migliorare i processi educativi nelle scuole, nelle università, e nelle pratiche dell’istruzione non formale;

**Commemorare e ricordare.** Avviando discussioni sui crimini della Seconda Guerra Mondiale commessi in Europa, ricordando e commemorando le vittime, i sopravvissuti e le loro famiglie;

**Combattere la negazione e la distorsione dell’Olocausto e di altri crimini della Seconda Guerra Mondiale.** Riducendo la negazione e la distorsione dell’Olocausto e di altri genocidi/omicidi sistematici legati ai crimini della Seconda Guerra Mondiale, sfatando falsi miti storici, visitando luoghi della memoria e condividendo storie di vittime e sopravvissuti.

## **COME APPROCCIARSI AL TEMA CON SENSIBILITÀ: LINEE GUIDA PER EDUCATORI**

Nel loro lavoro, educatori ed educatrici si trovano spesso di fronte al compito di affrontare argomenti complessi e questioni delicate. Nel campo dell'educazione storica e civica, una delle sfide per gli educatori e le educatrici è come affrontare il tema dell'Olocausto e degli altri genocidi avvenuti durante la Seconda Guerra Mondiale, e quale sia oggi il loro significato. Gli educatori hanno il compito, da un lato, di affrontare la complessità dell'argomento, considerando la sua sensibilità e il contesto storico, e, dall'altro, di rendere l'argomento rilevante per ragazzi e ragazze di oggi. Può essere complicato suscitare l'interesse dei giovani senza banalizzare eventi, vittime e sopravvissuti.

In questa sezione, i partner vorrebbero suggerire una serie di linee guida, al fine di affrontare l'educazione all'Olocausto e ad altri genocidi con sensibilità ed empatia. Le linee guida mirano a rendere i giovani più consapevoli e a loro agio, in modo da potersi avvicinare, in un gruppo di pari, ai metodi presentati nei capitoli seguenti e determinare il loro coinvolgimento attivo in ulteriori discussioni, workshop e altri metodi di apprendimento relativi alla Seconda Guerra Mondiale e all'educazione all'Olocausto.

### **Linee guida:**

**Definite i termini.** In primo luogo, gli educatori dovrebbero definire i termini, al fine di creare conoscenze e vocaboli condivisi all'interno del gruppo. Definire le parole "Olocausto"; "genocidio"; "antisemitismo"; nonché la terminologia aggiuntiva rilevante per il caso del vostro paese (ad esempio "collaboratore"; "spettatore" e altri). Condividendo una conoscenza base della terminologia, i ragazzi si sentiranno più a loro agio nel partecipare attivamente a discussioni e workshop, e saranno in grado di formulare eventuali domande con più precisione.

**Fornite un contesto storico.** Fornire un contesto storico per la Seconda Guerra Mondiale, considerando sia la dimensione locale che quella europea. Discutere con i giovani le cause e le conseguenze e affrontare con loro possibili domande. Oltre agli eventi e ai luoghi collegati alla Seconda Guerra Mondiale e all'Olocausto, è importante contestualizzare la storia locale ed europea prima dell'inizio della Seconda Guerra Mondiale. Considera l'idea di fare un'introduzione sulla vita della comunità ebraica, così come ad altre minoranze e alla loro influenza, nelle vostre città e stati, prima della Seconda Guerra Mondiale.

**Non nascondetevi dalla complessità.** Per evitare descrizioni stereotipate e generalizzazioni, non abbiate paura di affrontare la complessità quando affrontate argomenti sensibili tra i giovani. Quando si affrontano questioni riguardanti le responsabilità individuali e di gruppo, non semplificate l'argomento, ma cercate di dare spazio sufficiente per comprendere le sfumature e le complessità del contesto storico e del comportamento umano. Per questo consigliamo di discutere di collaborazionismo, diversi tipi di opposizione e resistenza e affrontare argomenti sensibili in modo aperto.

**Includete storie personali.** È fondamentale che gli educatori presentino le vittime dell'Olocausto e di altri genocidi e crimini della Seconda Guerra Mondiale come individui, non come numeri. Per fare ciò, quando possibile, suggeriamo di incoraggiare i giovani a incontrare testimoni, sopravvissuti o famiglie delle vittime. In alternativa, considerate l'utilizzo di fonti dirette, come diari, interviste, fumetti, che presentano la vita degli individui, le loro storie ed esperienze uniche.

**Organizzate visite ai luoghi della Seconda Guerra Mondiale.** Quando possibile, organizzate insieme ai giovani visite ai luoghi della memoria della Seconda Guerra Mondiale. Vedere questi luoghi con i propri occhi, determina un ulteriore coinvolgimento. Tuttavia, i luoghi della memoria potrebbero anche innescare risposte emotive. Per questo motivo suggeriamo di presentare il luogo ai giovani prima della visita (che funzione aveva il luogo, cosa dovremmo aspettarci di trovare durante la visita, come si presenta il luogo/museo oggi...). Assicuratevi che i giovani sappiano che possono prendersi del tempo per se stessi o che possono saltare la visita o parti di essa se si sentono a disagio. In generale, la visita dovrebbe essere condotta nel rispetto del luogo, delle sue vittime e dei sopravvissuti, ma anche considerando come individui diversi reagiscano in modi diversi ad argomenti difficili e sensibili. Siate quindi cauti nell'affrontare e correggere comportamenti che potrebbero sembrare inizialmente "inappropriati", e incoraggiate riflessioni individuali e di gruppo dopo le visite.

**Considerate la storia locale.** Man mano che i giovani acquisiscono maggiore familiarità con il contesto generale, suggeriamo di considerare eventi, persone e storie locali, al fine di avvicinarli agli eventi storici e renderli più rilevanti per la loro vita di oggi. Concentratevi sulle "micro-storie", ad esempio un luogo o un evento specifico nella vostra città che potrebbe essere rilevante per i giovani (un luogo in cui si trovano, una strada vicino alla loro scuola, una persona con cui possono identificarsi...).

**Incoraggiate gli spazi sicuri e le riflessioni.** Quando si trattano argomenti delicati, gli educatori dovrebbero prestare particolare attenzione ai metodi utilizzati. Suggeriamo di non utilizzare materiali fotografici e video con una forte carica emotiva, evitate rappresentazioni grafiche delle vittime. Al tempo stesso, suggeriamo di prestare molta attenzione quando si intraprendono attività di "simulazione", che possono avere una carica emotiva molto profonda e creare processi di interiorizzazione non sempre positivi. In generale, quando si affrontano argomenti sensibili, concedete tempo sufficiente ai giovani per conoscersi, sentirsi più a proprio agio e costruire uno spazio sicuro per esprimersi. Dopo l'attività, pianificate un momento di riflessione e valutazione.

Fonti:

[Recommendations for Teaching and Learning about the Holocaust – IHRA.pdf \(holocaustremembrance.com\)](https://www.holocaustremembrance.com/resources/teaching-learning)

[Guidelines for Teaching About the Holocaust — United States Holocaust Memorial Museum \(ushmm.org\)](https://www.ushmm.org/education/guidelines-for-teaching-about-the-holocaust)

[5 Strategies For Teaching About The Holocaust Through Inquiry \(teachthought.com\)](https://www.teachthought.com/teaching-strategies/5-strategies-for-teaching-about-the-holocaust-through-inquiry/)

[10 Tips for Teaching About the Holocaust | PBS Education](https://www.pbs.org/education/10-tips-for-teaching-about-the-holocaust/)

[Echoes & Reflections \(echoesandreflections.org\)](https://www.echoesandreflections.org/)

## I METODI:

### PROGETTAZIONE DI UN GIOCO DA TAVOLO

#### Obiettivi:

Creare o ripensare un gioco da tavolo e, attraverso la progettazione, incoraggiare i partecipanti a esplorare e comprendere meglio i temi della Seconda Guerra Mondiale.

#### Tempi:

Da 4 ore ad alcuni mesi; la durata del processo dipende dalla complessità del gioco progettato.

#### Descrizione:

L'apprendimento basato sul gioco ha un ruolo importante nel lavoro socio-educativo poiché i giochi offrono un'immensa varietà e possono variare da semplici a molto complessi. Questo ci consente di sviluppare competenze in diversi campi, da quelli cognitivi (mentali), ad affettivi (sentimenti ed emozioni), ed interpersonali (sociali).

Passando dal gioco alla sua progettazione, possiamo affrontare vari argomenti sociali. Attraverso la progettazione, i partecipanti possono approfondire le proprie conoscenze e acquisire una prospettiva più ampia ricercando l'argomento e trasformandolo in un gioco che cattura le azioni di diversi attori, le loro relazioni e dinamiche di potere.

#### 1) Provare giochi diversi (almeno 3 ore in presenza facilitata)

Come introduzione e ispirazione, possiamo provare diversi giochi da tavolo, preferibilmente che abbiano temi storici. Tra questi, ad esempio, Join the Partisans, Secret Hitler, The Grizzled, Pax Renaissance, Tigris & Euphrates e altri. Finito il gioco, analizzate quali informazioni storiche sono in esso contenute, quali valori (competizione, scarsità) e quali messaggi (un solo vincitore?). Inoltre, riflettiamo su quale punto di vista viene adottato, quali protagonisti sono inclusi, e quali attori sociali sono esclusi. Le meccaniche di gioco possono suggerire dinamiche di potere e le relazioni tra i diversi attori. Dovremmo capire se il gioco è parziale, e se non considera alcuni aspetti del contesto storico, del conflitto, o della situazione. Sulla base di queste riflessioni, prepariamo i "do" e "dont's" (cose da fare e da non fare), a cui prestare attenzione durante la progettazione dei nostri giochi.

#### 2) Ricerca sull'argomento (il tempo dipende dal contesto)

Se il nostro processo fa parte di un evento più grande, come uno scambio giovanile, possiamo integrare la ricerca sui contenuti storici nel programma. Per esplorare i contenuti, possiamo visitare diversi luoghi della memoria, guardare documentari storici, visitare mostre, ascoltare interviste, ecc. Se non abbiamo questa opzione o non abbiamo abbastanza tempo, possiamo preparare in anticipo materiali su cui i partecipanti possono basare i loro giochi. Il modo migliore per iniziare, è invitarli a scegliere un *fil rouge* (argomento) e il punto di vista che vogliono presentare. Successivamente,



dedichiamo del tempo alla ricerca di fonti e alla raccolta di informazioni affidabili, seguite da una ricerca indipendente e dalla costruzione di una mappa mentale con tutti gli attori rilevanti, i loro interessi e motivazioni, esperienze e agenda. Incoraggiamo i partecipanti a cercare fonti scritte, o usare racconti orali del gruppo che hanno scelto. In questo modo, non saranno resoconti in terza persona, ma potranno direttamente spiegare il loro punto di vista.

Durante la ricerca, dovrebbero mettersi nei panni del loro personaggio o del gruppo scelto, e riflettere sulle loro possibili scelte, ai loro verbi d'azione e che impatto hanno su di loro gli eventi storici. I partecipanti dovrebbero riflettere su ciò che ha portato gli attori a fare le loro scelte, e che effetto hanno avuto sul nostro presente.

### **3) “Remixare” o costruire il gioco da tavolo sul tema (almeno 3 ore in presenza facilitata)**

Abbiamo due modi possibili per affrontare il game design. Possiamo invitare i partecipanti a scegliere un gioco da tavolo già esistente non legato alla storia, e trasformarlo in un gioco nuovo, che catturi l'argomento che hanno ricercato in precedenza. In questo caso, dovrebbero analizzare il gioco per capire cosa devono cambiare per presentare informazioni, comunicare messaggi, e promuovere i valori che desiderano.

La seconda opzione (più avanzata) ci invita a creare un gioco da zero. I partecipanti possono utilizzare elementi e meccaniche di gioco esistenti o lavorare su giochi totalmente nuovi. Vi consigliamo di scegliere questa opzione nel caso voi o i vostri partecipanti siate giocatori esperti di giochi da tavolo.

Nel processo, possiamo chiederci:

- Come si rappresentano nel gioco le informazioni, i valori, i messaggi, gli attori e le loro interazioni?
- Qual è l'obiettivo?
- Quali sono gli elementi del gioco (carte, tabellone ecc.)?
- Come si gioca (collaborazione o competizione, strategia o fortuna)?
- Quali sono le regole?

### **4) Test di gioco e miglioramenti (almeno 2 ore in presenza facilitata)**

Quando prepariamo i giochi, è bene applicare un approccio rapido al prototipo. Prova i giochi subito dopo la progettazione, e spesso in seguito. Sulla base dei feedback ricevuti, migliorate i giochi e, alla fine, i partecipanti possono presentare il loro prototipo finale. È essenziale consentire ai partecipanti di provare i giochi di altri gruppi e di divertirsi, poiché questo è il momento più importante del processo.

Dovremmo essere consapevoli che i giochi sono solo un prototipo. Potrebbero volerci mesi per avere un gioco finalizzato che possa avere successo al di fuori del nostro contesto educativo.

**Materiali:**

- (se possibile) giochi da tavolo o elementi di giochi da tavolo,
- materiali creativi per realizzare prototipi di carta (forbici, colla, carta, penne, pennarelli, ecc.),
- accesso a documenti e informazioni storiche.

**Abilità (sviluppate dai partecipanti):**

- pensiero critico e sistemico,
- nozioni di base su come progettare un gioco,
- competenza nel cercare informazioni: identificazione e ricerca di fonti affidabili,
- creatività e interpretazione creativa della storia,
- empatia,
- migliore comprensione del quadro generale e della dinamica degli eventi storici.

**Suggerimenti e consigli:**

Attenersi a un punto di vista contribuisce ad evitare stereotipi, perché rende la storia il risultato dell'influenza di un insieme complesso di protagonisti, piuttosto che una serie di eventi in cui tutti gli attori avevano obiettivi base.

Un esempio di come la progettazione potrebbe rivelarsi problematica: il gioco "Secret Hitler" ci comunica che entrambe le parti, liberali e fascisti, sono uguali. Sia una che l'altra fazione potrebbe vincere. Il gioco non introduce il nesso tra la vittoria del gruppo fascista e la violenza del Fascismo. Inoltre, per i partecipanti può essere interessante far parte del gruppo fascista, dato che il ruolo dà la possibilità di fare piani segreti e ingannare gli altri giocatori. In definitiva, il gioco dovrebbe evitare di inviare tali messaggi.

Possiamo affrontare lo stesso argomento da un punto di vista diverso. In questo modo, ogni gruppo sceglie un punto di vista diverso, e da esso crea un gioco. Possiamo così esplorare il modo in cui vari gruppi vivono la storia e quanto essa sia complicata (evitando prospettive in bianco e nero).

Possiamo anche affrontare l'argomento dal punto di vista di un unico gruppo. Nel caso del Fascismo, ad esempio – come risulta l'esperienza se ti vengono tolte certe libertà e cerchi un modo per fermare le tendenze fasciste? Che aspetto ha la stessa esperienza dal punto di vista di un fascista che cerca di impadronirsi delle istituzioni sociali? Quest'ultimo è più complicato, ma una preparazione adeguata può essere un potente strumento per: 1. aiutarci a comprendere il meccanismo che ha permesso ai fascisti di arrivare al potere e 2. essere meglio preparati a riconoscerlo nella società di oggi.

Dobbiamo anche chiarire lo scopo e l'obiettivo finale del workshop per garantire che i partecipanti siano soddisfatti dei risultati. I partecipanti dovrebbero capire che l'idea è quella di creare prototipi di giochi da portare a casa, ma l'enfasi è sul processo di apprendimento che avviene durante la loro realizzazione. Per evitare l'impressione di tempo "perso", possiamo organizzare un test di gioco per persone esterne al nostro gruppo, e organizzare una mostra o una presentazione.

#### **Informazioni aggiuntive:**

- Ispirazione per il workshop: Paolo Pedercini, <https://www.molleindustria.org/>
- Analog Games Studies: <https://analoggamestudies.org/>
- Ludogogy Magazine: <https://ludogogy.co.uk/>
- I valori del Game Design, intervista di Joseph Dumit, [Values in Game Design videotalk](#)

#### **Autori:**

Joseph Dumit e Sabina Belc

## CITY RALLY

### Obiettivi:

- Approfondire la conoscenza storica e culturale del luogo prescelto;
- Migliorare le capacità di osservazione dei partecipanti;
- Sviluppare pensiero critico e capacità analitiche;
- Promuovere comunicazione e collaborazione attiva tra i partecipanti;
- Accendere la curiosità e la passione per l'esplorazione;
- Comprendere meglio l'interazione tra la storia umana e l'ambiente naturale;
- Promuovere il rispetto per i diversi punti di vista e sensibilità culturali;
- Incoraggiare il coinvolgimento attivo con le narrazioni e le esperienze del luogo;
- Instillare un senso di connessione personale ed empatia verso gli abitanti del luogo che ci hanno preceduto;
- Ispirare l'impegno a preservare e proteggere luoghi di importanza storica e culturale.

### Tempi:

2-4 ore (tenete presente che il tempo assegnato è approssimativo e può essere modificato in base alle esigenze specifiche del programma e al livello di coinvolgimento dei partecipanti).

### Descrizione:

I partecipanti sono invitati a impegnarsi in un'esperienza di apprendimento coinvolgente e interattiva mentre visitano ed esplorano un luogo di significativa importanza storica, culturale o naturale. L'obiettivo principale di questo workshop è facilitare una comprensione completa del luogo selezionato attraverso la partecipazione attiva, l'osservazione attenta e il pensiero critico.

E' preferibile che al workshop partecipino persone con una conoscenza limitata del luogo, ma non è essenziale. Questo approccio consente ai partecipanti di scoprire il luogo con nuove prospettive e una mente aperta, favorendo un ambiente aperto all'esplorazione e alla scoperta.

Gli educatori accompagnano i partecipanti, fornendo loro dispense informative che fungono da risorse preziose. Queste dispense contengono informazioni concise, documenti storici o letteratura pertinente che fanno luce sul significato storico e culturale del luogo. Tuttavia, il punto focale risiede nella capacità di osservazione dei partecipanti, poiché questa diventa lo strumento principale per svelare le narrazioni storiche e l'essenza del luogo. Esaminando attentamente punti di riferimento,

monumenti, statue e persino nomi di strade, i partecipanti sono incoraggiati a cercare attivamente risposte a domande stimolanti e a scoprire dettagli intricati che contribuiscono a una più ampia comprensione del luogo.

Durante tutto il programma, i partecipanti si impegnano in discussioni dinamiche, scambiando idee e collaborando tra loro, favorendo un senso di cooperazione ed esplorazione collettiva. Questo ambiente interattivo non solo promuove l'uso di pensiero critico e le capacità analitiche, ma facilita anche l'interazione sociale, consentendo ai partecipanti di beneficiare di diverse prospettive e intuizioni.

Inoltre, il programma evidenzia l'importanza dell'ambiente, spingendo i partecipanti a osservare e apprezzare l'ambiente naturale, compresa la flora, la fauna e le caratteristiche geografiche. Questo approccio olistico consente ai partecipanti di acquisire una comprensione completa del contesto del luogo e della sua continua evoluzione.

Il programma lascia un impatto duraturo sui partecipanti, non solo trasmettendo conoscenze ma anche favorendo un legame personale con il luogo. Coinvolgendo i propri sensi e la propria immaginazione, i partecipanti diventano contributori attivi alla narrativa del luogo, ancora in corso. Armati di nuove intuizioni e di un profondo apprezzamento per il suo significato storico e culturale, i partecipanti partono con una rinnovata curiosità e il desiderio di esplorare e salvaguardare altri luoghi di simile importanza.

## **Piano delle attività:**

### **1) Introduzione e selezione dei partecipanti (10 minuti):**

- Introducete il programma e i suoi obiettivi;
- Scegliete i partecipanti e dividili in gruppi più piccoli (3-4 partecipanti per gruppo).

### **2) Distribuite le dispense e spiega l'attività (15 minuti):**

- Distribuite le dispense con le informazioni rilevanti, informazioni storiche, o letteratura riguardante il luogo;
- Concedete ai partecipanti il tempo di rivedere le dispense e acquisire familiarità con le risorse fornite;
- Spiegate il significato delle dispense come strumenti preziosi per l'attività di osservazione.

### **3) Esercizio sulle capacità di osservazione (45 minuti):**

- Chiedete ai partecipanti di esplorare il luogo e osservare l'ambiente circostante;

- Incoraggiate i partecipanti ad esaminare punti di riferimento, monumenti, statue e nomi di strade;
- Incoraggiate i partecipanti ad utilizzare le loro capacità di osservazione per identificare i dettagli e rispondere a domande relative alla storia e al significato del luogo.

#### **4) Discussione in gruppo (30 minuti):**

- Supportate le discussioni di gruppo tra i partecipanti;
- Incoraggiate i partecipanti a condividere le loro osservazioni, intuizioni e interpretazioni;
- Promuovete un ambiente collaborativo in cui i partecipanti possano imparare dai rispettivi punti di vista e approfondire la loro comprensione.

#### **5) Narrazioni guidate e contesto storico (1-2 ore):**

- Fornite indicazioni e informazioni aggiuntive ai partecipanti in base alle loro osservazioni;
- Offrite narrazioni che collegano il contesto storico con i dettagli osservati;
- Consentite ai partecipanti di porre domande e contribuire a ulteriori discussioni.

#### **6) Riepilogo e riflessione (15 minuti):**

- Riassumete i principali risultati e approfondimenti ottenuti durante la visita/esplorazione;
- Concedete ai partecipanti il tempo per una riflessione personale sulle loro esperienze e sulle nuove conoscenze;
- Fornite ai partecipanti l'opportunità di condividere le loro riflessioni con il gruppo (se lo desiderano).

#### **7) Conclusioni e invito ad agire (10 minuti):**

- Concludete il programma sottolineando il significato del luogo e l'importanza di preservarne il patrimonio;
- Incoraggiate i partecipanti a continuare ad esplorare altri luoghi di importanza storica e culturale;
- Fornite risorse e suggerimenti per ulteriore apprendimento e coinvolgimento dei partecipanti.

#### **Materiali:**

dispense scritte dagli educatori, mappa del luogo.

#### **Abilità (sviluppate dai partecipanti):**

- Capacità di osservazione;
- Pensiero critico;
- Capacità analitiche;
- Comunicazione e collaborazione;
- Curiosità e desiderio di esplorazione.

**Suggerimenti e consigli:**

Durante la discussione, suggeriamo di incoraggiare collegamenti tra il luogo visitato e la città natale dei partecipanti. Ad esempio, potete chiedere loro: avete notato somiglianze tra questo luogo e i luoghi della tua città natale? Hai notato monumenti simili o nomi di strade e piazze? Quali sono le principali differenze?

**Autori:**

Associazione 4704, *Documenta*

## FUMETTI

**Obiettivo:** Utilizzare l'arte del fumetto come strumento per interpretare e comprendere meglio gli eventi della Seconda Guerra Mondiale, con particolare attenzione alle storie familiari e alla storia locale.

**Durata:** Da poche ore fino ad alcuni giorni, a seconda della complessità del risultato.

### Descrizione:

Avvicinarsi ad una pagina bianca con l'intento di "creare un fumetto" potrebbe spaventare molti. Per questo motivo, per realizzare i fumetti, suggerite ai partecipanti di pensare a qualcosa che conoscono. Partendo dalla conoscenza che i partecipanti già hanno, provate a riflettere su dettagli ed elementi che hanno avuto un impatto su di loro, o su storie e narrazioni che sembrano più familiari alla loro esperienza. Iniziate a creare i vostri fumetti utilizzando questi sentimenti ed esperienze come ispirazione.

Ad esempio, potreste parlare di:

- Storie personali – storie sconosciute di persone comuni. Potete utilizzare materiali d'archivio come lettere o diari, ma anche creare un fumetto su un personaggio di un libro che avete letto o di un film che avete guardato, relativi alla Seconda Guerra Mondiale.
- Storie di famiglia – la storia degli antenati che hanno vissuto quel periodo traumatico, di cui spesso non hanno nemmeno parlato ai loro discendenti. Qualcuno nella vostra famiglia ha vissuto la guerra? Ne hanno mai parlato? Se sì, come ricordano il periodo? Se no, perché pensate che non ne abbiano parlato?
- Storia locale (città, luogo, strada) - che dovrebbe essere ricercata e compresa, per comprendere meglio i luoghi in cui viviamo e la connessione tra passato e presente. Pensate alle vostre città, conoscete luoghi legati alla Seconda Guerra Mondiale? Cosa è successo in questi luoghi? Sono ricordati oggi?

**Materiali:** penne e matite, pennarelli, fogli, o strumenti digitali.

### Competenze sviluppate dai partecipanti:

- Creatività e interpretazione creativa della storia
- Empatia e comprensione



- Migliore comprensione della storia locale

**Suggerimenti:**

Se non ti senti a tuo agio nel disegnare un fumetto, puoi utilizzare strumenti digitali, come:

[Open Peeps, Hand-Drawn Illustration Library](#), o

[Homepage - Canva](#).

**Informazioni aggiuntive:**

Webinar "Meeting Memories: a conversation with Aleksandar Zograf"

(<https://www.youtube.com/watch?v=sg4AKjwvoms>)

**Autori:**

*Documenta* e Aleksandar Zograf

## CIANOTIPO

**Obiettivo:** Creare nuove prospettive grazie all'uso di fotografie

**Tempi:** 2-4 ore.

### **Descrizione:**

La cianotipia è un processo fotografico sempre più popolare, che può essere eseguito con uno sforzo minimo, attraverso un processo molto semplice. Per produrre immagini sono necessarie solo due sostanze chimiche non tossiche, il sole e l'acqua. Funziona senza attrezzature professionali (come ad esempio una camera oscura).

Poiché il processo funziona con la luce del sole, è possibile fotografare piccoli oggetti o utilizzare l'ombra per rappresentare, ad esempio, edifici. In questo caso avrete bisogno di una luce solare intensa mentre i piccoli oggetti si sviluppano anche sotto la "normale" luce del giorno.

Per semplificare ulteriormente il processo, puoi evitare di mescolare sostanze chimiche utilizzando carta già pronta per il cianotipo.

### **Scheda delle attività:**

- Introduzione dell'argomento e del luogo storico che visiterete. Vi consigliamo di visitare il luogo e sperimentarne le implicazioni prima di iniziare a scattare foto e generare un processo creativo.
- Presentazione del concetto e del metodo della cianotipia. Troverete moltissimi video sulla cianotipia su YouTube, potete usare ad esempio questo: <https://www.youtube.com/watch?v=KQ438yKOEYA>
- Raccogliete idee, se necessario, create uno storyboard: una storia che verrà rappresentata attraverso le immagini.
- Seconda visita al luogo storico, durante la visita utilizzate la carta cianotipica ed esponete le foto.
- Sviluppate le immagini: non è necessario avviare il processo immediatamente. Mettete semplicemente la carta cianotipica in un sacchetto scuro e resistente alla luce (di solito viene fornito con il set).

**Materiali:** set di carta cianotipica già pronta (ad esempio: [Products | Sunprint Kits \(sunprints.org\)](https://www.sunprints.org/products/sunprint-kits), ma ci sono anche altre aziende che offrono set simili), acqua, vetro o vetro acrilico, cartone, libri pesanti (o simili), nastro adesivo

**Abilità (sviluppate dai partecipanti):**

- Lavoro di gruppo
- Creatività e interpretazione creativa della storia
- Uso di nuove tecniche creative

**Suggerimenti:**

- Non abbiate paura di una nuova tecnica!
- È un processo che implica avere a che fare con la storia e un luogo della memoria, ma anche divertirsi nella creazione dei prodotti.
- Potete creare una mostra con i risultati, sia essa fisica o digitale (in questo caso potete scansionare la stampe ad alta risoluzione)

**Informazioni aggiuntive:**

[@erinnerungsbilderobrazypamienci | Instagram](https://www.instagram.com/erinnerungsbilderobrazypamienci)

**Autrice:**

Magdalena Geier

## REALIZZAZIONE DI UN DOCUMENTARIO

**Obiettivo:** Sensibilizzare agli eventi storici attraverso i documentari e successivamente stimolare il dibattito in un ambiente sociale più ampio sulle implicazioni degli eventi storici nel presente.

**Tempi:** Da pochi mesi a un anno; la durata del processo dipende dalla complessità del documentario che si vuole produrre.

### **Descrizione:**

In questo metodo si utilizza il processo di creazione di un documentario per riflettere su un argomento storico complesso. I partecipanti assumono il ruolo di ricercatori, iniziatori, registi, produttori e promotori. In questo modo, possono sviluppare un rapporto personale con l'argomento ed elaborare il tema storico attraverso una prospettiva moderna. Il metodo richiede ai partecipanti di approfondire l'argomento, di riflettere personalmente su di esso e di considerare ciò che lo rende attuale.

Il metodo può essere adattato o abbreviato secondo le necessità, a seconda dello scopo, dei mezzi e dei risultati desiderati. Il processo può essere suddiviso in sei fasi:

### **1) Introduzione al documentario (almeno 4 ore introduttive sul processo di realizzazione di un documentario)**

L'esperto introduce il processo di realizzazione di un documentario. Particolarmente pratico: visione di un documentario acclamato o correlato o colloquio con il documentarista.

### **2) Introduzione all'argomento e approfondimento dei suoi diversi aspetti (1-2 mesi - l'argomento viene continuamente esplorato e vengono sollevate nuove questioni).**

Lo scopo del progetto o del programma nel suo complesso e la ricerca sul tema sono presentati dal supervisore del programma. I giovani partecipanti suggeriscono da quale prospettiva vogliono approfondire l'argomento. Viene stilato un elenco di possibili ospiti e vengono distribuiti i compiti per invitare ospiti rinomati. Seguono incontri con gli ospiti che evidenziano l'argomento dal loro punto di vista professionale. Si suggerisce la partecipazione a vari eventi, mostre e manifestazioni legate all'argomento (ad esempio, assistere a uno spettacolo teatrale, a una mostra o a una cerimonia commemorativa).

### **3) Corso parallelo di alfabetizzazione cinematografica con un focus sulle specificità del documentario (5 sessioni; 3 ore scolastiche/settimana)**

Le sessioni devono concentrarsi sulla produzione di sceneggiature, sull'uso di attrezzature cinematografiche, sulla cattura di immagini e suoni e sul montaggio. Viene assegnato un tutor

cinematografico per monitorare i progressi del film: sviluppo della sceneggiatura, qualità delle immagini e del suono e assistenza al montaggio.

#### **4) Creazione del documentario (1-3 mesi)**

Il tema finale del documentario viene chiaramente definito. I partecipanti creano bozze di sceneggiatura e piani per il processo di ricerca e di ripresa: interviste, opzioni, dove/come/chi/con chi/ come filmare il materiale rilevante. La fase successiva consiste nella ripresa del documentario, nel controllo continuo, nella valutazione e nella riflessione con l'aiuto dei tutor.

#### **5) Diffusione**

Una volta terminati i prodotti, è importante condividerli con un pubblico più ampio. Il piano di distribuzione minimo dovrebbe includere 1. l'anteprima finale; 2. una discussione con i giovani autori (evento di circa 3 ore); e 3) la diffusione del film su diverse piattaforme e social media.

#### **6) Valutazione finale e festeggiamenti con tutto il team (riunione di 3 ore)**

Dobbiamo ricordare che si è trattato di un processo lungo e che i nostri partecipanti hanno dedicato una discreta quantità di tempo alla creazione dei loro documentari. È quindi fondamentale riflettere, valutare e celebrare il successo.

#### **Materiali:**

- attrezzatura per le riprese: telecamere, microfoni, prolunghe, cavi, schede di memoria, software di montaggio cinematografico, computer per il montaggio cinematografico,
- tablet/computer, accesso ai materiali tematici.

#### **Competenze (sviluppate dai partecipanti):**

- pensiero critico,
- condurre una discussione rispettosa con opinioni diverse e gestire le interviste,
- creatività e interpretazione creativa della storia
- empatia,
- comprensione del contesto locale, dei microcasi e delle storie personali, nel contesto della seconda guerra mondiale.
- comprensione del processo di realizzazione di un documentario, compresa la ricerca necessaria,
- imparare a scrivere una sceneggiatura,

- abilità di ripresa cinematografica: gestione della telecamera, registrazione del suono, abilità di montaggio del film,
- imparare a promuovere (pitch) il film e organizzare eventi cinematografici.

### **Consigli e suggerimenti:**

Concentratevi su un caso individuale o su una riflessione personale sull'argomento. NON perdersi nella complessità dell'argomento.

Il tema della riconciliazione e dell'apprendimento dai tragici eventi durante e dopo la Seconda Guerra Mondiale è ampio e complesso. Tocca così tante aree, che è fondamentale limitarsi in modo appropriato. Senza un argomento chiaramente definito, ci si ritrova con un concetto molto ampio che richiede molte ricerche e la registrazione di materiale aggiuntivo. Pertanto, è facile che il prodotto non venga portato a termine.

Competenza tecnica del team (non cercare di essere perfetti in tutti gli aspetti) Non perdetevi nel perfezionismo o in obiettivi troppo elevati. È fondamentale trovare un compromesso tra una prestazione tecnica sufficientemente buona, un trattamento soddisfacente dell'argomento e un completamento tempestivo.

La multimedialità e la libera scelta dell'argomento sono utili per generare interesse nel programma. Inizialmente il programma era stato concepito per essere svolto in un campo di discussione. Non c'era interesse a partecipare. Abbiamo quindi combinato il programma con la multimedialità e la risposta è stata immediata. I partecipanti hanno potuto seguire i loro interessi, hobby e talenti. Se il tema inizialmente sembra noioso, invitiamoli a renderlo personale e a trovare un approccio interessante. Poiché il processo dura per un periodo prolungato, è più facile per loro rimanere motivati se sono guidati dai loro interessi.

### **Ulteriori informazioni:**

- "Predelati ali pozabiti/ Superare o dimenticare" (in sloveno) <https://socialna-akademija.si/predelati/>
- Come creare un documentario (in sloveno): <https://socialna-akademija.si/ustvari-dokumentarec/>

Esempi di documentari:

- Rudolfovi padalci / I paracadutisti di Rudolf
- Zgodbe od včeraj / Storie di ieri

**Autrice:**

Simona Osterc; il metodo deriva da un progetto chiamato SOS - Spomin. Opomin. Sprava (Remember - Remind - Reconciliate), coordinato da Socialna akademija.

## EDULARP

**Obiettivo:** Creare empatia attraverso l'identificazione con gli eventi storici vissuti da un gruppo di persone/un individuo.

### Tempi:

- 6 ore in classe: incontri introduttivi sugli argomenti trattati (lezioni interattive);
- La lettura a casa potrebbe richiedere circa 15 giorni di lavoro indipendente;
- 2-3 incontri di gioco veri e propri (circa 6 ore in totale).

### Descrizione:

La metodologia utilizzata è l'EduLarp (Educational Live Action Role Playing).

Nella prima fase, i partecipanti (non più di 15, studenti degli ultimi anni delle scuole superiori, circa 17-19 anni) prendono parte a una serie di incontri di contestualizzazione storica. Gli eventi in primo piano saranno affrontati nel gioco di ruolo.

Nella seconda fase, leggono un'antologia di opere letterarie ambientate nel contesto storico di riferimento della scuola (è necessaria la collaborazione degli insegnanti perché questa attività si svolge al di fuori dell'EduLarp, ma nell'ambito del normale lavoro scolastico). Ognuno di questi brevi testi aiuta gli studenti a familiarizzare con uno o più personaggi che saranno presenti nel gioco di ruolo.

Nella terza fase, gli organizzatori preparano lo scenario. Si tratta di una situazione immaginaria in cui sono presenti personaggi di opere diverse. La creazione dello scenario richiede l'identificazione di connessioni tra personaggi di opere diverse che si svolgono nello stesso contesto. Ad esempio, se il contesto di riferimento è la città di Trieste negli anni Trenta e un'opera ha come protagonista un fascista convinto, mentre un'altra ha come protagonista un intellettuale sloveno, sarebbe ragionevole immaginare rapporti tesi tra i due personaggi dello scenario.

**Lo scenario comprende una descrizione della situazione da realizzare (ad esempio, tutti i personaggi si trovano in una delle loro case per un ricevimento), una breve descrizione di ogni personaggio partecipante, le sue relazioni con altri personaggi e, in alcuni casi, compiti specifici che il personaggio in questione deve portare a termine prima della fine del gioco di ruolo.**

A ogni partecipante viene assegnato un personaggio da rappresentare durante il gioco di ruolo, con la conoscenza delle sue caratteristiche, delle relazioni con gli altri personaggi e dei compiti. La



progressione del gioco di ruolo è parzialmente guidata; alcuni eventi devono accadere come previsto dallo scenario, ma i partecipanti sono anche liberi di sviluppare autonomamente i propri personaggi. Gli organizzatori supervisionano il gioco senza intervenire, a meno che un personaggio non ostacoli consapevolmente o inconsapevolmente il progresso o non capisca cosa deve fare.

**Materiali:** antologia di testi preparata dagli organizzatori; schede dei personaggi.

**Abilità (sviluppate dai partecipanti):**

- Identificazione critica con un personaggio/periodo storico;
- comprensione approfondita delle competenze storiche e letterarie relative a un periodo specifico;
- lavoro di gruppo;
- recitazione.

**Consigli e suggerimenti:**

È importante assicurarsi che tutti i partecipanti abbiano effettivamente completato il lavoro preparatorio di lettura dei testi dell'antologia e delle rispettive schede dei personaggi. I partecipanti non preparati potrebbero avere difficoltà a integrarsi nel gioco di ruolo e, a volte, non capire cosa sta succedendo intorno a loro. Potrebbero anche mostrare un comportamento che non favorisce il gioco (isolamento dal resto del gruppo, risatine, disturbo, ecc.)

Al contrario, nel caso di partecipanti altamente motivati e preparati, il gioco di ruolo può essere emotivamente intenso. È quindi importante fornire ai partecipanti una parola d'ordine che consenta loro di esprimere il proprio disagio all'interno del gioco.

Gli organizzatori devono essere cauti durante la fase di preparazione dello scenario, considerando le situazioni emotivamente pesanti (ad esempio, la morte di un personaggio o un confronto verbale tra personaggi, in cui uno detiene l'autorità e l'altro è in una posizione di debolezza). Tali situazioni possono essere emotivamente impegnative sia per il partecipante che interpreta il personaggio che vive la situazione, sia per quello che la mette in scena.

**Autori:**

Associazione 4704, La Bottega di Leonardo

## TEATRO ITINERANTE PARTECIPATIVO IN CUFFIA

### Obiettivo:

- Insegnare la storia contemporanea in modo innovativo;
- Creare consapevolezza della storia e delle memorie dei protagonisti delle persecuzioni e delle deportazioni nazifasciste - vittime e carnefici;
- Promuovere la conoscenza dei luoghi della memoria nella propria città;
- Coinvolgere attivamente gli studenti in attività di ricerca, scrittura e produzione multimediale;
- Promuovere il pensiero critico.

### Tempi: Totale 50 ore

- 6 ore di incontri introduttivi sui temi trattati (lezioni di contestualizzazione);
- Laboratorio storico sulla ricostruzione delle biografie: 10 ore di lezioni in aula + attività a casa;
- Laboratorio di scrittura storico-creativa: 24 ore in aula + attività a casa;
- Registrazione di materiali audio + editing + test: 10 ore.

### Descrizione:

Comprendere l'ascesa e l'affermazione dei regimi totalitari e dei genocidi, compresi i loro fondamenti ideologici, i meccanismi politici, economici e culturali, nonché le motivazioni psicologiche e sociali. Questa comprensione dovrebbe operare a due livelli: il livello generale/collettivo e il livello individuale.

L'attività proposta mira a partire dalla conoscenza delle dinamiche generali e collettive per poi comprendere come queste si siano manifestate a livello individuale nel contesto specifico della città in cui si svolge il progetto.

L'attività cerca di ricostruire gli eventi storici specifici che hanno caratterizzato una città durante l'occupazione, le deportazioni politiche e razziali, concentrandosi sulle biografie di vittime e carnefici e sui luoghi di persecuzione e memoria.

L'obiettivo è creare una performance audio-guidata in cui il pubblico, dotato di cuffie Wi-Fi, esplorerà la città, seguirà le storie e le memorie dei protagonisti, scoprirà le stratificazioni storiche dei luoghi quotidiani e approfondirà le storie di uomini e donne che spesso sono ricordati per nome sui monumenti della città, ma le cui vicende sono sconosciute.

#### 1) Approfondimento e analisi dei testi

Un programma di formazione e approfondimento (6 ore) incentrato sul periodo storico di interesse, costituito da lezioni interattive, presentazioni multimediali, dibattiti e proiezioni di spezzoni di film e produzioni multimediali.

#### 2) Lettura autonoma di un'antologia

I partecipanti leggeranno una raccolta preparata dai coordinatori del progetto, contenente brani di romanzi e memorie scritti sia da vittime che da autori.

### **3) Scrittura drammaturgica e creazione di una performance audioguidata**

Creazione di una performance partecipativa per esplorare i luoghi dell'occupazione e della deportazione nella città in cui si svolge il progetto.

L'obiettivo è sviluppare un tour audio-guidato con cuffie Wi-Fi che accompagni il pubblico (studenti e adulti) alla scoperta dei luoghi dell'occupazione nazifascista in quella città, dei luoghi che hanno caratterizzato le persecuzioni e le deportazioni degli oppositori politici e degli ebrei, e di alcuni dei memoriali delle Pietre d'inciampo recentemente installati.

La performance presenterà una narrazione che ricostruisce i profili biografici delle persone ricordate dal diffuso monumento delle Pietre d'inciampo, così come l'intreccio di storie e prospettive di molti abitanti della città che non furono vittime della persecuzione ma che potrebbero essere classificati come individui responsabili, esecutori, collaboratori o appartenenti alla cosiddetta zona grigia.

Negli ultimi anni sono state realizzate interessanti produzioni teatrali sperimentali che, al posto delle tradizionali rappresentazioni frontali con gli attori in scena e il pubblico in platea, hanno proposto spettacoli in cui gli spettatori sono dotati di cuffie wireless e guidati da una narrazione audio che li porta ad agire, interagire e muoversi nello spazio.

Gli studenti partecipanti avranno l'opportunità di rielaborare le conoscenze acquisite con l'obiettivo di progettare, scrivere e realizzare una performance di questo tipo. Gli elementi biografici emersi durante il laboratorio storico saranno rielaborati durante il laboratorio di scrittura storico-creativa. Le conoscenze storiche acquisite e gli eventi biografici saranno trasformati in forma drammatica dagli studenti, assistiti da uno storico e da un drammaturgo.

Le testimonianze dei testimoni e i testi scritti dagli studenti saranno combinati e incorporati in un sound design coinvolgente ed emotivamente accattivante. Il risultato sarà una narrazione vissuta da un pubblico di 25-30 persone che esploreranno la città guidati dalle voci nelle loro cuffie.

#### **Attività previste**

- 3 lezioni di contestualizzazione;
- Lettura autonoma dell'antologia;
- Lettura guidata e analisi di materiali biografici relativi alle persone arrestate e deportate, nonché ai responsabili delle persecuzioni. I documenti saranno forniti da associazioni di ex deportati;

- interviste ai parenti delle vittime;
- Esplorazione del territorio e creazione di una mappa online che indichi i luoghi dell'occupazione nazifascista (prigioni, luoghi di tortura, quartieri generali, centri di comando militari, ecc.) e i luoghi della memoria delle vittime (Pietre d'inciampo e altri monumenti);
- esercizi di scrittura storico-drammaturgica per sviluppare uno stile di scrittura concreto che permetta agli ascoltatori di visualizzare immagini e azioni mentre camminano;
- Scrittura collettiva dei testi, con ogni partecipante che contribuisce con una sezione della narrazione relativa a un personaggio o a un luogo;
- Identificazione del percorso per gli spettatori e delle azioni previste;
- Registrazione delle tracce audio;
- Montaggio.

#### **Materiali:**

- PC/Tablet dei partecipanti
- Documenti di memorie forniti da archivi o associazioni di ex deportati
- Registratore audio
- Cuffie Wi-Fi di Silentsystem (<https://silentsystem.it>)

#### **Competenze sviluppate dai partecipanti:**

In termini di conoscenza storica:

- Capacità di delineare le dinamiche socio-politiche e militari che hanno portato all'occupazione nazifascista e alle deportazioni politiche e razziali;
- Capacità di comprendere chiaramente il significato di "resistenza", sia armata che non armata, approfondendo i percorsi biografici di individui che hanno fatto scelte diverse a livello ideologico, intellettuale, militare ed esistenziale;
- Capacità di comprendere criticamente le ragioni che spinsero il nazifascismo a compiere persecuzioni e deportazioni.

In termini di competenze:

- Capacità di analizzare fonti, documenti, fotografie, memorie e testi narrativi attraverso attività di analisi individuale e collettiva;
- Capacità di condurre ricerche indipendenti, di argomentare efficacemente e di lavorare in gruppo.
- Competenza nelle abilità informatiche e digitali attraverso l'uso di applicazioni per smartphone,

tablet e PC durante le varie fasi del progetto, tra cui l'analisi, la condivisione e la creazione di mappe concettuali condivise;

- Competenza nella scrittura creativa e argomentativa;
- Principi di base della drammaturgia spaziale e corporea;
- Principi di base della regia audio e teatrale;
- Capacità di utilizzare i microfoni;
- Fondamenti di recitazione.

**Autori:**

Associazione 4704

## MAPPE

**Obiettivo:** Esplorare la storia locale e le strategie di commemorazione attraverso le mappe, con particolare attenzione ai luoghi storici meno conosciuti, abbandonati o non commemorati.

**Tempi:** Da poche ore a qualche giorno, a seconda della complessità del risultato.

### Descrizione:

Per diverse ragioni, molti luoghi di memoria della Seconda guerra mondiale sono oggi abbandonati e/ o dimenticati. Questi luoghi includono ex campi di concentramento, campi di lavoro forzato, luoghi di uccisione, prigionieri e altri. L'interazione con le mappe può essere un modo creativo per incoraggiare la memoria e il ricordo. Per attuare questo metodo, suggeriamo i seguenti passi.

Per attuare questo metodo, suggeriamo i seguenti passi:

- Scegliete un luogo su cui volete lavorare. Come suggerito, può trattarsi di un ex campo di concentramento o di lavoro, così come di siti legati alla violenza. Considerate anche i luoghi delle azioni di resistenza, del coraggio e dell'amicizia. Se possibile, visitate il luogo con il gruppo o fate una sessione introduttiva sul luogo.
- Riflettete su questo luogo. Cosa è successo in questo luogo, perché è importante? Qual è lo stato di questo luogo oggi? È abbandonato/dimenticato, è ricordato/commemorato? Quali sono, secondo voi, le ragioni per cui il luogo non viene commemorato oggi?
- Dividete il gruppo in gruppi più piccoli di 3-4 persone.
- Stampate o disegnatte una mappa del luogo per ogni gruppo. Può essere una schermata di Google Maps o un'illustrazione semplificata del luogo.

Ogni gruppo ha il compito di riflettere sulle possibili strategie di commemorazione per il luogo in cui si trova. Possono suggerire diverse soluzioni e idee legate al luogo specifico, ma anche pensare ai pro e ai contro delle idee proposte. Ad esempio, se si propone un museo o uno spazio commemorativo, i pro possono essere: informazioni sul luogo degli eventi, motivazione aggiuntiva per le persone a visitare il luogo; ma i contro potrebbero essere: il luogo è isolato e le persone non possono raggiungerlo facilmente, quindi il museo non avrebbe molti visitatori.

- Quando il gruppo ha deciso un'idea, crea uno schizzo sulla mappa con la sua proposta.
- Valutazione. Ogni gruppo presenta le proprie mappe e i propri suggerimenti. Ogni gruppo riceve un feedback dagli altri e discute le proprie idee.

**Materiali:**

mappe dei luoghi stampate in formato più grande (A3), penne, pennarelli e matite.

**Competenze (sviluppate dai partecipanti):**

- Capacità creative e ricerca di soluzioni creative
- Risoluzione di problemi
- Lavoro di gruppo e presentazione

**Consigli e suggerimenti:**

Se avete bisogno di esempi di possibili soluzioni per le strategie di commemorazione, potete suggerire alcuni dei seguenti: centro educativo e museo; luogo di guarigione, di distensione e di riflessione; luogo per rituali e commemorazioni (in occasione di anniversari); percorsi di trekking e turismo culturale, ecc.

**Autrice:**

Alice Straniero

## MOSTRA MASHUP

### **Obiettivo:**

Creare una mostra di creazioni mashup da materiali open-source nel portale Europeana.

### **Tempi:**

Da 3 ore a un giorno (8 ore).

### **Descrizione:**

Il metodo si basa sui contenuti del portale Europeana (europeana.eu), che è un corpus online di arte europea che fornisce accesso al patrimonio culturale digitale europeo ad appassionati di cultura, professionisti, insegnanti e ricercatori. Europeana intende ispirare e informare su nuove prospettive e aprire conversazioni sull'utilizzo della nostra storia e della nostra cultura in modo creativo.

Questi mashup possono esplorare vari argomenti storici, da eventi specifici o luoghi di memoria a temi interculturali più ampi.

Il metodo è relativamente facile da usare e può essere realizzato con una varietà di strumenti digitali diversi. Può essere svolto sia come attività in presenza che come forma di apprendimento online.

Di seguito sono riportate le fasi del metodo della Mashup Exhibition:

### **1) Warm-up creativo**

L'obiettivo di questa attività di riscaldamento è far sì che i partecipanti si rilassino e inizino a pensare in modo creativo. Ecco alcuni suggerimenti per le attività di riscaldamento:

- **Gioco improvvisato di narrazione:** One Word/Phrase Storytelling è un'attività che chiede ai partecipanti di ascoltare e rispondere attivamente gli uni agli altri mentre creano una storia collaborativa. Gli studenti applicano la loro conoscenza della struttura della storia (inizio, centro, fine, problema/soluzione, ecc.) all'interno di un'attività di improvvisazione basata sull'ensemble. Altre idee di improvvisazione sono disponibili qui ([Improv Warm Ups for the Brain - Humor That Works](#)).
- **Gioco di associazione con Europeana:** Guidateli nella navigazione del sito e nella ricerca di elementi con licenza libera relativi al mezzo creativo da loro scelto (ad esempio, opere d'arte, fotografie e musica). Dopo che hanno imparato a conoscere il portale, si possono fornire loro parole, frasi o frasi successive e chiedere loro di trovare l'elemento che corrisponde alla parola data in 30 secondi.
- **Pictionary su un argomento specifico:** Pictionary è un gioco divertente che può aiutare le persone a essere creative. Per giocare, dividete i partecipanti in piccoli gruppi. Una persona disegna un'immagine e chiede agli altri giocatori di indovinare di cosa si tratta.



## **2) Esplorazione dell'argomento (se necessario)**

Si consiglia di svolgere questa attività come riflesso della visita ai luoghi della memoria o dopo qualche attività legata ai contenuti. In questo caso, l'esplorazione dell'argomento non è necessaria. Si possono invece includere alcune attività per rinfrescare i ricordi, le impressioni e i sentimenti della visita (se necessario). Se questa attività non è collegata a una visita specifica o a un'altra esperienza, dobbiamo includere anche la parte di ricerca in cui i partecipanti ricercano un particolare argomento.

## **3) Scelta del concetto, della linea rossa e del punto di vista**

Possiamo offrire ai partecipanti la possibilità di scegliere se realizzare il loro progetto individualmente o in piccoli gruppi (un massimo di 4 partecipanti per gruppo). Prima di iniziare il lavoro individuale, invitiamo tutti i partecipanti a determinare il tema della loro mostra, la narrazione principale e il punto di vista che presenteranno. Poi lavorano in piccoli gruppi e individualmente per sviluppare le loro idee, scrivere i messaggi e creare schizzi di base dei loro prodotti.

## **4) Creazione di mashup grafici**

I partecipanti cercano sulla piattaforma Europea e raccolgono gli elementi che possono essere integrati nei loro mashup. Per creare collage, possono utilizzare lo strumento web Canva. Possono scaricare i materiali e inserirli nei collage. Ricordiamo loro che è essenziale dare credito alle fonti, quindi devono anche elencare tutti i materiali utilizzati.

## **5) Creare mashup musicali**

Oltre alla grafica, i partecipanti sono invitati a creare un mashup musicale. I partecipanti devono creare nuove composizioni musicali a partire dai suoni disponibili su Europea per esprimere le loro emozioni e creare l'atmosfera che meglio supporta la loro mostra. Come strumento possiamo utilizzare AudioMass. Si tratta di uno strumento basato sul web che consente di caricare i propri file audio o di scegliere da una libreria di brani precaricati. È possibile mescolare e abbinare i brani, aggiungere effetti ed esportare i mashup in vari formati. È un modo semplice e veloce per creare mashup musicali.

## **6) Allestimento della mostra e preparativi per l'inaugurazione**

L'ultimo passo è l'allestimento della mostra e la preparazione della didascalia (una breve descrizione dell'immagine che fornisce contesto e informazioni su di essa) che accompagna ogni nuova opera d'arte. Può includere il titolo dell'immagine, l'artista, la data di creazione e qualsiasi altra informazione rilevante. I partecipanti preparano anche i discorsi di apertura e aiutano con i dettagli tecnici, come l'allestimento dello spazio, la stampa (se necessaria), l'installazione di luci aggiuntive, la preparazione di cibo e bevande per l'inaugurazione, ecc.

### **Materiali:**

- strumenti digitali:

Europeana ([www.europeana.eu](http://www.europeana.eu));

ArtSteps (<https://www.artsteps.com/>);

Canva ([www.canva.com](http://www.canva.com));

AudioMass (<https://audiomass.co/>).

- stampante se si decide di creare una mostra offline;
- lettori audio.

**Competenze (sviluppate dai partecipanti):**

- pensiero critico,
- creatività e interpretazione creativa della storia
- empatia,
- entrare in contatto con il patrimonio culturale europeo.

**Suggerimenti e trucchi:**

È possibile creare una mostra online che sopravviva anche dopo la fine dell'attività con ArtSteps. ArtSteps è una piattaforma web che consente di creare gallerie virtuali per le vostre mostre. È un'opzione eccellente per creare gallerie virtuali interattive e coinvolgenti. Include funzioni che consentono di aggiungere modelli 3D, video e audio alle gallerie.

I partecipanti più giovani hanno bisogno di un processo più strutturato: lasciarli soli può diventare opprimente. Preparate piccoli passi con domande di supporto semplici. In questo modo, vi assicurerete che non saltino le parti che non hanno capito. Ci sono due possibilità per guidare il processo. Potete dare le istruzioni per il passo successivo contemporaneamente e mantenere lo stesso ritmo, oppure potete dare le istruzioni al gruppo separatamente quando hanno completato tutto ciò che era necessario per il passo.

Una parte essenziale del processo è il riscaldamento. Quando i partecipanti si rilassano e si divertono, sono più creativi. Non passate quindi direttamente alla creazione di mashup.

**Autori:**

Sabina Belc e Eva Gajšek

## FOTOGRAFIA E MOSTRA

**Obiettivo:** Fotografare i luoghi legati alla storia della Seconda Guerra Mondiale, mostrando prospettive nuove e personali e catturando momenti di memoria.

**Tempi:** 3 sessioni + una visita a un luogo della memoria, ogni sessione dovrebbe durare almeno un'ora, escluso il viaggio di studio

**Descrizione:**

### **Sessione 1: prima della visita di studio**

- 1) Presentazione e introduzione del luogo della memoria e della sua storia.
- 2) Discussione sulle aspettative e sulla rilevanza della visita al luogo della memoria (che può essere un ex campo di concentramento, un museo, un monumento o altri siti commemorativi).

Le domande che possono aiutare a strutturare la conversazione potrebbero essere:

- Quanto ritenete che questo luogo sia rilevante/importante per ricordare, ad esempio, la Seconda guerra mondiale?
- Come vi aspettate che sia questo luogo? Cosa pensate di vedere?
- Conoscevi già questo luogo? Pensi che altri giovani conoscano questo luogo?
- Cosa vi piacerebbe imparare e trovare in questo luogo?

3) Trovare un concetto per organizzare le immagini. Un suggerimento è quello di fare riferimento alle categorie concettuali "perdita di memoria", "memoria recuperata" e "guarigione della memoria" (vedi sotto), create durante il progetto Meeting Memories.

Suggerimento per l'organizzazione delle immagini:

- "**perdita di memoria**": Questa categoria comprende le foto che mostrano incuria e abbandono, riflettendo l'assenza di memoria.
- "**memoria recuperata**": Si possono raccogliere in questa categoria le foto che mostrano un cambiamento o una trasformazione del luogo della memoria, sia che si tratti di un intervento dell'uomo o della natura.
- "**Memoria che guarisce**": Foto di luoghi e immagini personali che vogliono presentare la memoria come luogo di riflessione, meditazione, protezione e conforto.

Le tre categorie e definizioni sono state create dai fotografi e curatori Saša Kralj e Sandra Vitaljić.

### **Sessione 2: la visita di studio**

Visitare il luogo della memoria. Incoraggiare i giovani a scattare foto con i loro telefoni o macchine fotografiche. Anche i video sono ben accetti. Dopo la visita, ogni partecipante deve selezionare una o

due foto tra quelle scattate, considerando il loro legame con le categorie concordate in precedenza. Preparare una breve presentazione per condividere le foto scelte.

### **Sessione 3: presentazione delle foto**

Presentazione delle foto. Ogni partecipante spiegherà la decisione di scattare la rispettiva foto e in che modo essa è collegata all'argomento e alla categoria scelta. Successivamente i partecipanti organizzeranno una mostra con le loro foto. Se stampare le foto è un problema, possono organizzare la mostra online, ad esempio utilizzando Instagram o TikTok.

#### **Materiali:**

telefoni, macchine fotografiche, carta, penne, stampante (se possibile)

#### **Competenze (sviluppate dai partecipanti):**

- Creatività e riflessione creativa sulla memoria;
- Migliore comprensione della storia locale
- Trovare le proprie prospettive
- Organizzazione di una mostra (se necessario utilizzando strumenti digitali e social media)
- Presentare di fronte ad altri

#### **Suggerimenti e consigli:**

- Non è necessario avere conoscenze fotografiche pregresse: anche i principianti saranno in grado di partecipare.
- Non è necessario avere un'attrezzatura professionale: fotocamere di smartphone, tablet e altri dispositivi funzionano perfettamente.
- Per alcuni luoghi e istituzioni potrebbe essere necessario chiedere il permesso di scattare foto (soprattutto se si visita in gruppo).

#### **Informazioni aggiuntive:**

- Webinar "Meeting Memories - Workshop internazionale su fotografia e memoria":  
<https://www.youtube.com/watch?v=huzuzy2R2r40>
- Mostra online: <https://www.instagram.com/meetingmemories2021/>

#### **Autori:**

Sandra Vitaljić, Saša Kralj, Magdalena Geier, Alice Straniero

# PODCAST

## **Obiettivo:**

Creare un podcast su temi legati alla Seconda Guerra Mondiale per comprendere meglio l'importanza della storia orale e dei ricordi personali.

## **Tempi:**

Da poche ore a qualche giorno, a seconda della complessità del risultato.

## **Descrizione:**

Per la creazione del podcast, considerare tre fasi:

- 1) ricerca e preparazione,
- 2) realizzazione delle interviste e
- 3) produzione tecnica.

### **1) Ricerca e preparazione:**

- Scegliere un argomento per il podcast (quale/i evento/i, persona o gruppo di persone, luogo o micro-località si intende mettere a fuoco?);
- Iniziare la ricerca dell'argomento (materiali d'archivio, libri, film, documentari...);
- Fare un brainstorming sui possibili relatori (testimoni del tempo e loro famiglie, comprese le seconde e terze generazioni; familiari delle vittime; accademici, artisti e altre personalità che si occupano dell'argomento);
- Stabilire un contatto con i possibili relatori;
- Sviluppare ulteriori ricerche sull'argomento (raccogliere materiale d'archivio, studiare la letteratura pertinente, ricercare le biografie dei potenziali relatori);
- Concordare con i relatori l'ora e il luogo dell'intervista.

### **2) Conduzione delle interviste**

- Creare una serie di domande per l'intervista.
- Conducete le interviste!

### **3) Produzione tecnica**

- Trascrivere i file audio (consiglio: scrivete il contenuto parlato e utilizzate codici temporali che vi permettano di trovare frasi/citazioni/parti di conversazione concrete nel file audio);
- Creare la sceneggiatura (selezionare il materiale audio dell'intervista e usare la propria creatività aggiungendo narrazioni, musica e suoni, dibattiti e discussioni registrate...);
- Caricare il podcast online e condividerlo!

**Materiali:**

microfono e registratore audio.

**Competenze (sviluppate dai partecipanti):**

- Ricerca e analisi
- Empatia e comprensione
- Migliore comprensione del contesto locale, dei microcasi e delle storie personali nel contesto della Seconda Guerra Mondiale.

**Consigli e suggerimenti:**

Le memorie personali ci aiutano a comprendere meglio gli eventi storici, mettendo in luce le prospettive personali su tumulti e conflitti politici e condividendo storie ed esperienze. Tuttavia, la registrazione dei ricordi personali può essere impegnativa. Comprendete che le vostre domande potrebbero ricordare eventi traumatici e rivolgetevi agli interlocutori con rispetto ed empatia. Comprendete che potrebbero non ricordare i dettagli, desiderare di cambiare le informazioni o semplicemente non parlare di eventi specifici. I ricordi orali si basano su esperienze umane e potrebbero includere informazioni storicamente errate, opinioni e valori personali e familiari.

Per questi motivi, suggeriamo di

- Essere chiari sulle proprie intenzioni. Spiegate agli oratori cosa volete fare con il podcast (su quali media verrà pubblicato, chi è il gruppo target, come verrà utilizzato...), affinché capiscano come le loro voci e le loro storie verranno condivise con il pubblico.

- Creare documenti sul consenso all'uso dei dati personali - da far firmare agli oratori. Sugeriamo di creare un documento prima della registrazione e un documento dopo la registrazione. Prima della registrazione, gli intervistati firmano un consenso informato alla registrazione. Dopo la registrazione, decidono se vogliono che la loro intervista sia resa pubblica. Per il formato del documento, è possibile contattare [alice.straniero@documenta.hr](mailto:alice.straniero@documenta.hr).

Le possibili domande per le interviste potrebbero essere:

- Quando e dove è nato?
- Com'era la sua vita da bambino?
- Quando ha sentito parlare per la prima volta della guerra?
- Quando è iniziata/arrivata la guerra nella sua città?
- Cosa è cambiato per lei? E per la sua famiglia?
- Vi siete trasferiti in luoghi diversi? Quali?
- Avete ricevuto aiuto o solidarietà?
- Come descriverebbe oggi quel conflitto?
- Che cosa spera per il futuro?

**Informazioni aggiuntive:**

[Methodology - page - croatianmemories.org](#)

**Autori:**

Diana Todorova, Alice Straniero

## POESIA

**Obiettivo:** Impegnarsi in modi creativi per riflettere sulla memoria, da prospettive individuali e di gruppo.

**Tempi:** 1 ora e 30 minuti

### **Descrizione:**

Sugeriamo che il workshop assuma la forma di una riflessione o di una valutazione, che segua una sessione più teorica sulla storia della Seconda Guerra Mondiale, una visita a un luogo della memoria, a un museo o a un'altra istituzione commemorativa.

- Prima di tutto, il gruppo dovrebbe dividersi in piccoli gruppi di 3-4 partecipanti al massimo. All'interno del gruppo, i partecipanti si occupano di quali esperienze ricordano più vividamente da sessioni o visite precedenti.

- Partendo da queste riflessioni, decidono insieme un argomento o alcune parole chiave che saranno il fulcro della poesia. A turno, i partecipanti scrivono quattro versi, seguendo il modello riportato nelle foto. Ogni nuovo verso deve essere in dialogo con i precedenti, ma allo stesso tempo deve riflettere il punto di vista, l'opinione e le emozioni di ciascuno. Ogni partecipante deve poter contribuire 2 volte (per una poesia di 24-32 versi in totale). Nessuno deve alterare i versi di un'altra persona, ma i partecipanti sono incoraggiati a discutere le scelte degli altri facendo domande e parlando del motivo per cui hanno scelto di esprimersi con queste parole. Considerate almeno 45 minuti - 1 ora per questa sessione.

- Mentre creano la poesia, i gruppi possono recitarla e iniziare una conversazione con gli altri.

### **Materiali:**

4 o 5 copie stampate del layout, penne.

### **Competenze (sviluppate dai partecipanti):**

- Lavoro di gruppo
  - Dialogo, accettazione e comunicazione
  - Pensiero critico

### **Consigli e suggerimenti:**



Se i partecipanti non si sentono a proprio agio nell'esprimersi di fronte agli altri, l'intero laboratorio può essere organizzato in forma anonima. I partecipanti si dividono comunque in piccoli gruppi, ma ognuno riceve una copia del modello fotografico e scrive 2 versi in privato. Quando tutti hanno finito, ogni partecipante ritaglia i propri versi e li mescola con quelli del gruppo. In questo modo, il gruppo avrà 24/32 versi misti, che potrà poi incollare insieme, creando una poesia. Una volta terminato, i partecipanti possono scambiarsi le poesie con il gruppo e leggerle individualmente.

**Autori:**

Georgios Manoudakis, Alice Straniero

# CARTOLINE

## **Obiettivi:**

Creare cartoline per rappresentare le riflessioni individuali.

## **Tempo:**

30 min - 1:30 h.

## **Descrizione:**

Dopo aver visitato un luogo collegato a una storia di guerra, violenza e/o trauma per molte persone, non è sempre facile trovare le parole per riflettere ciò che si è visto e imparato - e condividerlo con gli altri.

Questo metodo può aiutare a riflettere individualmente dopo la visita di un museo o di altri siti storici legati alla storia del nazionalsocialismo e della Seconda guerra mondiale, utilizzando modi creativi di espressione diversi dalle parole. Questo metodo è anche efficace per trovare un modo di comunicare con gli altri e condividere i propri pensieri e sentimenti.

L'idea è quella di creare e scambiare cartoline come concetto noto, con la libertà di disegnarle come si vuole. Potete lasciare qualcosa agli altri, in modo che la vostra riflessione diventi rilevante per altre persone. E si può imparare dagli altri ciò che hanno pensato e provato nello stesso luogo e nella stessa situazione, ampliando così la propria prospettiva.

### **1) Preparazione**

- Preparate tutto il materiale necessario su un tavolo o su diverse piccole postazioni di lavoro. Ogni partecipante dovrebbe ricevere una cartolina vuota (bianca).
- Potreste fare un breve riassunto di ciò che avete visto durante la vostra visita/soggiorno per i partecipanti.

### **2) Suggerimenti per il processo di riflessione**

- Pensate a una parola, un colore, un motivo che rifletta le vostre impressioni sul programma.

Create la prima pagina della vostra cartolina in base a questa.

- Cosa vi ha colpito di più? A cosa state ancora pensando? Provate a scrivere alcuni dei vostri pensieri sul retro della cartolina - se non riuscite a trovare le parole, trovate un altro modo per esprimerli. Potete disegnare, creare un collage, stampare, ecc.

- Qual è il vostro messaggio dopo la visita? Cosa vorreste trasmettere agli altri? Scrivete il vostro messaggio sul retro della cartolina.

### **3) Scambio**

- Dopo aver completato le cartoline, si chiede a tutti di lasciare la propria cartolina in uno stand e di scambiarla con un'altra cartolina.

- Se lavorate regolarmente con i gruppi, le cartoline possono servire come scambio tra gruppi diversi, non solo all'interno di un gruppo.

In alternativa

Le cartoline possono anche essere utilizzate per creare un prodotto comune: tutti i partecipanti si riuniscono, ognuno riceve una cartolina vuota e il processo di progettazione può iniziare. Dopo un breve lasso di tempo (15-30 secondi) le cartoline vengono passate alla persona successiva. Tutti i partecipanti continuano a lavorare sulla cartolina successiva finché non suona il segnale. L'operazione si ripete fino a quando tutti hanno di nuovo la loro cartolina originale.

**Materiali:**

cartoline bianche, penne, pennarelli, riviste, forbici, colla, timbri di gomma, ecc.

**Abilità (sviluppate dai partecipanti):**

- Riflettere
- Esprimere in modo creativo i propri pensieri.
- Condividere le esperienze
- Pensiero critico

**Consigli e suggerimenti:**

- Non si tratta di "bellezza", ma di trovare la propria prospettiva ed esprimerla in modo creativo e spontaneo.
- Siate trasparenti sul fatto che altre persone avranno accesso alle cartoline prima che i partecipanti inizino a crearle.

**Autore:**

Magdalena Geier

## VIDEO BREVI

### **Obiettivi:**

Utilizzare brevi video per comprendere meglio la storia della Seconda Guerra Mondiale, con particolare attenzione alla storia locale.

### **Tempi:**

5-6 ore:

- introduzione 1 ora,
- Storyboard 1h,
- filmato 1-2h,
- Montaggio 1,5-2 ore

### **Descrizione:**

I video di breve durata sono di grande importanza nella vita dei giovani e hanno un enorme potenziale nel plasmare la loro percezione della realtà. Produrre i propri video permette loro di esprimere verbalmente la loro preparazione, la visita al memoriale o ad altri luoghi storici, e di riflettere con il loro linguaggio al loro gruppo di pari.

Coinvolgere i giovani nei loro ambienti digitali, fornire loro contenuti che consentano una migliore comprensione di argomenti storici come l'Olocausto e la discriminazione oggi.

La creazione di brevi video può essere parte del processo di riflessione o di valutazione dopo la visita a un luogo storico, ma anche parte dell'esplorazione di luoghi storici/di memoria.

### **1) Introduzione del luogo e del contesto storico + introduzione a TikTok**

Si può chiedere ai partecipanti di reagire a diverse affermazioni posizionandosi lungo un "barometro". Questi sono solo suggerimenti/esempi:

- Penso che TikTok sia un buon modo per presentare argomenti storici.
- Uso TikTok regolarmente.
- È possibile presentare argomenti complessi su TikTok.

Successivamente, i partecipanti hanno il compito di cercare su TikTok i video collegati al vostro argomento/luogo della memoria e di presentarne uno che ritengono molto buono per trattare l'argomento e uno che non gli piace.

### **2) Progettazione di uno storyboard in piccoli gruppi (2-4 partecipanti):**

Possono pensare a un certo argomento che vorrebbero trattare, a certi luoghi che vorrebbero affrontare, a storie personali, ecc. - raccogliendo idee e orientamenti prima di creare il video vero e proprio

### **3) Raccolta delle riprese per il video:**

Questa fase comprende le riprese vere e proprie (effettuate nel luogo storico). I partecipanti possono

raccogliere tutte le riprese che riescono a fare nel tempo a disposizione pensando e utilizzando lo storyboard come riferimento.

#### **4) Montaggio in piccoli gruppi**

Dopo il processo di ripresa, i piccoli gruppi dovrebbero avere il tempo di montare il loro filmato in base al formato utilizzato, nel nostro caso TikTok.

#### **5) Presentazione dei risultati**

Dopo il montaggio, tutti i partecipanti si riuniscono per presentare e condividere i loro video. Se tutti sono d'accordo, i video possono essere condivisi attraverso un account pubblico.

#### **Materiali:**

Smartphone o tablet, strumento di editing, modello Storyboard, penne.

Competenze (sviluppate dai partecipanti):

- Creatività e interpretazione creativa della storia
- Empatia e comprensione della storia
- Migliore comprensione della storia locale
- Collegare la storia con l'ambiente attuale

#### **Consigli e suggerimenti:**

- lasciate ai giovani molta libertà: sono più creativi di quanto pensiate
- raccogliere in anticipo i possibili argomenti se i partecipanti hanno difficoltà a trovare idee per il loro storyboard - dare loro qualcosa da scegliere se necessario
- lo storyboard è solo un aiuto e un orientamento, non deve essere molto dettagliato
- se si effettuano riprese in luoghi commemorativi o di memoria, potrebbe essere necessario chiedere il permesso in anticipo
- evitare di filmare altre persone
- rispettare il luogo storico

#### **Informazioni aggiuntive:**

- [Kostenlos anpassbare Vorlagen für Storyboards | Canva](#)
- [Shotcut - Home](#)

#### **Autori:**

Magdalena Geier, Sylvia Wüllner

## REPORTAGE PER SOCIAL MEDIA

### Obiettivi:

- Insegnare la storia contemporanea in modo innovativo;
- Promuovere la conoscenza dei siti commemorativi nella propria città;
- Consentire ai partecipanti di collegare le storie personali con gli eventi storici e di sviluppare competenze nella narrazione storica;
- Favorire la comprensione dei fondamenti dei social media, la loro importanza nell'attuale panorama digitale, il loro impatto trasformativo sulla comunicazione e il loro potenziale per l'esplorazione e la condivisione di eventi storici;
- Mettere i partecipanti in condizione di coinvolgere il pubblico, favorire le discussioni e creare un senso di comunità intorno agli eventi storici attraverso i social media;
- Guidare i partecipanti nello sviluppo di un piano editoriale per organizzare e distribuire strategicamente i loro contenuti sui social media;
- Fornire ai partecipanti le competenze e le conoscenze necessarie per creare video visivamente accattivanti che mostrino il significato storico di una particolare area;
- Sviluppare le capacità dei partecipanti nel condurre interviste che aggiungano profondità, autenticità e connessione umana ai loro progetti video;
- fornire ai partecipanti le competenze di editing video per migliorare le riprese grezze, creare video visivamente accattivanti e trasmettere efficacemente le narrazioni storiche;
- Promuovere la capacità dei partecipanti di utilizzare tecniche di narrazione visiva per dare vita a eventi storici, evocare emozioni e immergere gli spettatori nell'esperienza;
- Migliorare la competenza tecnica dei partecipanti nella ripresa e nell'ottimizzazione di video specifici per le piattaforme dei social media.

### Tempi:

Totale di circa 40 ore

- 6 ore in aula: incontri introduttivi sui temi trattati (lezioni interattive);
- 16 ore di workshop: Social Media, foto e video + interviste;
- Laboratorio di scrittura creativa: 8 ore in aula + attività a casa;
- Attività di field trip vera e propria + post settimanali seguendo il piano editoriale per circa un mese.

### Descrizione:

#### Lezioni introduttive:

I partecipanti ricevono incontri introduttivi sugli argomenti trattati. Attraverso lezioni interattive, impareranno a conoscere il contesto storico con cui dovranno lavorare, insieme a storie personali

legate alla specifica area di interesse. Questo avviene attraverso la lettura e l'analisi di documenti e memorie che possono essere collegati ai luoghi e agli edifici che visiteranno durante l'attività di viaggio. È necessario un background di storia generale per comprendere meglio il materiale umano che dovranno maneggiare ed elaborare per il workshop. Gli educatori dovranno adattare queste lezioni ai temi che desiderano vedere elaborati nel Piano editoriale.

### **Workshop sui social media:**

Il workshop sui social media mira a fornire ai partecipanti le competenze e le conoscenze necessarie per sfruttare le varie piattaforme dei social media come potenti strumenti per esplorare e condividere gli eventi storici. Attraverso sessioni interattive, i partecipanti impareranno a ricercare, curare e presentare efficacemente le informazioni storiche utilizzando i social media.

#### **1) Introduzione ai social media**

Fondamenti dei social media. Cosa sono le piattaforme dei social media, la loro importanza nel panorama digitale odierno e come hanno trasformato la comunicazione e il marketing. Attraverso discussioni coinvolgenti ed esempi reali, cerchiamo di generare una solida comprensione dei concetti chiave e dei principi alla base dei social media. Concentratevi sulle Storie di Instagram per lavorare con qualcosa con cui gli studenti hanno già familiarità e che possa raggiungere il pubblico previsto (altri giovani). Esplorare le caratteristiche uniche delle Storie e la loro capacità di creare emozioni e di creare clamore intorno ai contenuti. Far scoprire agli studenti strategie efficaci per creare Storie avvincenti e capaci di attirare l'attenzione del pubblico, creare aspettative e coinvolgere gli utenti con i contenuti.

#### **2) Formati e dimensioni**

Per una presentazione ottimale dei contenuti sulle diverse piattaforme di social media sono necessari diversi formati e dimensioni. Dalle dimensioni delle immagini alle specifiche dei video, discutiamo i requisiti specifici di piattaforme popolari come Facebook, Instagram, Twitter, Tiktok, YouTube, ecc. Attraverso attività pratiche, le tecniche di ottimizzazione dei contenuti per soddisfare i requisiti unici di ogni piattaforma possono garantire che i post si distinguano e catturino la massima attenzione.

#### **3) TOV**

Uno degli aspetti critici del successo dell'impegno sui social media è stabilire un tono di voce (TOV) autentico e coerente. È importante esplorare le diverse strategie di TOV necessarie per le varie piattaforme di social media. Dal linguaggio informale e colloquiale a quello professionale e autorevole, analizzate come il tono di voce varia in base alla natura della piattaforma e al suo pubblico di riferimento. Attraverso casi di studio ed esercizi di gruppo, cercate di trovare tecniche efficaci per sviluppare e mantenere un TOV convincente che risuoni con il pubblico e sia in linea con l'argomento.

#### **4) Il piano editoriale**

I partecipanti impareranno l'importanza di pianificare e strategizzare la creazione di contenuti per i social media. Capiranno come sviluppare un piano editoriale/di pubblicazione che sia in linea con gli obiettivi e il pubblico di riferimento. I partecipanti esploreranno argomenti come l'ideazione dei contenuti, la programmazione, le piattaforme di distribuzione e le strategie di coinvolgimento del

pubblico. Attraverso esercizi pratici, svilupperanno il proprio piano editoriale/pubblicitario, garantendo una strategia di contenuti per i social media coesa e coerente.

### **Foto e Video Workshop:**

Il workshop di video e post-produzione si concentra sull'insegnamento ai partecipanti dell'arte di creare video storici avvincenti. Dalla pianificazione alle riprese, fino al montaggio e alla post-produzione, i partecipanti acquisiranno le competenze necessarie per realizzare video visivamente accattivanti che mettano in luce l'importanza storica di una particolare area. Il workshop è stato concepito specificamente per far sì che i partecipanti imparino a girare e montare video per i social media, in modo da seguire efficacemente il piano editoriale.

#### **1) Capire i video**

In questa sessione i partecipanti scopriranno i fondamenti dei contenuti video, esplorandone l'importanza nel panorama digitale odierno. I partecipanti si immergeranno nei vari formati video, come quelli brevi, lunghi, promozionali, tutorial e documentari. Le attività interattive permetteranno ai partecipanti di comprendere le caratteristiche e gli scopi unici di ciascun formato, consentendo loro di scegliere l'approccio più adatto al messaggio che intendono trasmettere e al pubblico di riferimento.

#### **2) Interviste**

Questa lezione esplora l'arte di condurre interviste e il loro ruolo nella creazione di contenuti video. I partecipanti scoprono i diversi stili di intervista, le tecniche per la preparazione di domande interessanti e le strategie per catturare risposte convincenti. Casi di studio ed esempi pratici evidenziano come le interviste possano aggiungere profondità, autenticità e connessione umana ai progetti video. Attraverso delle finte interviste, i partecipanti si esercitano sulle loro abilità di intervista prima di condurre un'intervista vera e propria.

#### **3) Montaggio**

L'ultima lezione si concentra sulla post-produzione: il montaggio video. I partecipanti esplorano le tecniche e gli strumenti essenziali utilizzati nei software di editing video per migliorare le riprese grezze e creare video raffinati e visivamente accattivanti. Imparano a conoscere il ritmo, le transizioni, l'editing audio e gli effetti visivi per produrre prodotti finali accattivanti e senza interruzioni. Esercizi pratici forniscono un'esperienza pratica, dando vita a visioni creative.

#### **Materiali:**

- PC/Tablet/Smartphone dei partecipanti;
- Documenti di memorie forniti da archivi o associazioni di ex deportati;
- Account di social media;
- Software di editing video o app per le attività di post-produzione.

#### **Competenze sviluppate dai partecipanti:**

- Ricerca e analisi storica;
- Contestualizzazione degli eventi storici;
- Pensiero critico e interpretazione;



- narrazione storica;
- Alfabetizzazione ai social media;
- Curatela e organizzazione dei contenuti;
- Strategie di coinvolgimento del pubblico;
- Sviluppo del tono di voce per i social media;
- Fondamenti di produzione video;
- Tecniche di intervista;
- Abilità di editing video;
- Capacità di narrazione visiva;
- Competenze tecniche di ripresa e ottimizzazione video.

### **Consigli e suggerimenti:**

- Fare in modo che i partecipanti siano il fulcro del workshop, consentendo loro di impegnarsi attivamente e di lavorare sotto la guida dell'educatore.

- Creare domande stimolanti che incoraggino i partecipanti a fornire risposte complesse e dettagliate, piuttosto che semplici risposte sì/no.

- Favorire un ambiente interattivo e partecipativo per mantenere alti i livelli di coinvolgimento durante i laboratori.

- Adattare le attività e i materiali del workshop agli interessi e alle esigenze specifiche dei partecipanti, rendendo i contenuti pertinenti e relazionabili.

- Incorporare una varietà di risorse multimediali come documenti, fotografie, video e storie personali per migliorare l'esperienza di apprendimento.

- Incoraggiare la collaborazione e il lavoro di gruppo, soprattutto con i partecipanti più giovani, per promuovere il lavoro di squadra, la creatività e l'apprendimento collettivo.

- Fornire istruzioni e linee guida chiare per la creazione di contenuti sui social media e per gli esercizi di produzione video, assicurandosi che i partecipanti comprendano gli obiettivi e le aspettative.

- Offrire un feedback costruttivo e una guida durante i workshop per aiutare i partecipanti a perfezionare le loro abilità e a raggiungere i loro obiettivi di apprendimento.

- Lasciare spazio alla riflessione e alla discussione dopo ogni sessione di workshop, offrendo ai partecipanti l'opportunità di condividere le loro intuizioni, porre domande e approfondire la loro comprensione.

- Valutare e adattare continuamente i workshop in base al feedback dei partecipanti e ai livelli di coinvolgimento, per garantirne l'efficacia e la pertinenza.

### **Autore:**

Associazione 4704

## GIOCO NARRATIVO CON TWINE

### **Obiettivo:**

Creare un gioco di narrazione basato sulle decisioni e, attraverso la sua progettazione, incoraggiare i giovani a esplorare e comprendere meglio i temi della Seconda Guerra Mondiale.

### **Tempi:**

Pochi giorni; la durata del processo dipende dalla complessità del gioco che si vuole produrre.

### **Descrizione:**

In questo metodo si utilizzano i meccanismi della scena del gioco. I partecipanti assumono il ruolo di giocatori, critici e sviluppatori. Nel loro ruolo di sviluppatori, i partecipanti hanno la possibilità di sviluppare un approccio creativo al tema. Elaborare una storia per un videogioco rende possibile un esame più approfondito del soggetto e un lavoro biografico. Dopo aver provato i videogiochi, i partecipanti riflettono insieme ed esaminano criticamente il tema e il mezzo dei videogiochi.

Il processo può essere suddiviso in 4 fasi:

#### **1) Ricerca e preparazione della storia (almeno 4 ore di tempo facilitato faccia a faccia + ricerca individuale sull'argomento).**

Si inizia con giochi come Path Out e/o Through the Darkest of Night. Dopo aver giocato, i partecipanti devono riflettere sul messaggio del gioco. In seguito potremmo discutere su come i videogiochi mettono in contatto le persone e valutare il potenziale dell'uso dei giochi per trasmettere un messaggio. Nel processo, riflettiamo sull'uso di elementi quali colori, suoni e grafica.

Dopo la parte di riflessione sul gioco, la colleghiamo all'argomento dei nostri giochi. È importante garantire un'adeguata sensibilizzazione sull'argomento. Invitiamo i ragazzi a pensare al fulcro del gioco, al personaggio principale e alla trama. Dovrebbero basare la loro storia su fonti affidabili e fatti verificabili.

#### **2) Apprendimento della programmazione in Twine (4 ore di lezione frontale facilitata + lavoro individuale)**

Twine è uno strumento open-source per raccontare storie interattive e non lineari. Lo introduciamo giocando a giochi Twine come The Temple of No o Depression Quest. In seguito, mostriamo l'editor di Twine e introduciamo i partecipanti alle funzioni di base, come il collegamento di diverse parti della storia, la scelta dei fronti, l'inserimento di immagini o audio e gli allineamenti. Quando i partecipanti padroneggiano questa parte, possiamo invitarli a esplorare altre possibilità con CSS/HTML/JavaScript per personalizzare maggiormente il gioco. Una parte essenziale dell'insegnamento è la ricerca di soluzioni (come cercare su Google o dove si trovano le comunità di supporto) se si vuole andare più a fondo.

### **3) Trasferire il gioco di narrazione in un ambiente Twine (il tempo necessario dipende dalla complessità; minimo un giorno).**

In questa fase si definiscono i dettagli della storia e si utilizzano diverse fonti di ispirazione. Avere informazioni verificabili è di estrema importanza. Preparano l'intero flusso del gioco e aggiungono suoni, design, sfondi, elementi grafici e immagini.

Pochi risultati (due sono in inglese) creati da studenti delle scuole superiori della Slovenia.

### **4) Preparazione della presentazione del gioco (2-4 ore)**

Alla fine del processo, organizziamo il playtesting. La durata dell'"evento" dipende dal numero di giochi. Per prima cosa, presentiamo i giochi e lasciamo che le persone scelgano quali vogliono giocare. Dopo che hanno provato i giochi di loro interesse, facilitiamo una riflessione sui prodotti e, cosa ancora più importante, sul processo che hanno seguito. Possiamo ancora una volta valutare e sostenere il potere dei (video)giochi come mezzo per trasferire il messaggio e servire come un altro processo di apprendimento complessivo.

#### **Materiali:**

Tablet/computer, accesso ai materiali dell'argomento

#### **Competenze (sviluppate dai partecipanti):**

- pensiero critico,
- alfabetizzazione all'informazione: identificazione e ricerca di fonti affidabili,
- nozioni di base di programmazione,
- creatività e interpretazione creativa della storia,
- empatia,
- migliore comprensione del contesto locale, microcasi e storie personali, nel contesto della Seconda Guerra Mondiale.

#### **Consigli e suggerimenti:**

A seconda dei tempi e della collocazione dell'attività, dobbiamo decidere se partire dal tema storico o se iniziare con i giochi come mezzo per trasferire le conoscenze. Giocare insieme può essere un'ottima attività di riscaldamento per stabilire connessioni tra i partecipanti.

Il pericolo di giocare al gioco del Path Out è che può influenzare il processo in modo tale che, alla fine, tutti i giochi sono giochi di "fuga". Invitiamo i partecipanti a divergere nel loro pensiero.

Se il tempo a disposizione è limitato, possiamo preparare della letteratura che aiuti i giovani a preparare i giochi. Altrimenti, lasciamo loro la libertà di fare ricerche per conto proprio e, in questo modo, rafforziamo anche le competenze legate all'alfabetizzazione informativa.

Se lavoriamo su argomenti sensibili, possiamo controllare le storie per evitare di trasmettere messaggi sbagliati. Lo facciamo in collaborazione con i creatori. È anche importante mettere da parte le nostre opinioni, in modo che le storie possano essere riviste senza censure.

Prestare attenzione all'utilizzo di foto e musica royalty-free.

Il punto di forza di questo metodo è che possiamo invitare anche i giovani che non sono interessati alla storia e che non verrebbero a un altro tipo di attività legata alla storia. Con questo approccio, espandiamo la conoscenza dell'argomento in modo più ampio di quanto non faremmo con altre opportunità. Possiamo anche includere giovani con minori opportunità, come i giocatori.

**Ulteriori informazioni:**

- Introduzione a Twine: <https://www.youtube.com/watch?v=rxIZ5ra-1D4>
- Una descrizione più dettagliata di Twine: <http://www.adamhammond.com/twineguide/>

**Autore:**

Sabina Belc, il metodo deriva da un progetto chiamato This Game of Your Memories, coordinato dall'Akademie Klausenhof, Germania, in collaborazione con Socialna akademija, Slovenia.

## CONCLUSIONI

I metodi proposti nel manuale sono diversi, quindi chiunque può trovare qualcosa di interessante da mettere in pratica con i giovani, i loro coetanei o la comunità locale. Il lettore del manuale noterà anche che i metodi proposti sono diversi da quelli che ci aspettiamo quando pensiamo all'educazione all'Olocausto. Oltre a essere informali, questi metodi sono progettati per far sì che i giovani si impegnino con i contenuti e creino risultati. È dimostrato che i metodi incentrati sul discente, coinvolgenti, interattivi e che coinvolgono realmente i partecipanti nella ricerca e nella creazione dei risultati sono i migliori per avere un impatto reale sui giovani. In poche parole, producono risultati di apprendimento di maggiore qualità, poiché richiedono processi cognitivi più elevati. Gli autori hanno cercato di includere diversi metodi che si adattano alle esigenze e agli interessi dei giovani di oggi e che supportano lo sviluppo di una serie di abilità e competenze necessarie per la loro vita futura nella società contemporanea.

La prima, e forse la più importante, di queste competenze è il pensiero critico. Quasi tutti i metodi richiedono ai partecipanti di confrontarsi con i contenuti, di ripensarli e di riflettere su di essi, contribuendo allo sviluppo del pensiero critico.

Inoltre, contribuiscono allo sviluppo delle competenze mediatiche e chiedono ai giovani partecipanti di imparare a leggere, ricercare e valutare i contenuti dei media (compresi i social media) che trattano argomenti sensibili come l'Olocausto e altri genocidi. Articoli, post e altri testi su questi argomenti sono spesso utilizzati per la manipolazione, la strumentalizzazione, la distorsione dei fatti storici o addirittura la negazione dell'Olocausto e di altri genocidi. Per combattere questi fenomeni, è fondamentale sviluppare l'alfabetizzazione mediatica e le capacità di pensiero critico nei giovani. Un altro obiettivo molto importante dell'alfabetizzazione mediatica è insegnare ai giovani come identificare fonti affidabili e verificate. Le fonti storiche e quelle relative all'Olocausto e al genocidio sono spesso utilizzate per veicolare messaggi offensivi e razzisti, a scopo propagandistico e per distorcere i fatti. Per questo è fondamentale fornire ai giovani gli strumenti per riconoscere le fonti mediatiche appropriate.

Con i metodi inclusi in questo manuale, i giovani svilupperanno anche le loro competenze digitali. Durante la creazione di podcast, documentari e altri video e cortometraggi, giochi e reportage, i giovani impareranno a utilizzare i vari strumenti digitali necessari per creare questi risultati. Queste competenze sono molto importanti per i giovani di oggi e possono essere utili anche per il loro futuro lavoro e la loro carriera.

Utilizzando questi metodi, i giovani svilupperanno anche le loro capacità creative. È dimostrato che le arti, ad esempio, sono un buon modo per affrontare argomenti difficili e delicati in modo più semplice. Ecco perché gli autori di questo manuale suggeriscono di utilizzare metodi artistici e creativi, come il disegno a fumetti, la fotografia e altri. Questi sono molto importanti per i giovani, perché possono essere utili anche in seguito per gli studi e il lavoro.

I metodi proposti, anche se diversi tra loro, condividono diversi elementi che suggeriamo di includere. Sono utili per coinvolgere i giovani nella comprensione e nel trattamento di argomenti difficili e sensibili come l'Olocausto e altri crimini e genocidi della Seconda Guerra Mondiale.

- -Quando possibile, impegnarsi nell'apprendimento sul campo di luoghi storici autentici. Questo potrebbe anche significare visitare eventi diversi, come festival della tolleranza e dei diritti umani, istituzioni e musei, scuole primarie e secondarie per le minoranze etniche.
- Concentrarsi sulla storia locale e sui luoghi della memoria può avere un impatto più forte sui giovani e può stimolare l'interesse e la motivazione a saperne di più su questi argomenti.
- Utilizzare metodi interdisciplinari (musica, letteratura...) e includere metodi innovativi e materiali digitali. Sviluppare la cooperazione tra istituzioni di apprendimento formale e non formale, come istituti di ricerca, università, memoriali, organizzazioni della società civile e centri giovanili.
- Incoraggiare il pensiero critico dei giovani attraverso il lavoro con diverse fonti di informazione. Includere, quando possibile, incontri con i sopravvissuti all'Olocausto o lavorare su fonti dirette, visive o letterarie.
- Incorporare i temi del revisionismo, delle lotte per la memoria e del cambiamento della cultura del ricordo, al fine di creare un collegamento tra il passato e il presente.
- Usare metodi creativi e artistici, perché questi metodi sono più semplici per affrontare argomenti difficili e delicati, come l'Olocausto e altri genocidi, ecc.
- Cercare di creare collegamenti tra gli eventi e le esperienze del passato e la vita dei giovani, per avere un impatto più forte e aiutarli a diventare cittadini più attivi. Coinvolgere i giovani per aiutarli a capire perché è importante conoscere la storia, in quanto: 1. fornisce una preziosa esperienza di apprendimento; 2. assicura che la storia non si ripeta; 3. rafforza la nostra "promessa" di una società migliore.

Per concludere, vi invitiamo a sfidare voi stessi e a provare alcuni di questi metodi.

Alex Tamer (Associazione 4704),

Alice Straniero (*Documenta*),

Magdalena Geier (Max Mannheimer Haus),

Sabina Belc (Socialna akademija),

Tena Banjeglav (*Documenta*).

## PARTNERS AND DONORS



Co-funded by  
the European Union