

BAnquette di Posidonia: integRare le conoscenze e promuovere un modello di spiaGgiA ecologica a gestioNe responsabile

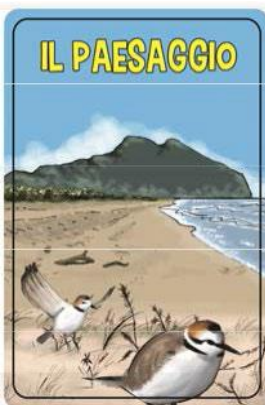
BANQUETTE IN GIOCO

Il mazzo è composto da **20 carte illustrate** raffiguranti gli elementi della **spiaggia ecologica** e/o che incidono su di essa. Ogni carta ha un significato ambivalente. Come nella vita, niente è positivo o negativo in senso assoluto.



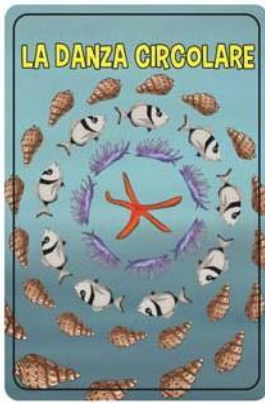
1 IL MARE

Questo elemento, imponente e maestoso ha al suo interno la vita, inarrestabile e distruttivo quando si scatena la tempesta.



2 IL PAESAGGIO

Il paesaggio può essere formato solo da elementi naturali (mare, montagna, boschi, piante e animali che lo abitano) e quindi luogo incontaminato, ma anche antropico, trasformato dall'essere umano, dove prevalgono elementi artificiali (strade, ponti, gallerie) e sgradevoli intrusi (es. rifiuti)



3 LA DANZA CIRCOLARE

La ciclicità della Natura, il ciclo delle stagioni e della vita anche attraverso le metamorfosi: il processo che trasforma un seme in pianta, le foglie secche che sono nutrimento per la terra e per altri organismi ne sono un esempio.

Può far riferimento anche un modello di produzione e di consumo che attraverso il riutilizzo ed il riciclo, estende il ciclo di vita dei prodotti producendo meno rifiuti.



4 GLI INTRUSI

Cose che si trovano in un luogo o in contesto in cui non dovrebbe essere, come i rifiuti abbandonati dalle persone o trasportati dalle correnti sulle spiagge. Questi rifiuti però, raccolti nel modo giusto e riciclati, possono diventare una risorsa.



5 I BAGNANTI

Le persone che vivono la spiaggia, possono essere consapevoli fruitori e difensori del luogo o al contrario elementi di pressione e di incuria.



6 LA FRUIZIONE

Le spiagge e il territorio in generale possono essere gestiti e fruiti in modo consapevole e rispettoso, o costruendo senza criterio, provocando pressioni eccessive sulle coste.



7 L'ALBERO

Gli elementi naturali come la vegetazione delle dune necessitano di protezione, spesso per incuria o ignoranza vengono calpestate o peggio, distrutte.



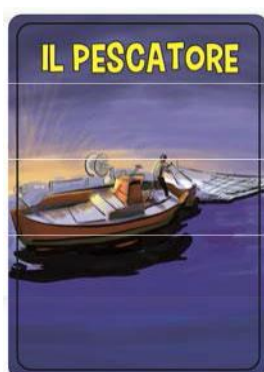
8 LA CONCHIGLIA

Le conchiglie che si trovano sulla battigia, sono le tracce di esseri viventi che popolano il mare e le spiagge, racchiudono il rumore del mare come veri elementi magici, in grado di parlarci e raccontarci i segreti del mondo marino.



9 LA TRASFORMAZIONE

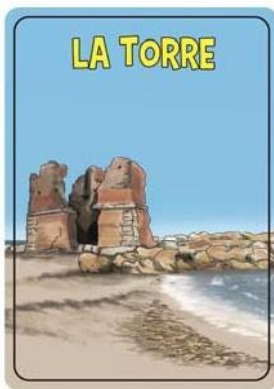
Il tempo che scorre, il materiale che cambia, la posidonia da viva diventa morta e può essere tolta dalla spiaggia, come un rifiuto, causando l'erosione della costa, oppure può essergli data nuova vita. Tra i molteplici utilizzi, le foglie secche di posidonia possono diventare imbottiture per arredi balneari (cuscini, divani etc.) ed alla fine della stagione essere restituite alla spiaggia.



10 IL PESCATORE

Chi vive il mare ne conosce i segreti e i pericoli e ne fa la sua fonte di sostentamento e dovrebbe essere il primo a rispettarlo.

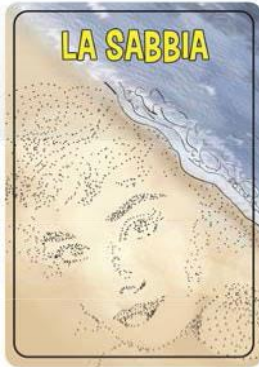
La pesca abusiva in zone proibite danneggia i fondali e la vita presente.



LA TORRE

11 LA TORRE

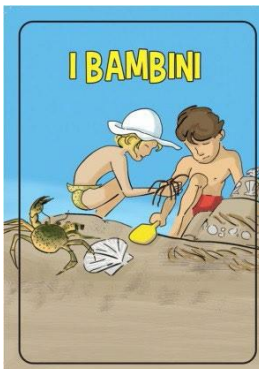
Una roccaforte, avamposto dei tempi che furono, ma anche un segno di degrado, del passaggio dell'uomo e di un luogo abitato e ora dimenticato.



LA SABBIA

12 LA SABBIA

Elemento principale di una spiaggia, congiunzione tra il mondo marino e quello terrestre, racchiusa in una clessidra, può segnare lo scorrere incessante del tempo.



I BAMBINI

13 I BAMBINI

Il futuro, l'energia, possono anche danneggiare l'ambiente senza saperlo.



IL BAULE

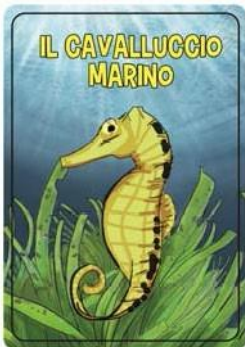
14 IL BAULE

Un tesoro nascosto, in fondo al mare. Un rifiuto ingombrante abbandonato.



15 LA COESIONE

L'unione fa la forza. Le diverse parti formano un'unica entità. Ma omologarsi può portare a perdere la propria identità.



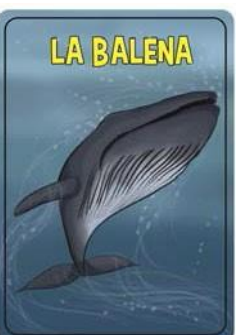
16 IL CAVALLUCCIO MARINO

Un destriero sottomarino, un piccolo drago del mare conosciuto e amato per la sua forma particolare con la sua lunga coda si aggrappa agli steli di posidonia eppure in via di estinzione per le tante, troppe pressioni.



17 LA REGINA

Simbolo di saggezza e temperanza, è associata alla sfera emotiva, alla sensibilità, all'intuizione ed alla cura per gli altri quando è in equilibrio. Il colore rosso del suo mantello simboleggia la passione e l'energia ma può anche rappresentare la rabbia, quando ne è dominata esercita il suo potere con la forza.



18 LA BALENA

Un essere ancestrale, di grandi dimensioni, ritenuto in epoche passate magico poiché in grado di comparire e scomparire in mare molto velocemente o anche mostruoso si pensi alla favola di Pinocchio, in realtà mammifero innocuo che si nutre prevalentemente di plancton e in via di estinzione perché viene cacciata dall'uomo.



19 L'EQUILIBRIO

L'ordine della natura, tra le sue molteplici componenti. Di contro, la stagnazione, l'immobilità.

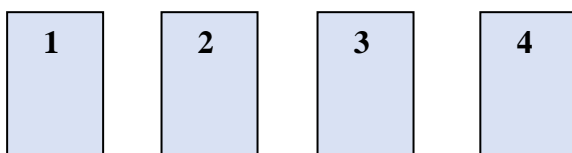


20 L'EROE

In ogni storia che si rispetti ce n'è uno, senza macchia o per caso.



Si può giocare individualmente oppure in gruppo; dopo aver mescolato il mazzo si estraggono 4 carte, una per volta, disposte in fila coperte.



Il gioco prevede di assegnare una carta a ciascuna delle seguenti categorie con l'obiettivo di creare una storia:

- Momento presente (1)
- Ostacolo (2)
- Risorsa per superare l'ostacolo (3)
- Obiettivo (4)

Le carte sono uno strumento facilitante la **creazione di una storia che deve avere come focus quello della spiaggia ecologica**, su quanto i ragazzi hanno percepito e appreso della lezione realizzata dai ricercatori dell'ISPRA, nell'ambito del progetto di educazione ambientale *"Questa è una spiaggia ecologica e tu ne fai parte!"*. Tuttavia possono partecipare tutti, studenti e non, per coloro che non hanno potuto seguire i contenuti in presenza si rimanda alle pillole sulla **spiaggia ecologica**: Prima della consultazione delle carte respira rilassati e formula una domanda in modo semplice, legata alla spiaggia ecologica.

STEP 1- SCEGLI 4 CARTE

- La prima carta rappresenta il **momento presente** è la carta dell'inizio della storia, il "tu sei qui".
- La seconda carta è l'**ostacolo** rappresenta il blocco, l'ostacolo rispetto alla domanda, ostacolo nello svolgimento della storia.
- La terza carta è la **risorsa** per superare l'ostacolo. Rappresenta gli aspetti di sostegno, la risorsa può essere un alleato, un personaggio ma anche un oggetto magico che ci parla, una qualità del protagonista, un elemento naturale. L'attenzione è posta sul "conflitto", ovvero sulla tensione tra due diverse polarità che la situazione sta attivando in te. Il termine "conflitto", in questo senso, non è negativo: rappresenta appunto una "tensione", ed è dalla risoluzione di questa tensione che nascerà la soluzione, emergerà la direzione da prendere.
- la quarta carta è l'**obiettivo** da conseguire, la meta da raggiungere.

Questo lo schema di riferimento. Ora scrivi la tua storia a partire dalle carte estratte. Se hai difficoltà nello scrivere la storia, guarda bene le immagini raffigurate sulle carte oltre che lasciarti stimolare dalle parole scritte su di esse.

Una volta finito di scrivere la tua storia dalle un **titolo, firmala e inserisci la data di creazione**.

Mappe per raccontare e farsi raccontare

Le fiabe seguono tutte la stessa struttura narrativa, che ho ricondotto al ciclo della *Gestalt*: pre-contatto, contatto, contatto pieno e post-contatto.

1. Inizio: presentazione dei personaggi, carattere, emozioni, qualità.
2. Problema/ostacolo, nucleo della fiaba. Difficoltà da superare, incontro con l'antagonista (il guardiano della soglia, l'ombra, gli intrusi, la strega, il lupo, etc.,)
3. Soluzione che viene dalle capacità/risorse del protagonista (furbizia, coraggio, bontà) e dalla comparsa di un alleato.

Nemico e alleato sono figure presenti in ogni fiaba due polarità funzionali allo svolgersi della storia

STEP 2 - C'ERA UNA VOLTA...TANTO TEMPO FA...: ci trasporta in un'altra dimensione temporale, quella dell'immaginazione e della fantasia, modificando la percezione, da questa prospettiva possiamo entrare in mondi dove tutto è possibile, **aprirci a nuove visioni e possibilità, conoscere e conoscersi e risvegliare talenti.**

Perché raccontare e inventare storie?

- Stimolano l'emisfero destro, creativo ed intuitivo, suggeriscono soluzioni a domande e problemi. La fiaba presenta allo stesso tempo il problema e la soluzione del problema
- Aiutano a vedere più punti di vista allargando la visione, a trovare un collegamento tra elementi, possono sgretolare convinzioni sclerotizzate. Ci sono storie che ci trasformano profondamente;
- Educano alla cooperazione dentro e fuori di noi, all'integrazione degli opposti, alla trasformazione delle ombre (draghi, orchi e streghe) in aiutanti e risorse.
- Facilitano la comunicazione, la trasmissione e l'insegnamento culturale, sociale, spirituale.

Obiettivo: capire quanto gli studenti siano stati influenzati dalla spiegazione della fase precedente, promuovendo esperienze conoscitive attraverso diverse sperimentazioni creative.

Quello che è importante non è il risultato del lavoro ma il processo creativo per arrivare a ciò. Al fine di facilitarlo il/i conduttori ribadiranno qualora sia necessario che l'esperienza va fatta in assenza di giudizio.

Si passa in tal modo da un piano meramente cognitivo al piano esperienziale, che consenta la trasformazione delle informazioni in esperienza concreta degli/delle studenti, farlo attraverso un "gioco creativo" rende il soggetto maggiormente presente e partecipe nel lavoro.

Passaggio dal sapere al saper fare, dalla conoscenza teorica all'esperienza pratica.

STEP 3 - RACCONTO PER IMMAGINI

Partendo dalle storie scritte si chiede ad ogni gruppo partecipante di fare un video di 3 minuti che prevede la trasposizione dal linguaggio scritto a quello per immagini.

Si parte da immagini per raccontare una storia che ora viene nuovamente trasposta in immagini

Obiettivo: raccontare per immagini prevede l'elaborazione di quanto appreso, in immagini narranti, attraverso un linguaggio più immediato ed incisivo rispetto alla parola.

Testi e ideazione del format di **Tiziana Mezzetti** *Counselor* a mediazione artistica (Aspic) – Area educazione e Formazione ISPRA, con la collaborazione di **Alice Rotini** Area BIO-ACAM ISPRA e **Marco Pisapia** Area Comunicazione ISPRA.

Illustrazioni di **Marco Pisapia** e **Sonia Poponessi** Area comunicazione ISPRA