

Moving Stories and Generations

Luoghi di gioco e luoghi prediletti: un audio tour

Un manuale che raccoglie esperienze, sostegno pedagogico, suggerimenti pratici, e materiali di insegnamento e apprendimento per un progetto intergenerazionale con strumenti mediali



Questo manuale è nato tra il 2009 e il 2010 nell'ambito del Programma Europeo Lifelong Learning, ed è stato redatto da un gruppo di lavoro proveniente da organizzazioni-partner tedesche e italiane. Al centro del progetto *Moving Stories and Generations* c'erano lo sviluppo e la realizzazione di corsi, per promuovere la comunicazione intergenerazionale lavorando attivamente con strumenti mediali. Con questo manuale si mettono a disposizione gratuitamente, per scopi non commerciali, alcuni esempi di corso e i rispettivi curricula.

Moving Stories and Generations è parte del progetto internazionale *Crosstalk*, al quale hanno collaborato nove organizzazioni-partner (radio libere, operatori mediali e università) provenienti da sette paesi europei. Il loro obiettivo era, ed è, rendere il lavoro attivo con gli strumenti mediali - dalla concezione alla produzione - accessibile, su scala europea, anche a coloro le cui esperienze sociali, politiche e culturali trovano raramente spazio nell'opinione pubblica.

I materiali di insegnamento e apprendimento scaturiti dal progetto si possono scaricare gratuitamente dal sito: <http://www.crosstalk-online.de>.

Project Number: 141823-LLP-1-2008-1-DE-Grundtvig_GMP
Grant Agreement: 2008-3430/001-001

Facoltà di Scienze della Formazione, Friburgo, Ottobre 2010

Hanno collaborato al progetto:

Dr. Traudel Günnel (coordinatrice del progetto),
Anja Bechstein (assistente),
Facoltà di Scienze della Formazione, Friburgo

Gesine Kulcke,
esperta di pedagogia dei media e giornalista,
Stoccarda

Carmen Kunz, Anke Halbritter, Petra Gottselig,
Markus Heinzl, Thorsten Ziegler,
Centro giovanile "Jugendhilfswerk" Friburgo

Dr. Giulia Pelillo,
Università di Heidelberg

Prof. Beatrice Barbalato,
Mediapolis-Europa, Roma

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Indice

1. Introduzione.....	3
1.1 Un itinerario nel quartiere... per le orecchie: progetto e obiettivi	3
1.2 Contenuto e struttura del manuale.....	4
2. Comunicazione intergenerazionale	5
2.1 Il giovane e l'anziano in dialogo	5
2.2 Giochi, luoghi di gioco e luoghi prediletti come stimolo alla conversazione	5
2.2.1 La domanda sui giochi e sui luoghi di gioco.....	6
2.2.2 La domanda sui luoghi prediletti.....	7
2.3 Come mi accosto a una persona che ha sessanta anni più di me?	7
→ <i>Esempio di realizzazione del progetto in una scuola, in orario extracurricolare</i>	10
1. Il luogo.....	11
2. Realizzazione del progetto	11
2.1 Pubblicità.....	11
2.2 I/le partecipanti.....	12
2.3 I singoli incontri – organizzazione del tempo a disposizione e aspetti contenutistici....	14
👍 Suggerimento.....	21
👍 Suggerimento.....	24
3. Panoramica sul progetto	28
Giochi e luoghi di gioco: un itinerario nel paese... per le orecchie, con una raccolta di giochi.....	30
→ <i>Integrazione del progetto nelle attività scolastiche sull'esempio di una classe di quinta elementare</i>	30
1. Il luogo.....	31
2. Realizzazione del progetto	31
2.1 Preparazione / Pubblicità.....	31
2.2 Partecipanti.....	33
2.3 Organizzazione del tempo a disposizione/ singoli incontri.....	35
3. Panoramica sul progetto	52
Luoghi prediletti: un itinerario nel quartiere... per le orecchie.....	53
1. Il luogo.....	54
2. Realizzazione del progetto	54
2.1 Pubblicità.....	54
2.2 I/le partecipanti.....	55
2.3 I singoli incontri	57
2° incontro: segnalazione dei luoghi prediletti sulla carta del quartiere	61
2.4 Panoramica sul progetto.....	70
3. Ricapitolazione e panoramica sul progetto	72

ALLEGATI

1. Introduzione

1.1 Un itinerario nel quartiere... per le orecchie: progetto e obiettivi

Promuovere in modo durevole l'interazione tra anziani e giovani è lo scopo di numerose iniziative organizzate da scuole, associazioni di quartiere, centri per giovani e per anziani, piccoli e grandi comuni, istituzioni statali, nonché dall'Unione Europea (UE).

In questo manuale si descriverà come l'interazione tra giovani e anziani possa essere promossa lavorando attivamente con strumenti medialti. Il progetto "Luoghi di gioco e luoghi prediletti: un itinerario nel quartiere... per le orecchie" invita anziani e bambini - o adolescenti - a comunicare, a conoscersi tramite un contatto diretto, e a realizzare insieme un progetto utilizzando strumenti medialti. Anziani e bambini visitano insieme i luoghi di gioco e i luoghi prediletti del passato e di oggi, si intervistano a vicenda, e realizzano un'audioguida che conduce lungo quegli stessi luoghi.

Nel far ciò, essi imparano a usare i mezzi tecnici, anche se questo non appare in primo piano. L'obiettivo principale è quello di trasmettere ad anziani, bambini e adolescenti la voglia, il coraggio e le competenze necessarie per presentare se stessi e le proprie storie nel luogo in cui vivono e nei media locali.

Dei risultati non beneficiano soltanto i partecipanti al progetto, bensì tutti quelli che utilizzeranno l'audioguida e seguiranno l'itinerario alla scoperta del quartiere. Così anche il vivere insieme nel quartiere ne trarrà giovamento.

Il progetto "Luoghi di gioco e luoghi prediletti: un itinerario nel quartiere... per le orecchie" può essere realizzato in scuole, associazioni giovanili, centri per anziani e in altre istituzioni di un quartiere o di un piccolo comune. La realizzazione del progetto è descritta in questo manuale con riferimenti concreti alla prassi, sulla base delle esperienze di tre diversi corsi-pilota che hanno avuto luogo:

- Nella primavera 2009 nel quartiere Ebnet di Friburgo (Germania), con alunni di scuola elementare e anziani;

- Nel maggio 2010 a Castelluccio Valmaggiore (Italia), con due classi scolastiche (quinta elementare e prima media) e anziani;
- Nel maggio/giugno 2010, nel quartiere S. Giorgio di Friburgo (Germania), con adolescenti e anziani.

1.2 Contenuto e struttura del manuale

Il manuale si rivolge a pedagoghi, insegnanti e assistenti sociali, a chi lavora con i media, a centri e istituzioni di quartiere, nonché a radio locali non commerciali, e si propone in primo luogo di incoraggiare a ripetere il progetto, offrendo aiuto, passo dopo passo, nelle singole fasi della sua realizzazione: viene descritto lo svolgimento del progetto, si propongono suggerimenti, idee e proposte concrete.

A partire da pagina 9 si propongono tre diverse possibili varianti del progetto, che corrispondono rispettivamente a tre differenti situazioni:

1. Attività extracurriculare in una scuola elementare, pag. 10
2. Attività integrata nell'insegnamento (quinta elementare e prima media), pag. 30
3. Attività extrascolastica, pag. 53

Secondo le diverse esigenze si può scegliere la variante più adatta alla realizzazione del proprio progetto.

Il manuale offre inoltre ulteriori spunti per strutturare il corso in modo flessibile, così da poter adattare il progetto alle varie circostanze nazionali e internazionali, permettendone una buona riuscita indipendentemente dalle diverse condizioni locali.

Prima di descrivere in dettaglio le singole varianti, nel paragrafo 2 si presenterà l'idea della comunicazione e dell'apprendimento intergenerazionale partendo dalle seguenti domande:

- *Il giovane e l'anziano in dialogo*: quali sono i pregiudizi reciproci? Che cosa sanno e che cosa credono di sapere l'uno dell'altro, se non comunicano tra di loro?
- *Luoghi di gioco e luoghi prediletti come stimolo alla conversazione*: che cosa motiva l'idea, sperimentata in tutti e tre i corsi, della ricerca dei luoghi di gioco e dei luoghi preferiti insieme a bambini, adolescenti e anziani?
- *Come mi accosto a una persona che ha sessanta anni più di me?*

2. Comunicazione intergenerazionale

2.1 Il giovane e l'anziano in dialogo

I bambini fanno chiasso, non si interessano degli altri, sono maleducati, in autobus restano sempre seduti indipendentemente da chi sale: tre anni fa l'Istituto di Demoscopia di Allensbach ha comunicato che più della metà degli anziani in Germania ritiene tipiche qualità dei giovani la mancanza di rispetto e l'egoismo.¹

Inoltre gli anziani credono che anche i bambini molto piccoli stiano continuamente davanti al computer o alla televisione. I bambini e i giovani ritengono invece che gli anziani si confrontino esclusivamente con il loro passato, ignorando del tutto gli sviluppi contemporanei.

Nella realtà invece gli anziani fanno spesso uso delle nuove tecnologie: attualmente sono più gli ultrasessantenni a navigare su internet dei ragazzi al di sotto dei venti anni². Anche i bambini guardano meno la televisione di quanto non credano gli adulti: un bambino tra i tre e i tredici anni guarda la televisione in media 87 minuti al giorno; meno di un terzo del tempo trascorso mediamente da un anziano davanti alla TV³.

Il progetto-pilota ha dimostrato che la diretta comunicazione intergenerazionale permette di ampliare le prospettive e il modo di percepire se stessi e gli altri. Un'alunna di scuola elementare ha detto alla fine del progetto di essersi stupita di quanti guai avessero combinato gli anziani da piccoli, mentre una signora ha affermato di aver acquisito una nuova immagine dei bambini: "Sono molto meravigliata di quanto siano attivi i bambini, e di quanti bei giochi facciano".

2.2 Giochi, luoghi di gioco e luoghi prediletti come stimolo alla conversazione

Sembra che ci siano sempre di meno occasioni di incontro tra le generazioni. In passato la convivenza nella stessa casa rendeva possibile un'intensa frequentazione

¹ (cfr. http://www.familie-stark-machen.de/files/pressemappe_generationen-barometer.pdf, 10.07.2009)

² cfr. www.zeit.de/online/2008/18/silversurfer, 10.07.2009

³ cfr. http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx_mppublications/Gerhards_01.pdf, 10.07.2009

tra le generazioni. Oggi è raro che vivano insieme più di due generazioni. Anche le condizioni abitative e le possibilità di ritirarsi in uno spazio proprio sono cambiate. Molti bambini oggi hanno una camera propria, circostanza piuttosto rara in passato. Se l'incontro tra le generazioni, all'interno e all'esterno della famiglia, non è più cosa ovvia, diventa allora importante organizzare questo incontro in modo professionale.

I tre corsi descritti in questo manuale mostrano come i bambini e gli anziani possano entrare in dialogo tra loro, partendo dall'argomento dei giochi, dei luoghi di gioco (nei corsi a Friburgo-Ebnet e a Castelluccio), e dei loro luoghi prediletti (nel corso a Friburgo-S. Giorgio).

2.2.1 La domanda sui giochi e sui luoghi di gioco

All'aperto si gioca ancora volentieri, e in particolare tra i sei e i tredici anni il gioco all'aperto rientra tra le occupazioni preferite.⁴ I bambini conoscono bene i luoghi all'aperto in cui si incontrano, si sfogano, imparano a conoscere e comprendere il mondo - a dispetto di computer e televisione. In questi luoghi di gioco i bambini non incontrano anziani, nonostante questi vi siano presenti con i loro ricordi.

Gli anziani, andando avanti negli anni, pensano sempre di più alla loro infanzia: ne ricordano le persone, ma anche i luoghi. Ai ricordi d'infanzia è associata la sensazione di leggerezza e di spensieratezza. "Quando si riattiva questo essere giovani nella fantasia, ravvivando le immagini e le sensazioni, allora è possibile rivivere nuovamente ciò che nella vita reale, per cause esterne, è andato da tempo perduto" (cfr. Faust 2009). Molti adulti parlano volentieri della loro infanzia; in particolare le persone più anziane riescono spesso a raccontare dell'infanzia con tanta pazienza e dettagli avvincenti, cosicché i bambini ascoltano le loro storie con interesse. In età avanzata ci si riappropria di un modo di guardare il mondo che nella quotidianità di un adulto è pressoché impossibile: avendo molto tempo libero a disposizione ed esperienza di vita, molte persone osservano attentamente il mondo che li circonda, anche per riscoprirlo e comprenderlo.

⁴ cfr. Medienpädagogischer Forschungsverbund Südwest: <http://www.mpfs.de/index.php?id=138>, 10.07.2009

Così anche per gli anziani l'attimo acquista quel significato che ha anche per i bambini.

I ricordi dei giochi d'infanzia degli anziani, così come il gioco dei bambini oggi, sono legati a emozioni: giocare diverte, fa incontrare altre persone. Giocare è agire liberamente, senza pressioni esterne, senza obblighi né compiti. Il progetto "Luoghi di gioco: una passeggiata di quartiere... per le orecchie" si avvale delle emozioni legate ai giochi, e quindi anche ai luoghi di gioco di oggi e del passato, perché le emozioni stimolano la comunicazione e generano racconti.

2.2.2 La domanda sui luoghi prediletti

Lo stesso accade con la domanda sui luoghi prediletti, poiché anche questi sono abitati da emozioni. Accompagnata e moderata da un lavoro pedagogico, anche la domanda sui luoghi preferiti si presta, come quella sui giochi e i luoghi di gioco, a stimolare la conoscenza reciproca tra diverse generazioni su un piano libero da pregiudizi. Le domande sui luoghi in cui si sono conosciuti amici o amiche, in cui ci si rifugiava al riparo da tutto e tutti, oppure sui luoghi che non si dimenticheranno mai, invitano giovani tanto quanto anziani ad aprirsi, e a scambiarsi pensieri ed emozioni.

2.3 Come mi accosto a una persona che ha sessanta anni più di me?

Con le tecniche dell'intervista si riescono a superare inibizioni e distanze, che nella quotidianità possono compromettere, o addirittura impedire, la comunicazione tra il giovane e l'anziano. Mentre nella vita di tutti i giorni mancano delle strategie per iniziare e portare avanti un discorso (all'inizio ad esempio inibisce la questione di quanto sia lecito parlare in modo diretto a una persona più anziana o più giovane, con che tipo di linguaggio, a quali norme si faccia riferimento), il formato dell'intervista offre delle regole che, se non cancellano convenzioni in uso nella società, le ricreano e quindi le giustificano: così non pongo le domande in modo diretto e con interesse perché è così che si fa con una persona anziana, ma perché nel ruolo di giornalista voglio raccogliere il maggior numero possibile di informazioni sulla persona che intervisto. I ruoli convenzionali (la persona più esperta e più grande decide se avvicinarsi a quella più giovane, se intraprendere o meno un discorso, come saranno suddivisi i ruoli, se il bambino dovrà spiegare o raccontare qualcosa) sono sostituiti da ruoli funzionali. Così nel progetto non è la persona più

grande a decidere chi prenderà quale ruolo (intervistatore o intervistato), bensì si deciderà dando la priorità ai contenuti previsti per l'intervista.

I temi sono stabiliti dal progetto, in modo da coinvolgere sia bambini che anziani, stimolando, grazie al loro potenziale emotivo, quel dialogo tra le generazioni che nel quotidiano si verifica così di rado. Gli argomenti previsti - giochi, luoghi di gioco e luoghi prediletti di oggi e del passato - sono d'altra parte legati a delle persone, o meglio, la loro possibilità di svilupparsi dipende dalle persone che vi si confrontano. Le informazioni su chi gioca, dove e con quali strumenti, o su chi passa volentieri del tempo in un certo luogo, oggi come in passato, non vengono dall'esterno, ma dagli stessi partecipanti: sono loro che, indipendentemente dalla loro età, determinano quali giochi e quali luoghi saranno rispettivamente scelti e visitati nel singolo paese o quartiere; come si svolgeranno le interviste; quali storie saranno raccontate, sia che vengano intervistati in quanto esperti del gioco prescelto o conoscitori del luogo prediletto, sia che contribuiscano alla ricerca dei luoghi "altrui" in qualità di reporter. Con le registrazioni prodotte i partecipanti realizzano un percorso sonoro attraverso il loro paese o quartiere, che dopo la conclusione del progetto potrà essere messo a disposizione di altri abitanti del luogo. Così il progetto contribuisce a proseguire e a stimolare a lungo termine il dialogo tra le generazioni giovani e anziane del luogo.

Bibliografia e sitografia

Faust, Volker. „Meine glückliche Kindheit. Die Glorifizierung von Kindheit und Jugend in der Erinnerung älterer Menschen“ in: <http://www.psychosoziale-gesundheit.net/psychohygiene/kindheit.html> (05.07.2009)

Günzel, Traudel & Ulrike Werner. *Interview ist nicht gleich Interview. Handbuch für die medienpädagogische Ausbildung im Audiobereich*. München 1999.

Maerker, Daniela, Anna Peper, Frauke Picht, Andrea Sievers & Yvonne Vockerodt. *School's out!-Radio präsentiert: 3,2,1, On Air. Ein Handbuch für junge RadiomacherInnen*. München 2006.

http://www.familie-stark-machen.de/files/pressemappe_generationen-barometer.pdf (05.07.2009)

<http://www.zeit.de/online/2008/18/silversurfer> (05.07.2009)

http://www.media-perspektiven.de/uploads/tx_mppublications/Gerhards_01.pdf (05.07.2009).

<http://www.mpfs.de/index.php?id=138> (10.07.2009)

Luoghi di gioco: un itinerario nel quartiere... per le orecchie

CROSSTALK - Moving Stories From Across Borders, Cultures, Generations

→ **Esempio di realizzazione del progetto in una scuola, in orario extracurricolare**, con alcuni alunni della scuola elementare Feyel e con anziani del quartiere Ebnet di Friburgo (Partner responsabile del progetto: Facoltà di Scienze della Formazione di Friburgo / Coordinatrice del Progetto Crosstalk: Dr. Traudel Günnel)



Gesine Kulcke, Luglio 2009

1. Il luogo

Ebnet è un quartiere di Friburgo dal 1974, ma ha un'amministrazione e un municipio autonomi, che risalgono al tempo in cui faceva comune a sé. Ebnet vanta una storia plurisecolare, testimoniata da un piccolo castello risalente al XVIII secolo.

Il quartiere, che somiglia a un paesino, si trova nella parte orientale di Friburgo, a nord del fiume *Dreisam*, e conta circa 2.200 abitanti. Vi sono numerosi prati, pascoli, fattorie, ma anche palazzi moderni e tram. Ebnet ha una posizione idillica, ai piedi del boscoso monte Galgenberg.

Qui vivono soprattutto famiglie con bambini e molti anziani, alcuni dei quali vi risiedono da molto tempo. Il quartiere presentava quindi le condizioni ideali per la realizzazione del nostro progetto.

2. Realizzazione del progetto

2.1 Pubblicità

Oltre al contatto diretto con anziani e scolari tramite associazioni e istituzioni, si possono reclutare i partecipanti con manifesti e volantini. In questo modo è possibile far entrare in dialogo anche persone che non si conoscono tra loro.

✱ Esperienze

Per raccogliere possibili partecipanti per il progetto-pilota, sono stati contattati, oltre a una scuola elementare, diversi istituti e centri per anziani, l'amministrazione locale, la chiesa e anche alcuni politici. In più si sono affissi manifesti nel quartiere, e si è fatto volantinaggio nei luoghi solitamente frequentati da anziani: l'amministrazione locale, la chiesa, la panetteria, lo studio medico...



Nessuna delle persone che poi si sono iscritte al progetto ne era venuta a conoscenza tramite i manifesti e i volantini; tuttavia questi sono serviti a fare pubblicità, così che la maggior parte delle persone da noi contattate a Ebnet aveva già sentito o letto del progetto. Abbiamo inoltre messo delle inserzioni su dei giornali locali.

Nel prossimo paragrafo sono raccolti dei suggerimenti pratici, sulla base della nostra esperienza, per reclutare partecipanti.

2.2 I/le partecipanti

Numero di partecipanti:

Da dieci a dodici

Età dei partecipanti:

La metà dei partecipanti dovrebbe avere tra gli otto e i dodici anni, l'altra metà dai sessanta in su.

Il numero dei partecipanti giovani e anziani dovrebbe essere approssimativamente lo stesso, in modo da mantenere un certo equilibrio nel dialogo intergenerazionale.

Requisiti per la partecipazione:

Il progetto è adatto a scolari tra gli otto e i dodici anni, perché in questa fascia d'età si gioca ancora molto e in modo attivo, e al tempo stesso si è in grado di padroneggiare le tecniche di registrazione e di intervista necessarie per il progetto. I partecipanti anziani dovrebbero essere cresciuti, o aver trascorso una parte della loro infanzia, nel quartiere in cui si svolge il progetto. E' inoltre importante che non abbiano problemi a camminare, perché i singoli luoghi di gioco vengono visitati a piedi. Sia per i giovani che per gli anziani non sono necessarie esperienze precedenti in ambito radiofonico.

Dove trovo partecipanti adatti al progetto?

1. Anziani: I quartieri vecchi, con un'alta concentrazione di abitanti che vi risiedono da lungo tempo, si prestano particolarmente alla realizzazione del progetto. Per prendere contatto con gli anziani, si consigliano:

- *Centri per anziani*
- *Parrocchie*
- *Amministrazioni locali*
- *Pensionati/case di cura per anziani*
- *Comitati di cittadini*
- *Circoli musicali*
- *Circoli sportivi*
- *Associazioni di volontariato e di pubblica utilità*
- *Politici dell'amministrazione comunale*

Suggerimento

Ai fini del progetto non è male se gli anziani si conoscono un po' tra loro, perché così come i bambini sono più socievoli in compagnia dei loro amici, così anche gli adulti si sentono più a loro agio quando sono circondati da persone che conoscono. Eventualmente si possono anche contattare tutti i partecipanti tramite la stessa associazione o lo stesso club.

2. Bambini: anche i bambini possono essere coinvolti nel progetto tramite diverse associazioni e circoli; tuttavia se tutti i partecipanti provengono dallo stesso circolo o dalla stessa associazione, si hanno diversi vantaggi:

- *sia i bambini che i loro genitori si fidano dell'associazione/istituto,*
- *i genitori sono sempre raggiungibili tramite l'associazione/istituto,*
- *si possono trasmettere informazioni ai bambini e ai genitori tramite chi lavora nell'associazione/istituto.*

6 incontri di 1,5 h**1° INCONTRO: Presentazioni e tecniche****👉 Suggerimento**

Per il progetto-pilota a Friburgo-Ebnet è stato possibile collaborare con la scuola elementare locale. Con i direttori della scuola si sono concordate delle date in cui il progetto è stato presentato agli alunni della terza classe. Alla fine la scuola era diventata anche il luogo d'incontro nei pomeriggi dedicati al progetto: un luogo centrale, conosciuto da tutti - dai bambini, dai genitori, ma anche in parte dagli stessi anziani, alcuni dei quali erano stati in passato alunni della stessa scuola.

2.3 I singoli incontri – organizzazione del tempo a disposizione e aspetti contenutistici



- Il corso si è svolto in sei incontri pomeridiani, ciascuno della durata di un'ora e mezzo, tra metà marzo e metà aprile 2009.
- Poco dopo la conclusione del corso, sono state organizzate ulteriori presentazioni e visite guidate lungo il percorso, al fine di consolidare in modo duraturo i risultati del progetto nel quartiere.

La seguente tabella offre una panoramica dei singoli incontri del corso, attraverso sintetiche indicazioni pedagogiche. In seguito, nella descrizione più dettagliata dei singoli incontri, abbiamo indicato esperienze significative e suggerimenti da tenere in considerazione per una futura realizzazione del progetto.

Durata (secondo il n. di parteci- panti)	Obiettivi	Contenuto	a) Metodo b) Materiali	Durata totale (1 h 30)

35 Min	Presentazione del progetto e dei partecipanti, rassegna dei luoghi di gioco preferiti	I coordinatori illustrano il progetto e si presentano; i partecipanti presentano se stessi e i loro luoghi di gioco preferiti, e li segnano su una cartina del luogo	a) dialogo "moderato", lavoro di gruppo b) una cartina del luogo (min. A2), matite, gomme da cancellare, ev. materiali per illustrare i risultati di corsi precedenti	35 Min
35 Min	Insegnamento delle tecniche basilari di registrazione	I partecipanti sperimentano la tecnica di registrazione, ad es. in un luogo di gioco precedentemente nominato che si trova nelle vicinanze; i coordinatori spiegano le tecniche di registrazione	a) brevi spiegazioni con il registratore e „learning by doing“ b) min. un registratore, cuffie, cavo, un microfono, ev. asta per microfono	1 h 10
20 Min	Feedback, Pianificazione delle attività successive, valutazione dei risultati	Il gruppo dà un feedback, si discute sulle date dei successivi incontri ed ev. sul reclutamento di ulteriori partecipanti. I partecipanti compilano il questionario iniziale e la lista dei contatti (i bambini piccoli possono rispondere a voce al questionario)	a) dialogo di gruppo "moderato" b) questionari per i partecipanti* (ev. il registratore per i bambini piccoli), lista contatti dei partecipanti	1 h 30

2° INCONTRO: tecniche di domanda e prime interviste (ev. solo di prova)				
Durata	Obiettivi	Contenuto	a) Metodo b) Materiali (*allegato)	Durata totale (1 h 30)
25 Min	Preparazione del percorso e interviste; i partecipanti imparano le tecniche di domanda	I partecipanti si riuniscono intorno alla cartina con i luoghi già segnati, e raccolgono idee per le domande. I coordinatori spiegano, partendo da queste proposte, le diverse tecniche di domanda. Divisione dei compiti nel gruppo (registratore, asta per microfono, foto...)	a) dialogo di gruppo "moderato", brainstorming b) cartina con i luoghi segnati, penne, cartoncini per gli appunti sulle domande (ev. materiali di introduzione all'intervista*)	25 Min
50 Min	Registrazione delle prime interviste per fare pratica (ev. solo di prova)	I partecipanti visitano alcuni luoghi di gioco e fanno le prime interviste (ev. di prova)	a) interviste b) macchina fotografica, registratore, cuffie, cavi, un microfono; se possibile: spugna antivento e asta per microfono, batteria di ricambio per il registratore	1 h 15
15 Min	Riflessione, ricapitolazione	Il gruppo ascolta dei brani delle prime interviste e dà un feedback. Si decide quali luoghi visitare la volta successiva	a) dialogo di gruppo "moderato" b) casse da collegare al registratore	1 h 30

3° INCONTRO: sopralluogo				
Durata	Obiettivi	Contenuto	a) Metodo b) Materiali	Durata totale (1 h 30)
20 Min	Pianificazione dell'itinerario del giorno	Si parte di nuovo da una "piccola riunione" attorno alla cartina: i partecipanti decidono quali luoghi di gioco andranno a visitare. Poi stabiliscono il percorso del giorno e lo annotano	a) dialogo di gruppo spontaneo, con moderazione solo se necessario b) cartina del quartiere, pennarelli/penne, cartoncini per appunti	20 Min
1 h	Altre interviste (o ev. prime registrazioni utilizzabili)	I partecipanti visitano i luoghi, organizzano e conducono le registrazioni e le interviste nel modo più autonomo possibile	a) interviste b) attrezzatura tecnica, v. 2° incontro, ev. cartoncini con le domande	1 h 20
10 Min	Conclusione, ricapitolazione	Breve giro di feedback: come è andata col percorso? Che cosa è stato divertente? Che cosa ha creato problemi? ev. si ascoltano insieme alcuni estratti delle interviste, si guardano le foto, i coordinatori fanno una ricapitolazione generale	a) dialogo "moderato" b) ev. cartina del quartiere, casse, computer, proiettore	1 h 30

4° INCONTRO: sopralluogo

Si svolge come il 3° incontro

5° INCONTRO: registrazione dei testi per la moderazione

→ Se possibile, pianificare per questo incontro un po' più di 90 minuti!

Durata	Obiettivi	Contenuto	a) Metodo b) Materiali	Durata totale (1 h 30)
20 Min	Definizione dell'itinerario nel quartiere	Il gruppo riflette su come collegare i luoghi in un percorso circolare. I luoghi di gioco lungo l'itinerario vengono numerati alla lavagna.	a) "dialogo strutturato" di gruppo b) Cartina del quartiere con i luoghi segnati, lavagna a fogli mobili o simile, pennarelli	20 Min
30 Min	Stesura dei testi per la moderazione delle interviste	In piccoli gruppi (l'ideale sarebbe min. 1 anziano con max. 3 bambini) si compongono testi di raccordo, che descrivono come si arriva da un luogo a un altro, introducendo anche l'intervista successiva. I testi vengono scritti in modo ben leggibile, pronti per essere poi registrati.	a) Lavoro in piccoli gruppi b) Penne, carta, ev. computer	50 Min
35 Min	Completamento delle registrazioni per l'itinerario nel quartiere	Scelta di uno/a speaker nel gruppo, registrazione dei testi per la moderazione	a) Registrazioni sotto la guida dei coordinatori b) Tecnica di registrazione	1 h 25
5 Min	Valutazione	Riempire i questionari conclusivi	b) Questionari*	1h 30

Riguardo al montaggio: qualora fosse possibile dedicare più di sei pomeriggi al progetto, si può spiegare ai partecipanti il funzionamento di un programma di montaggio (es. Audacity, gratis), in modo che possano loro stessi montare le interviste. Altrimenti i coordinatori possono portare al 5° incontro le interviste già montate, e i partecipanti le mettono in ordine lungo il percorso.

6° INCONTRO: prova generale e feedback

Durata	Obiettivi	Contenuto	a) Metodo b) Materiali	Durata totale (1 h 30)
ca.90 Min	Riflessione e presentazione del progetto a persone esterne (es. si invitano parenti e amici del quartiere), consolidamento a lungo termine dei risultati	Breve presentazione del progetto da parte dei coordinatori, seguita da brevi istruzioni su come utilizzare il registratore e come seguire l'itinerario; passeggiata lungo il percorso (tutto o in parte); infine, giro di feedback.	a) lezione, istruzioni tecniche, itinerario guidato (ascoltando le interviste), moderazione del giro di feedback b) Computer, lettore di CD o mp3, cuffie (secondo il numero di invitati per partecipante procurarsi ev. degli splitter (2 persone = 1 registratore), cartine del quartiere (formato DIN A 4, possibilmente plastificate) con indicazione del percorso, piantina formato A2	1 h 30



1° incontro: Presentazioni e tecniche

I partecipanti fanno conoscenza tra loro parlando dei loro luoghi di gioco; segnano poi questi su una grande carta del quartiere, e fanno le prime registrazioni.

Obiettivo: presentare l'idea del progetto; nelle presentazioni dei partecipanti testare le loro conoscenze pregresse, le loro aspettative e il loro interesse per il progetto; trasmettere conoscenze di base nella tecnica di registrazione.

Materiale: min. un registratore digitale (per il progetto-pilota è stato usato un Marantz PMD 660, che è molto essenziale e facile da manovrare), cuffie, cavo, un microfono, una carta del quartiere, matite, gomme da cancellare, macchina fotografica.

Metodo: conferenza e “dialogo strutturato” di gruppo.

Durata: 90 minuti

Per il dialogo di gruppo i/le partecipanti si siedono intorno a uno o più tavoli allineati al centro, su cui si trova una grande carta del quartiere. Si presentano brevemente le motivazioni, i contenuti e lo svolgimento del progetto.

Poi ogni partecipante si presenta dicendo non soltanto nome, interessi e aspettative riguardo il progetto, ma anche indicando uno o più luoghi di gioco: ogni partecipante segna con la matita il suo luogo di gioco (o i suoi luoghi di gioco) sulla carta, spiegando brevemente che tipo di luogo è e come si può raggiungere.

Suggerimento

Ci si può procurare una carta del luogo grande e dettagliata tramite il comune: l'ufficio del catasto di Friburgo ci ha messo a disposizione su richiesta un estratto della mappa catastale ad alta risoluzione.

Attenzione!

Già solo l'individuazione dei luoghi di gioco sulla cartina stimola vivacemente la conversazione. I/le partecipanti inizieranno molto rapidamente a parlare tra loro dei luoghi di gioco (alcuni dei quali sono noti a più persone) e di ciò che in questi luoghi facevano un tempo, o fanno oggi.

Per far sì che le storie su questi luoghi non si disperdano già prima delle registrazioni pianificate, è importante che i coordinatori intervengano nella conversazione, limitando la durata delle singole presentazioni a qualche minuto.

Suggerimento

Durante il giro di presentazioni si consiglia di far circolare una lista, sulla quale ogni partecipante annota nome, indirizzo, recapito telefonico e e-mail. Può capitare che al primo incontro partecipino persone interessate al progetto che, pur non volendo impegnarsi a partecipare attivamente e regolarmente, si rendano tuttavia disponibili a farsi intervistare durante uno degli incontri. Nel corso della nostra ricerca di anziani interessati a partecipare al progetto-pilota, molti di loro non erano disposti a partecipare a tutti gli incontri settimanali, ma hanno accettato di venire una o due volte per raccontare le loro storie.

Si consiglia di far provare il registratore digitale già durante il primo incontro, per dimostrare come sia semplice da utilizzare. Per mostrare il funzionamento del registratore, ci si può recare subito in un luogo di gioco nelle vicinanze e fare le prime prove di un'intervista. Così si ha anche modo di illustrare nuovamente l'idea del progetto.

Durante le prime registrazioni, l'aspetto più importante è acquisire un po' di pratica. Oltre a illustrare le funzioni fondamentali dell'apparecchio, si deve spiegare come si regola il volume e come si maneggia il microfono:

- *Rivolgere il microfono verso la fonte del suono, nel caso specifico verso chi parla*
- *Distanza del microfono: tra dieci e venti centimetri dalla persona che parla*
- *“Cappio” intorno al microfono, per evitare rumori dovuti alle vibrazioni del cavo*

Attenzione!

Nelle prime prove con l'apparecchio possono manifestarsi leggere difficoltà con la tecnica, che producono rumori di sottofondo. Se le prime registrazioni sono svolte già lungo il percorso, può accadere che una storia veramente bella non possa essere in seguito utilizzata per l'audioguida a causa dei rumori troppo forti in sottofondo.

Suggerimento

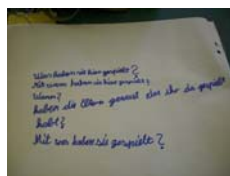
Se i/le partecipanti non hanno dimestichezza con il registratore, si consiglia di fare delle prove già durante il primo incontro, facendolo registrare da ognuno il racconto del vicino sul suo luogo di gioco.

*** Esperienze**

Dopo che i/le partecipanti avevano indicato i luoghi di gioco sulla carta del quartiere, ho mostrato il funzionamento del registratore. Ho fatto inserire dai bambini il cavo e le cuffie, e ho chiesto a tutti se avessero voglia di provarlo sul primo luogo. Poiché pioveva molto, ho proposto di cominciare con la scuola, che era stata indicata sulla carta da uno dei partecipanti anziani come suo luogo di gioco. Ci siamo messi sotto la tettoia e ho chiesto ai bambini se avessero voglia di manovrare il registratore e di condurre la loro prima intervista: erano incuriositi, ma si sentivano insicuri. Io li ho spronati a porre tutte le domande che gli venivano in mente. L'intervistato ha parlato a lungo raccontando nei particolari. Quando ai bambini non venivano in mente delle domande, ne suggerivo io alcune, così loro sviluppavano piano piano idee per nuove domande. Alla prima occasione ho spiegato che il microfono era di tipo direzionale, e che per questo la registrazione veniva meglio se si dirigeva il microfono verso la persona che parlava. Tuttavia anche quando la distanza tra microfono e intervistato in certi momenti aumentava troppo, o i rumori di sottofondo diventavano forti, evitavo di intromettermi continuamente, perché un'eccessiva attenzione agli aspetti tecnici avrebbe potuto distogliere i bambini dall'intervista, bloccando il flusso discorsivo.

👍 **Suggerimento**

Poiché i bambini sono più bassi degli anziani, si consiglia di utilizzare un'asta per microfono.



2° incontro: tecniche di domanda e prime interviste

I/le partecipanti imparano le tecniche di domanda, riflettono su possibili domande e visitano i primi luoghi di gioco.

Obiettivo: I/le partecipanti imparano le tecniche di domanda, formulano idee per possibili domande da porre nei luoghi di gioco, e visitano alcuni dei luoghi segnati sulla mappa del quartiere durante il primo incontro.

Materiale: una cartina del quartiere (min. A2), lavagna/ fogli di cartone o cartoncini, macchina fotografica, un registratore digitale, cuffie, cavo, un microfono con spugna antivento; se possibile: un'asta per microfono, una batteria di ricambio per il registratore.

Metodo: lezione, Brainstorming, Interviste

Durata: 90 Minuti

Per creare un po' di atmosfera, durante la breve lezione sulle tecniche di domanda i partecipanti si riuniscono di nuovo intorno alla cartina del quartiere, sulla quale hanno segnato i luoghi di gioco. Alla lavagna, su di fogli di cartone o su dei cartoncini, i partecipanti raccolgono idee per possibili domande, che si porranno vicendevolmente nei luoghi di gioco. I coordinatori si soffermano sulle singole proposte, prendendo spunto da queste per spiegare:

- la differenza tra domande aperte e chiuse

- *laddove opportuno, l'intervistatore deve chiedere ulteriori chiarimenti e notizie che possono essere utili per gli ascoltatori*
- *il ruolo dell'intervistatore come regista del discorso*
- *la funzione della prima domanda: motivazione e "invito al racconto"*

✳ Esperienze

Poiché tutti - non solo i bambini - avevano difficoltà all'inizio a formulare delle domande, ne abbiamo raccolte insieme alcune. I bambini le hanno annotate e hanno proposto anche loro delle possibili domande da porre agli anziani: che gioco facevate prima qui? Con chi giocavate? Con che cosa giocavate? Anche gli anziani raccoglievano domande: Quando giocate qui? Che cosa ne pensano i vostri genitori? Quando qualcuno ha chiesto, se i genitori fossero d'accordo con quei giochi, ho fatto notare che questa era una domanda chiusa, alla quale si poteva rispondere solo sì o no, e che perciò non era adatta a un'intervista.

👉 Suggerimenti

I/le partecipanti stabiliscono, in base alle singole preferenze, quali luoghi di gioco visitare insieme, chi intervista il bambino o l'anziano sul suo luogo di gioco, chi è responsabile del registratore e chi dell'asta per il microfono. L'importante è che un bambino sia sempre intervistato da un anziano e viceversa. Dopo le prime interviste è opportuno incitare tutti a provare almeno una volta ogni ruolo: l'intervistatore, il tecnico di registrazione e il tecnico del suono.

✳ Esperienze

A Eschbach - il nostro primo luogo di gioco - abbiamo fissato per la prima volta il microfono sull'asta, collegato i cavi, controllato le impostazioni del registratore e suddiviso i compiti. Tutti i bambini volevano mettersi le cuffie, reggere l'asta, ma anche porre delle domande. Mi è piaciuto molto come una signora ha partecipato attivamente alla preparazione tecnica: ha diviso i cavi e ha fissato insieme a un bambino il microfono sull'asta, mentre due bambine regolavano il volume del registratore e inserivano il cavo nella presa giusta. Mentre uno degli anziani da intervistare si posizionava sul ponte, un bambino gli si è seduto accanto e ha iniziato a fargli delle domande. Dopo qualche incitazione hanno iniziato anche gli altri bambini a porre delle domande. Con l'asta per il microfono il giro di domande è

andato molto bene: il bambino responsabile dell'asta riusciva sempre molto attentamente a dirigere il microfono verso la persona che parlava.

Suggerimento

Se i/le partecipanti fotografano durante le interviste i luoghi di gioco, è possibile in seguito usare le fotografie per segnalare sulla carta i luoghi di gioco con le immagini corrispondenti.

3° e 4° incontro: sopralluoghi

I/le partecipanti visitano i luoghi di gioco e fanno delle interviste

Obiettivo: I/le partecipanti visitano i luoghi di gioco, conducono autonomamente le registrazioni e le interviste, aiutandosi con le domande preparate durante il secondo incontro.

Materiale: una cartina del quartiere (min. A2), macchina fotografica, un registratore digitale, cuffie, cavi, un microfono con spugna antivento; se possibile: un'asta per microfono, una batteria di riserva per il registratore, cartoncini con le domande.

Metodo: Interviste

Durata: 90 Minuti

Si comincia di nuovo con una “piccola riunione” intorno alla cartina del quartiere. I partecipanti decidono quali luoghi di gioco visitare e stabiliscono il percorso del giorno. Il numero dei sopralluoghi per ogni incontro dipende da un lato da quanto sono distanti i luoghi tra loro, e dall'altro da quanto durano i racconti su ogni singolo luogo. E' perciò importante adattarsi alla situazione.

Si consiglia di prevedere per ogni incontro luoghi di gioco sia dei bambini, che degli anziani, affinché entrambe le parti possano scambiarsi a vicenda il ruolo dell'intervistatore e dell'intervistato. Le domande, raccolte durante il secondo incontro - annotate sui cartoncini - possono essere di valido aiuto per iniziare. Affinché le interviste non vertano sempre sugli stessi argomenti, bisognerebbe evitare che

prendano il ruolo dell'intervistatore sempre le stesse persone. Dopo qualche intervista è opportuno incitare i partecipanti a usare i cartoncini con le domande solo come aiuto, improvvisando spontaneamente delle domande sulla base del racconto dell'intervistato, in modo che le interviste siano sempre diverse, secondo la situazione, il luogo, i ricordi e le esperienze individuali delle persone che si intervistano.

✳ Esperienze

Nel luogo in cui si trovava il vecchio campo sportivo - all'epoca uno dei luoghi di gioco degli anziani - i bambini hanno chiesto a una signora, che casualmente era affacciata al balcone, se avesse voglia di farsi intervistare. Gli anziani la conoscevano, la signora aveva già sentito parlare del nostro progetto e addirittura conosceva di vista alcuni bambini; così ha accettato subito, destando l'entusiasmo dei bambini. All'inizio le domande erano quelle preparate durante l'incontro precedente, ma dopo un po' i bambini si sono svincolati dai cartoncini, iniziando a chiedere spontaneamente tutto ciò che gli veniva in mente sentendo il racconto della donna. Alla fine è nata una discussione tra una bambina e la signora sulla qualità della vita dei bambini e se in passato fosse migliore di oggi.

👍 Suggerimento

Ascoltando insieme alcune interviste già registrate, si può prendere spunto per soffermarsi sulle tecniche di domanda e di registrazione - regolazione del volume, direzione del microfono, rumori di sottofondo - mettendone in luce l'importanza per la qualità dell'intervista.



5° incontro: montaggio e moderazione

I/le partecipanti stabiliscono il percorso servendosi della carta del quartiere, e registrano in studio i corrispettivi testi di raccordo per la moderazione.

Obiettivo: definizione dell'itinerario nel quartiere

Materiale: una cartina del quartiere (min. A2) lavagna a fogli mobili o simile, penne, carta, computer provvisto di programma di montaggio (es. Audacity), materiale per la registrazione. L'ideale sarebbe che questo incontro avesse luogo in uno studio di registrazione; tuttavia la moderazione può essere registrata anche con un registratore portatile.

Metodo: colloquio di gruppo “strutturato”, lavoro in piccoli gruppi

Durata: 90 minuti (per questo incontro si dovrebbe programmare un po' più di tempo, perché la stesura dei testi per la moderazione richiede un grande impegno da parte dei bambini)

Si segnano a questo punto in modo evidente sulla cartina i luoghi di gioco in cui sono state condotte le interviste. Insieme si riflette su come questi luoghi possano essere collegati con un percorso circolare, e si scrive alla lavagna la corrispondente sequenza delle tappe. In piccoli gruppi si elaborano testi per la moderazione, che descrivono come si arriva da un luogo di gioco al successivo. Ipotizzando che siano presenti tutti i dodici partecipanti, sarebbe ad esempio opportuno dividerli in quattro gruppi, ciascuno dei quali composto di tre partecipanti, facendo però attenzione a coinvolgere in uno stesso gruppo sia anziani che bambini. Prima di scrivere la moderazione, ogni gruppo riascolta le interviste per le quali scrive il testo di raccordo. Il percorso che collega i luoghi deve essere verificato sulla cartina, in modo che la descrizione sia il più possibile esatta. E' preferibile scrivere i testi al computer, in modo che siano ben leggibili per tutti (carattere 14, interlinea doppia). Infine si leggono e si registrano i testi.

Suggerimento

Se la registrazione della moderazione non si svolge in studio, è meglio farla all'aperto: poiché i testi collegano le interviste in un percorso circolare, spiegando come spostarsi da un luogo di gioco a un altro, per registrare la moderazione si può percorrere l'itinerario come in un reportage. In tal modo i rumori in sottofondo saranno adeguati al contenuto dei testi. Se invece la moderazione è registrata in un

posto qualsiasi, eventuali rumori di sottofondo possono confondere l'ascoltatore. In studio invece non c'è alcun rumore che possa disturbare o distrarre.

Attenzione!

Se si registra la moderazione all'aperto, bisogna assolutamente programmare un incontro più lungo

✳ Esperienze

I dodici partecipanti avevano, secondo l'età, esigenze diverse: nello studio di registrazione i bambini volevano muoversi continuamente e provare tutta la strumentazione, mentre gli anziani volevano prima capire in linea teorica. Gli adulti hanno assunto rapidamente il ruolo-guida all'interno dei piccoli gruppi, ma gli riusciva difficile venire incontro a ogni singola esigenza dei bambini e coinvolgerli nell'elaborazione dei testi per la moderazione.

👉 Suggerimenti

Si consiglia di evitare di montare l'intero progetto in un grande gruppo, perché le registrazioni vanno ascoltate con attenzione e concentrazione. L'ideale è farlo da soli. Ove vi sia la possibilità di dedicare al progetto più di sei pomeriggi, si può spiegare ai partecipanti il funzionamento del programma di montaggio, così che ognuno possa montare - da solo o in gruppi di due - singole interviste. Altrimenti è preferibile che i coordinatori portino le interviste già montate, lasciando ai partecipanti il compito di collegare i singoli brani, già pronti, in un percorso circolare.



6° incontro: prova generale e feedback

I/le partecipanti invitano amici, conoscenti genitori e nipoti e testano il loro itinerario nel quartiere.

Obiettivo: riflessione e presentazione del progetto

Materiale: Computer, lettore mp3 e cuffie (in numero sufficiente per i partecipanti e le persone invitate), piccole cartine del quartiere (formato A 4) su cui è indicato il percorso, grande mappa del quartiere.

Suggerimenti

Se non si possiede un numero sufficiente di lettori mp3, si possono usare degli splitter per le prese delle cuffie. In tal modo è possibile collegare due cuffie a un unico lettore mp3. Eventualmente si può chiedere anche ai singoli partecipanti di portare i loro lettori mp3, qualora ne possiedano. Si può anche masterizzare facilmente tutto l'itinerario su CD, in modo da poter utilizzare lettori di CD portatili.

Metodo: percorso con gli invitati e feedback conclusivo

Durata: 90 minuti

Per questo pomeriggio si invitano genitori, nipoti, amici e conoscenti, per provare se l'itinerario sia seguibile anche per persone esterne al progetto. Il percorso uditivo deve essere trasferito dal computer sui singoli lettori mp3. Prima di iniziare a percorrere insieme con il gruppo l'itinerario, lo si mostra un'ultima volta sulla grande carta del quartiere. Per la passeggiata, si consegna a ogni partecipante una piccola cartina con l'indicazione del percorso. Alla fine si possono raccogliere delle proposte

di miglioramento, come ad esempio accorciare un'intervista, cambiare la sequenza dei luoghi di gioco, ecc.

✳ Esperienze

Dopo la passeggiata ci siamo raccolti per scambiarsi le nostre impressioni sul progetto. Una bambina ha detto che le era piaciuto scoprire dei luoghi che prima non conosceva. I bambini hanno espresso ripetutamente il loro stupore per tutte le mattate che gli anziani facevano da piccoli. A due bambini era piaciuto che avessimo concretamente visitato i luoghi, e quindi che ci fossimo sempre mossi. Una signora anziana ha detto di aver particolarmente apprezzato il modo in cui anziani e bambini erano entrati in dialogo, criticando invece la difficoltà di concentrazione dimostrata talvolta dai bambini. La mamma di una bambina, che era venuta per provare l'itinerario, ha detto che avrebbe potuto ascoltare quelle storie all'infinito.

3. Panoramica sul progetto



Raccontare storie è oggi come ieri uno dei più importanti punti di contatto tra persone giovani e anziane: di questo si avvale il progetto descritto. Tradizionalmente sono gli anziani a raccontare storie ai più giovani, o a trasmettere le proprie esperienze e il proprio sapere. Qui invece sono anche i più giovani a raccontare agli adulti le loro esperienze, a offrire la loro visione del mondo. Così alcune prese di posizione e certi atteggiamenti di una generazione nei confronti dell'altra sono messi in discussione e in parte rivisitati. I contatti stabiliti tramite il progetto-pilota a Friburgo-Ebnet hanno lasciato traccia anche nell'interazione quotidiana: una signora ha raccontato che dopo il progetto i bambini hanno iniziato a salutarla sempre quando la incontrano. Uno di loro si è addirittura ricordato del suo compleanno ed è andato a trovarla a casa per farle gli auguri.

Tramite l'itinerario "ascoltabile" la comunicazione tra giovani e anziani può proseguire anche oltre la fine del progetto. L'audioguida può essere offerta alle scuole come

materiale didattico, ma anche a centri anziani e ad altre istituzioni del quartiere. Simili itinerari possono condurre attraverso altri luoghi: anche i posti prediletti, i nascondigli, i luoghi in cui sono stati svelati segreti e nascosti tesori, sono carichi di emozioni e invitano a raccontare storie.

Sei incontri in tutto offrono ben poco tempo per il progetto, poiché i/le partecipanti hanno bisogno di tempo e di spazi liberi per avvicinarsi, entrare in comunicazione e appropriarsi delle tecniche necessarie. Durante il progetto-pilota è nato un discorso avvincente tra due bambine e un anziano a proposito di calcio, che è sfociato in un appuntamento per guardare insieme la partita. Discorsi informali di questo tipo contribuiscono in modo decisivo a far sì che i bambini si avvicinino agli anziani e riescano a lavorare insieme a loro senza inibizioni. Sicuramente si può dedicare più tempo e più spazio al progetto se a coordinarlo non è una sola persona, ma due.

Giochi e luoghi di gioco: un itinerario nel paese... per le orecchie, con una raccolta di giochi

CROSSTALK - Moving Stories from across Borders, Cultures and Generations

→ **Integrazione del progetto nelle attività scolastiche** sull'esempio di una classe di quinta elementare (Scuola Primaria "Antonio Salandra") e di una prima media (Scuola Secondaria "Virgilio") a Castelluccio Valmaggione, Puglia (Italia).
(Partner responsabile del progetto: Mediapolis-Europa)



Traudel Günnel, luglio 2010

1. Il luogo



Castelluccio Valmaggiore (1500 abitanti), un paesino ai piedi delle montagne nel nord della Puglia, si trova circa 45 Km a ovest di Foggia. E' una zona agricola, i posti di lavoro scarseggiano, e i giovani si vedono spesso costretti a trasferirsi altrove per trovare lavoro. Ciononostante Castelluccio è un posto vivace. A ciò contribuiscono in misura non indifferente le scuole locali, con i/le loro attivi/e insegnanti. Alle attività del progetto “Luoghi di gioco: un itinerario nel paese... per le orecchie” hanno partecipato due scuole di Castelluccio Valmaggiore: la scuola elementare **Antonio Salandra** e la scuola media **Virgilio**.

2. Realizzazione del progetto

2.1 Preparazione / Pubblicità

A differenza dei due altri progetti descritti in questo manuale, che sono stati sviluppati in contesto extra-scolastico, l'esempio qui presentato è integrato nell'insegnamento scolastico. Oltre all'“itinerario per le orecchie”, sono state svolte ricerche sui giochi antichi e attuali, dalle quali è scaturita una raccolta di giochi.

Se l'iniziativa del progetto non è presa direttamente dagli insegnanti di una scuola, ma per esempio da un'università o da un'associazione culturale, si consiglia di fare un po' di pubblicità con volantini e manifesti, per coinvolgere degli insegnanti interessati a partecipare, i quali possono far circolare il materiale informativo tra colleghi, oppure distribuirlo nelle scuole. Per prendere contatto con le scuole, ci si può rivolgere a singoli insegnanti, al preside, o ai rappresentanti dei genitori. Anche i

consigli di classe sono delle buone occasioni per dare informazioni sul progetto e stabilire i primi rapporti interpersonali. Se l'iniziativa parte direttamente dagli insegnanti di una scuola, questi possono scaricare i materiali per la preparazione dal sito internet di CROSSTALK (www.crosstalk-online.de), presentare il progetto durante un consiglio d'istituto o un incontro degli insegnanti, e prendere accordi riguardo i contenuti e i tempi di svolgimento (eventualmente mettere a disposizione delle ore di insegnamento).

Appena sono state chiarite nella scuola le condizioni generali e la divisione dei compiti, si possono contattare degli anziani - secondo le circostanze locali -, residenti nel paese o nel quartiere, per chiedere di partecipare al progetto. Un contatto con la stampa locale e con alcuni responsabili del comune è sempre di aiuto per diffondere il progetto e ottenere un supporto.

✳ Esperienze

Il progetto nel nord della Puglia è stato pubblicizzato nell'ambito di un convegno, al quale partecipavano anche degli insegnanti provenienti da diverse località della zona. Ai margini del convegno ha avuto luogo un primo incontro con potenziali interessati, in occasione del quale sono stati presentati i risultati del progetto-pilota a Friburgo-Ebnet, e si è riflettuto su come si sarebbe potuto realizzare un progetto simile in uno dei piccoli paesi della zona. Da qui si è poi entrati in contatto con la scuola elementare "Antonio Salandra" e la scuola media "Virgilio" a Castelluccio Valmaggiore, tramite la mediazione di Alfonso Rainone, uno degli insegnanti della scuola media, che ha anche assunto la coordinazione generale del progetto sul luogo. E' stato lui a presentare l'idea sia in sede comunale, sia nei consigli d'istituto di entrambe le scuole, che hanno così deciso di aderire al progetto e di dedicargli, in ciascuna classe, un'ora di lezione a settimana. Quattro insegnanti in tutto ne hanno guidato la realizzazione.

👍 Suggerimento

Sul piano dei contenuti il progetto è perfettamente integrabile nell'insegnamento di diverse materie, come ad esempio storia, italiano, scienze sociali ed educazione civica; il progetto si presta anche a lezioni interdisciplinari, sotto la conduzione di un team di due o tre insegnanti. E' possibile, lavorandovi a tempo pieno, realizzare il

progetto anche in una sola settimana, ma in questo caso è opportuno aver contattato precedentemente i partecipanti anziani.

2.2 Partecipanti

Età:

Dai 10 ai 14 anni (alunni delle scuole) e dai 60 anni in su (adulti).

Numero di partecipanti:

Una o due classi scolastiche

Se il progetto è realizzato in una sola settimana: da 10 a 20 alunni e minimo 8 anziani (ma possono essere anche di più)

Se l'itinerario per le orecchie" è realizzato con intere classi, ci si deve aspettare che tra i partecipanti vi saranno molti più alunni che anziani. In tal caso gli alunni possono lavorare in piccoli gruppi e intervistare insieme un solo anziano. All'interno del gruppo ognuno riveste una funzione diversa: chi regge il microfono, chi conduce l'intervista, chi aiuta l'intervistatore con domande di riserva, chi si occupa del registratore e controlla l'audio. Se si conducono più interviste con lo stesso anziano, gli alunni possono scambiarsi i ruoli tra loro, in modo che ogni componente del gruppo possa, almeno una volta, rivolgere le domande o essere intervistato. Se invece l'audioguida viene realizzata in una sola settimana con un gruppo ristretto di alunni, il numero dei partecipanti giovani e anziani sarà nel migliore dei casi lo stesso, e così ognuno potrà prendere a turno il ruolo dell'intervistatore e quello dell'intervistato.

Requisiti per la partecipazione:

Il progetto è adatto a ragazzi dai 10 anni in su.

Gli anziani dovrebbero essere cresciuti, o aver trascorso una parte dell'infanzia o della gioventù, nel paese o nel quartiere in cui si realizza il progetto. Inoltre sarebbe opportuno che gli anziani non avessero problemi motori, poiché i singoli luoghi di gioco vengono visitati a piedi. In alternativa si possono raggiungere singoli luoghi con l'automobile. Né per i giovani, né per gli anziani sono richieste esperienze precedenti di lavoro radiofonico.

La ricerca di partecipanti:

1. Anziani: I quartieri vecchi, con un'alta concentrazione di abitanti che vi risiedono da lungo tempo, si prestano particolarmente alla realizzazione del progetto. Per prendere contatto con gli anziani, ci si può rivolgere - ove possibile - direttamente alla scuola o agli insegnanti coinvolti nel progetto (ad esempio tramite gli alunni e i loro genitori o nonni). Si possono inoltre contattare anziani tramite:

- *Centri per anziani*
- *Parrocchie*
- *Pensionati/case di cura per anziani*
- *Comitati di cittadini*
- *Circoli musicali*
- *Circoli sportivi*
- *Associazioni di volontariato e di pubblica utilità*

In ogni caso è essenziale, per coinvolgere gli anziani nel progetto, prendere personalmente contatto con loro e parlare loro direttamente. E' inoltre raccomandabile coinvolgere interi gruppi di anziani tramite un'associazione o un club: da un lato, è vantaggioso per loro partecipare insieme ad amici o conoscenti e aiutarsi l'un l'altro - ad esempio nell'impiego del registratore digitale; dall'altro, tramite l'associazione si può ottenere l'appoggio concreto di una persona di riferimento, in grado di aiutare il coordinatore sia nell'organizzazione che nel mantenimento della coesione tra i partecipanti.

✳ Esperienze

Nel progetto a Castelluccio erano coinvolti sia gli alunni dell'ultimo anno della scuola elementare (19 alunni di 11 anni), sia quelli del primo anno della scuola media (20 alunni di 12 anni). Il progetto di continuità tra le scuole aggiungeva ai contenuti originari l'obiettivo di mettere in contatto gli alunni delle due scuole, agevolando in tal modo il passaggio dalla scuola elementare a quella media.

Gli anziani sono stati contattati tramite i nonni degli alunni coinvolti nel progetto, nonché tramite gli stessi insegnanti. Per motivi di tempo, e probabilmente anche a

causa del faticoso cammino a piedi, la maggior parte degli anziani non ha partecipato a tutto il percorso, e alcuni di loro sono venuti esclusivamente agli incontri concordati sui luoghi delle loro interviste.

Suggerimento

Per stabilire e curare i contatti con gli anziani è opportuno dedicare loro del tempo e organizzarsi con sufficiente anticipo. Può essere vantaggioso contattare telefonicamente le singole persone il giorno prima delle rispettive interviste, per verificarne l'effettiva partecipazione ed eventualmente offrirsi di passarle a prendere. Può capitare tra l'altro che la casa di un anziano si trovi lungo l'itinerario da percorrere e che si possano dunque coniugare facilmente le esigenze di tutti.

2.3 Organizzazione del tempo a disposizione/ singoli incontri

- Le attività del progetto sono state preparate ed eseguite progressivamente in un arco temporale di 7 mesi, durante i quali vi è stata dedicata un'ora curriculare alla settimana.
- A ciò si sono aggiunte due giornate e mezzo piene di lavoro continuativo.
- La presentazione pubblica dei risultati ha avuto luogo qualche tempo dopo.

La seguente tabella offre una panoramica sull'organizzazione del tempo a disposizione rispetto alle attività svolte e ai singoli incontri, e può servire come base per la realizzazione di simili progetti. Indicazioni dettagliate, esperienze concrete e conseguenti suggerimenti sono raccolti nelle osservazioni che seguono la tabella.

Unità & Tempo	Obiettivi	Contenuti (*in allegato)	a) Metodi b) Strumenti, materiali, aiuto (*in allegato)	Durata totale
FASE DI PREPARAZIONE				
Preparazione 1 ora a settimana (per 7 mesi)	<p>Trovare, identificare e conoscere i giochi e i luoghi di gioco del passato e di oggi</p> <p>Fare conoscenza con diversi metodi di ricerca e "fonti"; imparare le tecniche di intervista</p> <p>Fare ricerche di storia locale sul tema "giochi e luoghi di gioco"</p> <p>Raccogliere e mettere per iscritto la descrizione dei giochi</p> <p>Far conoscenza con i giochi di una volta</p> <p>Acquisire competenze nel lavoro con le carte geografiche: localizzare i luoghi di gioco</p> <p>Sviluppare competenze nella pianificazione</p> <p>Conoscere e utilizzare il genere giornalistico "intervista"</p>	<p>Gli alunni catalogano i giochi attuali e del passato, e identificano i luoghi di gioco nel paese/quartiere</p> <p>Gli alunni imparano a decodificare le fonti scritte e acquisiscono conoscenze sulla tecnica dell'intervista.</p> <p>Utilizzare per le ricerche: 1. materiale scritto e libri provenienti da archivi e biblioteche 2. racconti orali di abitanti più anziani</p> <p>Gli alunni mettono per iscritto i racconti e compilano una "raccolta di giochi"</p> <p>Gli alunni provano i giochi antichi</p> <p>Gli alunni lavorano con le carte del quartiere o del paese, e imparano a leggerle: studiano la mappa della zona in cui vivono, localizzano i luoghi di gioco principali ed elaborano un percorso circolare che li colleghi</p> <p>Riflettono su possibili domande e compilano delle liste di possibili domande</p>	<p>a) Le attività sono continuativamente integrate nell'insegnamento b) Mappa del quartiere/ paese (grande)</p> <p>a) Lezioni frontali, dialoghi strutturati in classe, lavoro (degli alunni) individuale e in piccoli gruppi, escursioni</p> <p>a) Considerazione di luoghi di studio "esterni": visita di una biblioteca/ un archivio, esplorazione dei luoghi di gioco, prova dei giochi, contatto con abitanti più anziani b) Materiale per scrivere (o computer portatile)</p> <p>b) -"</p> <p>b) Utensili necessari per i rispettivi giochi, ev. macchina fotografica</p> <p>b) Carta del quartiere/paese (grande)</p> <p>a) Trasmissione di conoscenze basilari per la conduzione di un'intervista: b) grafici*, dispense* di introduzione all'intervista, materiale per scrivere</p> <p>Esercitazioni sull'intervista senza gli strumenti tecnici: con una penna si simula il microfono</p>	1 ora a settimana per circa 7 mesi

Unità & Tempo	Obiettivi	Contenuti (*allegato)	a) Metodi b) Strumenti, materiali, aiuto (*allegato)	Durata totale
GIORNATE INTERAMENTE DEDICATE AL PROGETTO				
1° giorno Unità 1 3 h	Presentazione delle persone coinvolte nel progetto Acquisizione del know how: intervista e tecnica di registrazione Valutazione	Primo incontro di tutti gli alunni e gli anziani Breve introduzione al progetto e ai suoi obiettivi. Panoramica sul lavoro già compiuto (raccolta di giochi); discussione Presentazione dei luoghi per le interviste e organizzazione del tempo a disposizione Breve ripetizione: introduzione all'intervista come genere giornalistico; visualizzazione: grafici* Introduzione alla tecnica di registrazione: posizione del microfono, regolazione del volume, cuffie Registrazioni di prova per imparare la tecnica: gruppi di 3-4 persone, composti sia da giovani che da anziani Valutazione: I partecipanti rispondono ai questionari* sulle conoscenze pregresse e aspettative	b) Computer, Proiettore Grande mappa del quartiere/paese con l'indicazione dei luoghi di gioco b) Grafici sull'insegnamento dell'intervista e sulla posizione del microfono* Registratore digitale e microfono Questionari iniziali per bambini e anziani*	3 h
1° giorno Unità 2 3 ½ h	Registrazione di interviste; fotografie di diversi luoghi lungo il percorso <i>(Parte 1)</i>	Si visitano i luoghi prescelti lungo l'itinerario stabilito. Piccoli gruppi conducono a turno un'intervista per ogni luogo visitato. La divisione dei compiti e delle responsabilità all'interno dei gruppi, nei singoli luoghi di registrazione, è stata stabilita precedentemente: tecnica (ca. 3 persone: microfono, registrazione), intervista (ca. 3 – 4 persone) Altri partecipanti fanno delle foto.	b) Registratore, microfono con spugna antivento, cuffie, ev. asta per microfono, macchina fotografica, lista delle domande	6 h 30 min

2° giorno Unità 3 30 Min.	Presentazione dei risultati provvisori	Con una breve presentazione in Powerpoint si presentano e si commentano brani di interviste e alcune fotografie. Discussione e feedback da parte dei partecipanti.	a) Presentazione in Powerpoint: scelta di brani di interviste e fotografie del giorno precedente (preparata dal team del progetto) b) Computer, proiettore, casse	7 h
Unità 4 ca. 3 h	Registrazione di interviste, fotografie delle attività nei diversi luoghi del percorso. (<i>Parte 2</i>)	Si visitano i luoghi non ancora esplorati lungo l'itinerario stabilito. Piccoli gruppi conducono a turno un'intervista in ogni luogo visitato. La divisione dei compiti e delle responsabilità all'interno dei gruppi, nei singoli luoghi di registrazione, è stata stabilita precedentemente: tecnica (ca. 3 persone: microfono, registrazione), intervistatori (ca. 3 – 4 persone) Altri partecipanti fanno delle foto.	b) Registratore, microfono con spugna antivento, cuffie, ev. asta per microfono, macchina fotografica, lista delle domande, carta del quartiere/paese	10 h
Unità 5 2-3 h	Fare conoscenza con il linguaggio radiofonico (scrivere per l'ascolto) Se si divide il gruppo: imparare i fondamenti del montaggio audio digitale	I/le partecipanti compongono in piccoli gruppi dei testi di raccordo per la moderazione delle tappe dell'itinerario. Poi registrano i testi. Se il gruppo complessivo è troppo grande: dividere il gruppo. Una parte dei partecipanti viene introdotta al montaggio audio digitale nella sala computer.	b) Registratore, microfono, cuffie, una stanza silenziosa (studio di registrazione) b) In caso di divisione del gruppo: computer o sala computer, programma di montaggio audio digitale <i>Audacity</i> (= freeware)	13 h
3° giorno Unità 6 ca. 1-2 h	Presentazione e discussione dei risultati provvisori Valutazione	Riunione di tutti i partecipanti e di ospiti scelti (es. sindaco): presentazione, discussione. Colloquio e questionari per la valutazione/bilancio (QP2).	a) Presentazione Powerpoint: scelta di brani di interviste e foto del progetto (preparata dal team del progetto) b) Computer, proiettore, casse b) Questionari per la valutazione*, ev. registratore per recuperare i commenti di feedback originali	15 h

Unità 7 1-4 settimane dopo ca. 2 h (se si percorre l'itinerario: maggiore durata)	Presentazione pubblica dei risultati del progetto	Precedente invito di ospiti interessati: partecipanti, parenti e amici, insegnanti, rappresentanti locali della politica e della cultura.		17h (senza preparazione nelle ore di scuola)
	Visita guidata lungo l'itinerario	Presentazione al computer dell'itinerario completo (con brani scelti). A seguire, discussione e feedback. In conclusione: si percorre l'itinerario (ev. solo in parte) con gli invitati interessati.	a) Presentazione al computer dell'itinerario completo (preparato dal team del progetto). b) Computer, proiettore, casse b) Per l'itinerario: lettore MP3 con i file audio, mappa del luogo (plastificata), casse portatili	



FASE DI PREPARAZIONE

Obiettivo: gli alunni acquisiscono un sapere storico e geografico su giochi e luoghi di gioco, oltre che delle competenze metodologiche e nell'impiego degli strumenti mediali; imparano a condurre delle ricerche, a decifrare fonti scritte (documenti d'archivio, libri), a trovare e intervistare testimoni dell'epoca, a raccogliere per iscritto il materiale reperito e a leggere carte geografiche.

Materiale: libri, archivi, biblioteche, racconti di testimoni dell'epoca, giochi antichi e attuali, carte geografiche del paese/quartiere; se disponibile: registratore digitale, microfono, cuffie, materiali per l'insegnamento e l'apprendimento, grafici "introduzione all'intervista giornalistica".

Metodi: input dell'insegnante, dialoghi "strutturati" nell'ambito delle lezioni, lavoro individuale e in piccoli gruppi, escursioni.

Durata: un'ora di lezione a settimana per 7 mesi.

Gli alunni catalogano alcuni dei loro giochi (attuali) insieme a quelli antichi. Per le ricerche impiegano:

- 1) materiale scritto e libri di archivi e biblioteche;
- 2) racconti orali dei nonni e di altri abitanti anziani del luogo.

Gli alunni provano i giochi antichi, mettono per iscritto i racconti orali e compilano una "raccolta di giochi".

Inoltre imparano a leggere le cartine del quartiere/paese, localizzando luoghi di gioco rilevanti ed elaborando un percorso circolare che li colleghi.

Gli alunni imparano ancora i fondamenti dell'intervista giornalistica e della tecnica di registrazione (se sono disponibili un registratore e un microfono) e conducono delle interviste di prova. Infine raccolgono possibili domande per le interviste lungo il percorso, pianificandole con delle liste.

✳ Esperienze

A Castelluccio le fasi e i contenuti del lavoro sono stati all'inizio concordati tra gli insegnanti di entrambe le classi coinvolte, e poi realizzati in modo indipendente in ciascuna classe. In tal modo è stato possibile adattare con flessibilità i contenuti del progetto alle materie regolari d'insegnamento.

Poiché a Castelluccio nella fase preparatoria non era disponibile un registratore digitale, gli alunni hanno simulato la conduzione delle interviste con una penna che fungeva da microfono.

👍 Suggerimenti

- Solitamente una grande carta del luogo/quartiere è disponibile su richiesta presso l'amministrazione / l'ufficio del catasto locale.
- E' possibile simulare un'intervista anche senza registratore. Si può usare un divisorio di ambienti, dietro il quale si collocano le due persone che simulano l'intervista: così entrambe non sono visibili per il resto della classe, e gli altri possono concentrarsi esclusivamente sull'ascolto.

- Un registratore digitale adatto al progetto e semplice da utilizzare è acquistabile a un prezzo moderato.

GIORNATE INTERAMENTE DEDICATE AL PROGETTO



1° giorno, unità 1: presentazioni e tecnica

Obiettivo: presentazione del progetto, introduzione all'intervista e alle tecniche di registrazione, sondaggio sulle conoscenze pregresse dei partecipanti.

Materiale: presentazione Powerpoint, grafici "introduzione all'intervista", carta del quartiere/paese, registratore, microfono, cuffie, batteria di ricambio, macchina fotografica, questionari.

Metodo: input, dialogo "strutturato", lavoro in piccoli gruppi.

Durata: 3 ore.

Nel primo incontro con tutte le persone coinvolte (insegnanti, alunni, anziani), l'insegnante che ha coordinato la fase preparatoria presenta i partecipanti, fa una panoramica sul lavoro già compiuto e su simili progetti già realizzati altrove (presentazione Powerpoint), mostra la raccolta di giochi e dà informazioni sull'organizzazione delle giornate di lavoro. Inoltre si fa una ricapitolazione generale sulla conduzione di un'intervista, spiegando in particolare:

- la differenza tra domande aperte e chiuse;

- l'importanza della richiesta, da parte dell'intervistatore, di ulteriori precisazioni e chiarimenti che possano essere utili agli ascoltatori;
- il ruolo dell'intervistatore come regista del dialogo.

La ripetizione di questa breve introduzione è importante soprattutto per gli anziani, che a differenza degli alunni non sono stati coinvolti in prima persona nella fase di preparazione del progetto.

Ai partecipanti si spiega come manovrare il microfono e il registratore portatile, poi li si lascia sperimentare, in piccoli gruppi di età diversa, con delle registrazioni di prova.

In seguito i partecipanti fanno un po' di pratica anche con la macchina fotografica.

Infine si distribuisce un questionario per la valutazione del progetto, e lo si fa compilare dai partecipanti (informazioni statistiche come età, sesso, conoscenze pregresse, aspettative).

✳ Esperienze

Gli anziani durante le interviste di prova avevano un atteggiamento più insicuro dei bambini rispetto alle apparecchiature tecniche. Bisognava incoraggiarli e aiutarli, affinché assumessero a turno, anche solo una volta, il controllo delle apparecchiature tecniche. Poiché gli anziani non avevano precedentemente assistito ad alcuna lezione introduttiva sul genere giornalistico dell'intervista, si è discusso insieme su possibili domande da porre ai bambini nel corso dell'itinerario. Gli anziani in linea di massima preferivano raccontare, anche in modo dettagliato, dei giochi e dei luoghi di gioco della loro infanzia, piuttosto che porre delle domande su quelli delle giovani generazioni. Perciò è stato molto importante sostenerli nel ruolo dell'intervistatore, offrendo loro aiuto al momento opportuno (ad es. proponendo ulteriori domande da rivolgere ai bambini).

👉 Suggerimenti

- Per i bambini, e ancora di più per gli anziani, è di grande aiuto annotare su dei cartoncini alcune parole chiave per possibili domande per l'intervista. Queste però non devono essere scritte per esteso, altrimenti nella registrazione suonano innaturali.
- Se i/le partecipanti fotografano i luoghi di gioco durante il percorso, possono poi in seguito usare le fotografie per segnalare sulla carta i luoghi di gioco con le rispettive immagini.

- Suggerimenti tecnici per la registrazione dell'intervista:
 - E' opportuno separare i ruoli dell'intervistatore e del tecnico, in modo che una persona si possa concentrare sul contenuto e l'altra sulla qualità della registrazione.
 - Generalmente, e in particolar modo nelle interviste all'aperto, si dovrebbe applicare al microfono una spugna antivento, per attutire il rumore del vento.
 - La "regola del pugno": la testa del microfono deve essere tenuta a una distanza di circa un pugno dal mento della persona che parla. Così si ottiene un'ottima qualità di registrazione, e in più l'intervistato è più disinvolto, perché il microfono non è nel suo campo visivo.
 - Il "cappio" del reporter: per proteggere la parte più sensibile del cavo che collega il registratore al microfono (l'uscita del cavo dal microfono), evitando sia guasti che rumori fastidiosi, è opportuno far fare al cavo un giro intorno alla mano.



1° giorno, unità 2: registrazione delle interviste sui luoghi, *Parte 1*

Obiettivo: alunni e anziani visitano i loro luoghi di gioco e conducono autonomamente le interviste.

Materiale: carta del paese/quartiere con l'indicazione dei luoghi di gioco, registratore digitale, microfono con spugna antivento, cuffie, batteria di ricambio, cartoncini con le domande, macchina fotografica.

Metodo: condurre a turno le interviste in piccoli gruppi e fare fotografie.

Durata: 3 ore e mezzo.

Si visitano i primi luoghi di gioco lungo il percorso stabilito. In piccoli gruppi si conduce, a turno, un'intervista su ogni luogo. La divisione dei compiti all'interno del gruppo deve essere già stata precedentemente stabilita dagli insegnanti che coordinano il progetto: tecnica (circa 3 persone: microfono, registrazione), intervista (3-4 persone, secondo il numero degli alunni). Se i bambini sono molto più numerosi degli adulti (ad es. se partecipa un'intera classe), un anziano può intervistare anche più alunni nello stesso luogo. Alcuni partecipanti possono documentare le attività con la macchina fotografica. E' importante alternare, lungo il percorso, i luoghi in cui in passato giocavano gli anziani, con quelli in cui oggi giocano i bambini, in modo che entrambe le generazioni assumano a turno il ruolo dell'intervistatore e quello dell'intervistato. E' opportuno esortare i partecipanti a utilizzare i cartoncini solo come aiuto, cercando il più possibile di formulare spontaneamente nuove domande e richieste di precisazioni su quanto detto dagli intervistati. In tal modo si svilupperanno interviste interessanti e originali, in cui sono narrate esperienze personali.

✳ Esperienze

Gli scolari di Castelluccio erano molto interessati a condurre l'intervista e a occuparsi degli aspetti tecnici. La divisione dei compiti ha funzionato molto bene. Gli insegnanti sapevano esattamente a chi toccava fare l'intervista e chi era responsabile della tecnica nei singoli luoghi, e intervenivano prontamente se un alunno si rifiutava di passare il microfono o il registratore. Anche un alunno con handicap è stato completamente integrato nel progetto e ha condotto autonomamente un'intervista.

Più difficile è stato invece lo scambio di ruoli tra anziani e bambini. Gli anziani preferivano raccontare del passato molto più di quanto fossero interessati a intervistare i bambini sui loro giochi e sui luoghi di gioco. Alcuni di loro non hanno neanche partecipato all'intero percorso, venendo soltanto nel luogo in cui era prevista la loro intervista. Inoltre non erano per nulla interessati alla tecnica di registrazione, cosicché alla fine sono stati gli alunni ad assumerne il controllo.

👉 **Suggerimenti**

- Per lasciare ai partecipanti la regia dell'intervista e della registrazione, e ottenere al tempo stesso una buona qualità audio, è opportuno che i coordinatori del progetto diano di tanto in tanto uno sguardo al registratore, correggendo in caso di necessità la posizione del microfono e la regolazione del volume.
- Durante l'intervista bisogna assicurare uno scambio di ruoli tra anziani e bambini. Se agli anziani non vengono più in mente delle domande, si possono dare loro dei suggerimenti all'orecchio, che poi si tagliano durante il montaggio.
- Anche gli anziani devono essere preparati a condurre l'intervista già nella fase preparatoria, così si sentiranno più sicuri di sé durante le registrazioni. Si possono invitare gli anziani in classe durante la fase di preparazione, oppure organizzare una lezione introduttiva esclusivamente per loro.



2° giorno, unità 3: presentazione dei risultati provvisori

Obiettivo: riflessione sull'andamento del progetto e sui materiali prodotti il giorno precedente.

Materiale: computer portatile, proiettore, casse.

Metodo: breve presentazione con Powerpoint, discussione e feedback.

Durata: 30 minuti.

I coordinatori del progetto presentano brevemente con Powerpoint una scelta di foto dei luoghi di gioco, e alcuni brani tratti dalle interviste del giorno precedente (3- 5

minuti; la presentazione viene preparata in conclusione della prima giornata di progetto). I partecipanti, partendo dalla presentazione in Powerpoint, si scambiano le loro impressioni sulla giornata precedente. I coordinatori li esortano a formulare domande, critiche, impulsi e proposte di miglioramento, che possono servire per le fasi successive del progetto.

✳ **Esperienze**

A Castelluccio i partecipanti si sono mostrati molto soddisfatti dei risultati provvisori. In particolare gli alunni non vedevano l'ora di fare altre interviste. Alcuni si sono molto meravigliati nel sentire la propria voce registrata.

👍 **Suggerimento**

La scelta dei brani tratti dalle interviste può servire anche a soffermarsi su alcuni passaggi riusciti meglio o peggio, e a dare ancora dei suggerimenti per le interviste future.

2° giorno, unità 4: registrazione delle interviste, *Parte 2*

v. avanti, come il 1° giorno, unità 2.



2° giorno, unità 5: moderazione e testi di raccordo

Obiettivo: definizione del percorso, scrivere per l'ascolto, registrazione dei testi per la moderazione.

Materiale: registratore, microfono, cuffie, una stanza silenziosa o, se disponibile, uno studio di registrazione. Materiali didattici sul tema “linguaggio radiofonico”, carta del paese o del quartiere.

Metodo: lezione frontale, dialogo “strutturato” sul linguaggio radiofonico, lavoro in piccoli gruppi per comporre i testi di raccordo, registrazione degli stessi testi (da parte di singoli partecipanti). Ev. montaggio digitale nella sala computer con un piccolo gruppo di partecipanti.

Durata: 2-3 ore.



I coordinatori del progetto fanno una piccola introduzione sulle peculiarità del linguaggio radiofonico:

- scrivere come si parla (scrivere per l'ascolto);
- frasi brevi, evitare di dare troppe informazioni in un'unica frase;
- linguaggio figurato.

La successione delle tappe del percorso viene ricontrollata e definitivamente fissata, tenendo presente la posizione sulla carta dei luoghi in cui sono state registrate le interviste. In piccoli gruppi i partecipanti compongono i testi per la moderazione, che collegano e introducono le singole interviste. In uno studio di registrazione, o in una stanza silenziosa, un partecipante alla volta legge ad alta voce un testo di raccordo: prima solo per esercizio, poi per la registrazione vera e propria. Se il gruppo è molto numeroso, deve essere diviso in due: una metà registra la moderazione, mentre l'altra impara nella sala computer gli elementi essenziali del montaggio audio digitale con il programma *Audacity* (Freeware).

✳ Esperienze

All'incontro per la registrazione dei testi di raccordo sono venuti a Castelluccio quasi tutti gli alunni, ma nessun anziano. E' stato un peccato, perché nella stesura dei testi non è stato possibile formare dei gruppi di lavoro misti.

Poiché nella registrazione era coinvolto sempre solo uno scolaro alla volta, si è presentata la difficoltà di tenere occupati, e richiamare al silenzio, tutti gli altri alunni

non direttamente coinvolti, che ostacolavano la buona riuscita della registrazione nella stanza accanto. Probabilmente sarebbe stato meglio dividere gli alunni in due gruppi: mentre un gruppo sarebbe stato responsabile della composizione e registrazione dei testi, l'altro avrebbe imparato in un'altra stanza (es. sala computer) i fondamenti del montaggio audio digitale.

Suggerimenti

- Probabilmente gli anziani dovrebbero essere invitati personalmente a questo incontro, ed esplicitamente sollecitati a contribuire con le loro conoscenze e le loro idee alla redazione dei testi per la moderazione.
- Parlare al registratore richiede calma. Spesso i moderatori inesperti ottengono risultati migliori se dopo la prima registrazione, il testo viene corretto, riascoltato insieme, e nuovamente registrato.
- Per questo incontro bisogna pianificare un tempo sufficientemente lungo, perché non si può mai prevedere quante volte sarà necessario ripetere singoli passaggi o frasi.
- Nella registrazione è opportuno prestare attenzione al ritmo, alla pronuncia e all'intonazione. Il dialetto non rappresenta un problema per il progetto. L'ideale è che prima della registrazione il testo sia letto almeno una volta ad alta voce, in modo che i coordinatori possano dare indicazioni e suggerimenti.
- Il testo per la moderazione dovrebbe essere nella versione finale a caratteri stampa. Se il tempo non è sufficiente per ristampare il testo dopo la rielaborazione, è opportuno almeno fare attenzione a che ogni partecipante impegnato nella registrazione annoti i cambiamenti in modo per lui chiaro e leggibile.
- Se il gruppo è molto numeroso, è preferibile dividerlo in due: una metà si occupa della stesura e della registrazione dei testi per la moderazione, mentre l'altra metà impara i fondamenti del montaggio audio digitale in un'altra stanza. Il programma di montaggio *Audacity* è gratis e adatto a questo tipo di lavoro, ma va installato precedentemente sul computer.



3° giorno, unità 6: primi risultati, feedback

Obiettivo: presentazione di brani scelti delle interviste, valutazione.

Materiale: computer portatile, proiettore, casse, questionari.

Metodo: breve presentazione con Powerpoint, discussione e feedback.

Durata: ca. 1-2 ore.

Incontro di tutti i partecipanti. Il coordinatore fa una presentazione con Powerpoint (ca. 5 minuti) mostrando una selezione di fotografie dei luoghi di gioco, e brani di interviste collegati dai testi di raccordo. I presenti si scambiano le loro esperienze e impressioni su tutto il progetto prendendo spunto dalla presentazione. Viene inoltre fissato il giorno della presentazione al pubblico dei risultati finali; infine vengono distribuiti e compilati i questionari per la valutazione del progetto.

✳ Esperienze

A Castelluccio i partecipanti erano visibilmente soddisfatti del progetto e dei risultati, pur essendo questi ancora provvisori. Anche il sindaco (padre di uno degli alunni che avevano partecipato al progetto) era presente alla presentazione, e ha reagito in modo altrettanto positivo: ha promesso di impegnarsi ad acquistare un registratore digitale, per permettere la continuazione del progetto nelle due scuole. Anche a questo incontro, svoltosi di sabato mattina, ha partecipato solo qualche anziano.

👉 **Suggerimenti**

- L'incontro può essere considerato un'occasione per consolidare a lungo termine il dialogo tra le generazioni e pianificare altri progetti. Ad esempio si può concordare che singoli anziani vengano come ospiti durante determinate ore di insegnamento (es. storia, educazione civica o musica) per raccontare le loro esperienze del passato.
- Se per l'itinerario nel paese/quartiere è prevista, oltre all'audioguida, la realizzazione di un sito internet da parte dei partecipanti, i bambini possono aiutare gli anziani nel lavoro al computer, per esempio nel montaggio delle interviste, oppure nella rielaborazione delle immagini e dei grafici per la pagina web.
- Se l'ultima fase del lavoro (montaggio delle interviste, rielaborazione della carta e delle foto) non è svolta dai partecipanti, per esempio per limiti di tempo, tali compiti sono assunti dai coordinatori.
- In ogni caso è opportuno concordare un giorno per la presentazione pubblica dei risultati finali, in modo che tutti i partecipanti possano fare un po' di pubblicità e invitare altre persone.



1-4 settimane dopo, Unità 7: presentazione

Obiettivo: presentazione pubblica dei risultati finali, visita guidata lungo l'itinerario.

Materiale: computer portatile, proiettore, casse, carta del paese/quartiere plastificata, lettore MP3, cuffie, ev. splitter per collegare 2 cuffie a un lettore.

Metodo: breve presentazione della carta del paese/quartiere in formato elettronico, sulla quale sono indicati i luoghi (cliccando su ciascuno di essi, si apre il file audio con la rispettiva intervista e le fotografie corrispondenti). Discussione e feedback. Visita guidata lungo l'itinerario.

Durata: ca. 1½ - 3 ore, secondo che si percorra l'itinerario per intero, solo in parte, o che non lo si percorra affatto.

Per la presentazione pubblica dei risultati vengono invitati, oltre ai partecipanti, anche genitori, nonni, amici, parenti, alunni di altre scuole, rappresentanti del comune e dei comuni limitrofi. In tal modo non solo si diffondono i risultati del progetto, ma si stimola anche una riflessione sulla possibilità di realizzare progetti simili in altri luoghi. Con l'amministrazione locale si può concordare che la versione elettronica della carta del paese/quartiere sia caricata online sul sito internet del comune. Inoltre l'audioguida può essere offerta dal comune ai visitatori e ai turisti.

Suggerimenti

- Se dopo la presentazione non rimane tempo sufficiente per percorrere tutto l'itinerario, si possono visitare anche solo alcuni dei luoghi.
- Se all'itinerario partecipano molte persone, è consigliabile formare delle coppie (un lettore MP3 a coppia, al quale sono collegate due cuffie tramite uno splitter) o dei piccoli gruppi. In quest'ultimo caso bisognerebbe mettere a disposizione delle piccole casse portatili, alimentate a batterie, per far ascoltare le interviste a più persone contemporaneamente.

3. Panoramica sul progetto

Gli alunni di Castelluccio sono stati dal primo momento interessati al progetto, sicuramente anche perché il tema “giochi e luoghi di gioco” li entusiasmava.

Con vivo interesse hanno contattato gli anziani del paese e, ascoltando i ricordi di questi, hanno raccolto informazioni sui giochi e i luoghi di gioco di un tempo. Giovani e anziani sono stati capaci di intervistarsi da pari a pari sul tema prescelto. Gli scolari hanno visitato i luoghi di gioco di un tempo, e si sono cimentati in giochi oramai scomparsi. Gli anziani, d'altro canto, hanno potuto constatare che anche oggi molti giochi si svolgono all'aperto, anche se le strade e le piazze hanno cambiato aspetto. Così sia gli anziani, sia i bambini hanno avuto modo di riflettere sulle differenze generazionali e i cambiamenti nel loro piccolo paese.

Il progetto di Castelluccio si può ripetere in modo simile in molti altri luoghi, laddove gli insegnanti siano disposti a dedicarvi altrettanto impegno. I contenuti si prestano molto bene a essere integrati in materie curriculari come l'italiano, la storia, le scienze sociali, l'educazione civica ecc. Tutti i partecipanti, non solo acquisiscono competenze linguistiche, metodologiche e medial, ma si appropriano anche di un sapere vario, e nell'apprendere si divertono, come le esperienze del progetto a Castelluccio hanno dimostrato.

Di seguito si elencano i giochi che gli alunni e gli anziani di Castelluccio hanno ricercato e raccolto, suddivisi tra i giochi di oggi e quelli di un tempo. Per ogni gioco è riportata una breve spiegazione.

Luoghi prediletti: un itinerario nel quartiere... per le orecchie

CROSSTALK - Moving Stories from across borders, cultures and generations

→ **Esempio di realizzazione del progetto in un centro giovanile al di fuori delle attività scolastiche**, realizzato con giovani e anziani del quartiere San Giorgio di Friburgo (Partner responsabile del progetto: ente di assistenza giovanile Friburgo/ reparto scientifico di pedagogia dei media (Jugendhilfswerk Freiburg)/ Wissenschaftlichen Institut, medienpädagogische Abteilung)



Anke Halbritter, giugno 2010

1. Il luogo

Il quartiere di S. Giorgio (St. Georgen) appartiene già da molti decenni al comune di Friburgo, e ha una storia di oltre 2.200 anni alle spalle. La sua posizione, lungo pendii di vigneti ai piedi del monte Schöenberg, è molto pittoresca. Come Ebnet, il cuore di S. Giorgio ha le sembianze di un paesino antico, ma è molto più grande, ha più scuole, zone residenziali moderne e numerose villette monofamiliari risalenti al secondo dopoguerra. Vi risiedono circa 12.000 abitanti. S. Giorgio è dotato di infrastrutture proprie, molto verde, campi giochi e un ruscello; il quartiere attrae in particolar modo famiglie con bambini, ma naturalmente vivono in questa zona anche anziani che vi risiedono da quando erano bambini.

2. Realizzazione del progetto

2.1 Pubblicità

Per fare pubblicità al progetto si consiglia innanzitutto di diffondere manifesti e volantini, e di presentarlo tramite la stampa locale. Si possono poi distribuire dei volantini anche a conoscenti, chiedendo un aiuto nel reclutamento dei partecipanti. Per esperienza, se si è già letto del progetto sulla stampa e si sono visti manifesti per le strade, si è solitamente più motivati ad aiutare i coordinatori.

Contemporaneamente si consiglia di fare pubblicità contattando direttamente anziani e ragazzi tramite associazioni, scuole, circoli. Secondo la nostra esperienza, la strategia pubblicitaria più efficace e produttiva è riuscire a motivare direttamente i destinatari del progetto a coinvolgere altre persone del loro giro di amicizie e conoscenze.

✳ Esperienze

Per reclutare potenziali partecipanti ci siamo rivolti a centri per anziani, comitati di cittadini, associazioni giovanili, alla chiesa e alle scuole del quartiere. Inoltre abbiamo



affisso manifesti e distribuito volantini nei luoghi più frequentati, come la chiesa e la gelateria. Abbiamo anche pubblicato un'inserzione sulla gazzetta di Friburgo, sul giornale regionale "Badische Zeitung" e sul giornalino del quartiere S. Giorgio.

Anche la presentazione pubblica, in conclusione del progetto, è stata pubblicizzata tramite i giornali locali. In più, grazie a un attivo rappresentante del comune che si occupa del sito web di S. Giorgio e che fin dall'inizio si è interessato al progetto, l'audioguida è stata messa a disposizione degli abitanti del quartiere tramite il sito internet.

2.2 I/le partecipanti

Numero dei partecipanti: da dodici a quattordici

Età dei partecipanti: ca. 12 – 15 anni (ragazzi); da 60 anni in su (anziani)

L'ideale è che l'intero gruppo dei partecipanti sia composto di uno stesso numero di giovani e anziani, per permettere a tutti di prendere a turno il ruolo dell'intervistatore e dell'intervistato, e per far sì che le interviste siano equilibrate.

Ciononostante sono possibili anche altre costellazioni. Se per esempio partecipa al progetto un'intera classe e ci sono solo alcuni anziani, gli alunni possono dividersi in piccoli gruppi ripartendo le singole funzioni: tenere il microfono, intervistare, aiutare l'intervistatore con domande di riserva, azionare il registratore e controllare il suono. Nel caso in cui si svolgano più interviste con uno stesso anziano, ci si possono comunque scambiare i ruoli, in modo che ogni membro del gruppo possa almeno una volta fare le domande ed essere intervistato.

Requisiti per la partecipazione

Il progetto è pensato per giovani di circa dodici anni, ma può essere difficile da realizzare con ragazzi molto più grandi, soprattutto in un quartiere come S. Giorgio a Friburgo, così simile a un paesino. Infatti, i ragazzi più grandi tendono a passare il tempo libero in centro, e i luoghi che prediligono non si trovano più nel loro quartiere. I partecipanti anziani dovrebbero essere cresciuti, o aver passato una parte della gioventù nel quartiere, e non dovrebbero avere difficoltà motorie, poiché i singoli luoghi vengono visitati a piedi. Inoltre nel nostro corso si è rivelato di grande praticità

poter raggiungere i posti più isolati con la bicicletta. In alternativa si possono anche visitare singoli luoghi in macchina.

Sia per i giovani, che per gli anziani non sono richieste esperienze precedenti in ambito radiofonico.

La ricerca di partecipanti:

1. Anziani: Particolarmente adatti alla realizzazione del progetto sono i quartieri antichi, con un'alta concentrazione di abitanti che vi risiedono da lungo tempo. Per prendere contatto con gli anziani, ci si può rivolgere a:

- *Centri per anziani*
- *Parrocchie*
- *Pensionati/case di cura per anziani*
- *Comitati di cittadini*
- *Circoli musicali*
- *Circoli sportivi*
- *Associazioni di volontariato e di pubblica utilità*

Ragazzi/e: anche i ragazzi si possono contattare tramite istituzioni e associazioni di vario tipo. Tuttavia la provenienza di tutti i partecipanti da uno stesso circolo (o associazione) produce diversi vantaggi:

- i ragazzi (ed eventualmente anche i genitori) hanno fiducia dell'istituzione;
- sul piano organizzativo: i partecipanti sono contattabili tramite l'associazione, ed eventualmente si possono richiedere degli spazi per lavorare al progetto;
- tramite l'associazione si possono diffondere delle informazioni sul progetto ai partecipanti (ed eventualmente anche ai genitori).

✳ Esperienze

Il reclutamento dei partecipanti ci ha impegnato molto nella prima fase del lavoro, in termini sia di tempo, che di energie. La possibilità di coinvolgere nel progetto un intero gruppo, proveniente da una stessa associazione o da uno stesso circolo, ci sembra particolarmente raccomandabile: da un lato infatti è positivo per i partecipanti, sia giovani che anziani, partecipare a un progetto di questo tipo insieme ad amici o conoscenti, in quanto entrambe le fasce di età, secondo la nostra

esperienza, sono più disinvolute nell'interazione con l'altra generazione se conoscono altre persone del gruppo; dall'altro, uno dei membri dell'associazione può diventare una persona di riferimento per i coordinatori del progetto, sia per quanto riguarda gli aspetti organizzativi, che nel mantenimento della coesione all'interno del gruppo.

Abbiamo trovato i partecipanti anziani tramite un gruppo di ballo del quartiere S. Giorgio, e abbiamo avuto in questo modo anche il sostegno attivo di una persona di riferimento.

Per il gruppo dei ragazzi invece, non siamo riusciti purtroppo a coinvolgere nel progetto un'intera comitiva, per esempio tramite la scuola, il catechismo, i boy scout o un centro giovani. Il motivo di ciò potrebbe essere che non siamo riusciti a trovare persone radicate nel quartiere, che potessero diffondere l'idea del progetto nel proprio gruppo.

Suggerimento

Per questo progetto è consigliabile cooperare con una persona di riferimento del gruppo, per aumentare la probabilità che il progetto sia portato avanti fino in fondo; inoltre, tramite la stessa persona, sarà più facile mantenere un contatto costante con i partecipanti, al di fuori dell'apparato burocratico della scuola.

2.3 I singoli incontri

- Il corso si è tenuto in 7 incontri di 1-2 ore ciascuno, tra la fine di aprile e la metà di giugno 2010, nel quartiere S. Giorgio di Friburgo/Brisgovia (Germania).
- Poco dopo, all'inizio di luglio, in occasione di una festa parrocchiale c'è stata la presentazione pubblica dell'audioguida prodotta nel corso.

La seguente tabella si limita a riportare le informazioni essenziali sui 7 incontri, e può servire come base per la realizzazione di simili progetti. Indicazioni più dettagliate sui singoli incontri - come esperienze concrete e conseguenti suggerimenti - sono raccolte nelle osservazioni che seguono la tabella.

Incontro/ durata	Obiettivi	Contenuti	a) Metodi b) Materiale (*allegato)	Dura- ta totale
1° incontro/ 1 h	Presentazione del progetto e dei partecipanti, introduzione tecnica Valutazione del progetto	Motivazioni, contenuti e obiettivi del progetto vengono esposti e discussi nel gruppo. Si spiega il funzionamento del registratore portatile; i presenti hanno la possibilità di provarlo. Si sondano le conoscenze pregresse dei partecipanti, le loro motivazioni, le aspettative rispetto al corso, ecc.	a) Input e dialogo strutturato b) Registratore, microfono a) ev. discussione di gruppo, compilazione dei questionari (ognuno per sé) b) Questionari*	1 h
2° incontro/ 1 h	Presentazione dei risultati di un precedente progetto simile; segnalazione dei luoghi prediletti sulla carta del quartiere	Si presentano i risultati di un precedente progetto simile. Poi i partecipanti si radunano intorno alla carta del quartiere e vi segnano i loro luoghi prediletti.	a) Presentazione, dialogo tra i partecipanti, moderato dai coordinatori; b) Computer portatile, proiettore, carta del quartiere/paese (min. A2)	2 h
3° incontro/ 1 h	Indicazione degli ultimi luoghi prediletti sulla carta, e individuazione delle date per gli incontri successivi	La carta con l'indicazione dei luoghi prediletti viene completata. I coordinatori appuntano per sommi capi i contenuti delle interviste. Poi si concordano con il gruppo le date degli incontri successivi.	a) Discussione di gruppo - in parte moderata dai coordinatori -, breve input, discussione libera. b) Carta con l'indicazione dei luoghi prediletti, calendario degli incontri del progetto.	3h
4° incontro/ 2,5 h	Introduzione alla tecnica dell'intervista giornalistica, visita dei luoghi prediletti, registrazione delle interviste	Si acquisiscono i fondamentali giornalistici della conduzione di un'intervista. Si visitano i luoghi di gioco prediletti e vi si registrano le interviste.	a) Input, esercizio, registrazione interviste. b) ev. materiale ausiliario per esercitazioni sull'intervista*, tecnica della conferenza, tecnica di registrazione digitale e macchina fotografica	5,5 h
5° incontro/ 2 h	Supervisione del materiale registrato e moderazione	I/le partecipanti ascoltano le interviste non ancora montate e guardano le foto. Ci si accorda sull'itinerario e si elaborano i corrispettivi testi di raccordo, che poi vengono registrati dai partecipanti in uno studio di registrazione.	a) Input, elaborazione collettiva di testi, registrazione b) Computer, ev. proiettore, casse, macchina fotografica+cavo di collegamento al computer, carta, proposte per i testi di raccordo (se disponibili), materiale per scrivere, strumenti per la registrazione	7,5 h

6° incontro/ 2 h	Trasmissione di competenze tecniche e montaggio finale	I partecipanti sono introdotti ai fondamenti del montaggio audio digitale; poi montano loro stessi, aiutati dai coordinatori, le singole interviste e i testi di raccordo; infine, con il materiale ottenuto, montano tutto il percorso.	a) Spiegazione del programma di montaggio al computer, per mezzo di esempi; poi i partecipanti assumono il controllo del montaggio con l'aiuto del coordinatore b) Computer + ev. proiettore o un numero maggiore di computer, programma di montaggio gratuito (es. Audacity) installato sul computer (materiale per il montaggio salvato sul computer)	9,5 h
7° incontro/ 2 h	Test dell'itinerario Valutazione del progetto (ev. già dopo il 5° incontro, poiché probabilmente non tutti partecipano fino alla fine)	l/le partecipanti (ev. già in compagnia di amici, conoscenti, parenti invitati) percorrono, una dopo l'altra, le tappe dell'itinerario, ascoltando le interviste con un lettore mp3 portatile, e controllando che il percorso sia stato descritto in modo comprensibile. Domande sui risultati di apprendimento, esperienze nel corso, ecc.	a) Itinerario con l'intero gruppo, in compagnia dei coordinatori b) lettore (es. mp3) portatile con l'audioguida, cuffie, ev. splitter (2 persone usano un solo lettore), carta del quartiere/paese (A4) con l'indicazione dell'itinerario a) Discussione di gruppo, compilazione dei questionari (ognuno per sé) b) ev. materiali ausiliari sul feedback nella discussione di gruppo, questionari*	11,5 h

1° incontro: presentazione del progetto e introduzione tecnica

Obiettivo: Il coordinatore del progetto si presenta e i partecipanti fanno conoscenza tra loro; si espone l'idea, il contenuto e il programma del corso; si fa una breve introduzione sul funzionamento del registratore digitale. Infine si distribuisce un questionario per la raccolta dei dati fondamentali ai fini della valutazione del progetto (età, competenze precedenti, aspettative rispetto al corso).

Materiale: volantini, registratore digitale, microfono, cuffie, carta del quartiere, macchina fotografica, questionari.

Metodo: input e dialogo "moderato"

Durata: ca. 60 minuti

I partecipanti si siedono in cerchio insieme ai coordinatori. Si espongono le motivazioni, i contenuti e gli obiettivi del progetto e si spiega il funzionamento del registratore; poi i presenti hanno la possibilità di provarlo.

✳ Esperienze

Non tutte le persone che hanno partecipato a questo primo incontro conoscevano i nostri propositi: alcune erano già state informate dai volantini, altre erano venute senza sapere di che cosa si trattasse. Perciò è stato importante non solo presentare il progetto più nei dettagli, ma anche sottolineare espressamente che si trattava di un'offerta pedagogica non commerciale.

Alcuni degli adulti erano preoccupati di non riuscire a manovrare gli strumenti tecnici. Una signora dopo questo incontro ha fatto sapere che non le andava che comparissero pubblicamente su internet le sue foto o la registrazione della sua voce: era molto diffidente del medium internet, e non è stato possibile, dialogando, attenuare questa sua sfiducia.

👍 Suggerimenti

- E' importante durante il primo incontro, e possibilmente anche in precedenza, chiarire bene le motivazioni e gli obiettivi del corso e dei coordinatori.
- Si deve porre l'accento soprattutto sul contenuto, ossia sulle esperienze e sui ricordi dei partecipanti, e meno sugli aspetti tecnici. Ciononostante una delle idee del progetto consiste nello sviluppo di competenze mediali da parte dei partecipanti, tramite la realizzazione dell'audioguida. Per i ragazzi l'impiego degli strumenti tecnici può essere uno stimolo in più alla partecipazione, e anche gli adulti sono spesso molto interessati ad acquisire competenze tecniche, o eventualmente a superare dei blocchi preesistenti. Anche su questo punto ci può essere uno scambio tra le generazioni: nel nostro caso ad esempio alcuni anziani erano bravissimi nella composizione dei testi e nella dizione, mentre alcuni ragazzi conoscevano già le tecniche del montaggio audio.

👉 **Suggerimenti sull'impiego delle apparecchiature per la registrazione**

- E' opportuno separare i ruoli dell'intervistatore e del tecnico, in modo che una persona possa concentrarsi sul contenuto e l'altra sulla qualità della registrazione.
- In generale, ma in particolar modo per le registrazioni all'aperto, si consiglia di applicare sul microfono una spugna antivento, per attutire il rumore del vento.
- La "regola del pugno": la testa del microfono deve essere tenuta a una distanza di circa un pugno dal mento della persona che parla. Così la qualità di registrazione è ottima, e in più l'intervistato si sente più disinvolto, perché il microfono non è nel suo campo visivo.
- Il "cappio" del reporter: per proteggere la parte più sensibile del cavo che collega il registratore al microfono (l'uscita del cavo dal microfono), evitando sia guasti che rumori fastidiosi, è opportuno far fare al cavo un giro intorno alla mano.



2° incontro: segnalazione dei luoghi prediletti sulla carta del quartiere

Obiettivo: per far comprendere meglio ai partecipanti che cosa produrranno, rafforzando in tal modo la loro motivazione, si consiglia di presentare i risultati di un corso simile.

In seguito i partecipanti segnano sulla carta i loro luoghi preferiti.

Materiale: documenti e strumenti del progetto (liste dei partecipanti, carta del quartiere, computer portatile, proiettore, ev. schermo per la proiezione, CD con i risultati di progetti precedenti, macchina fotografica)

Metodo: presentazione, dialogo "moderato" tra i partecipanti

Durata: 60 minuti

I partecipanti scelgono un posto da cui vedono bene lo schermo. Se al secondo incontro si presentano dei nuovi partecipanti, si fa di nuovo un breve giro di presentazioni, moderato dai coordinatori. Si fa una rapida introduzione e poi si

presentano i risultati di un simile progetto già realizzato. Per dare un'idea della carta interattiva, si fanno ascoltare ai partecipanti singoli brani di interviste, tratti da un itinerario già realizzato.

Successivamente, i partecipanti si raccolgono intorno alla carta del quartiere e vi segnano i luoghi che prediligono.

✳ Esperienze

Poiché era stato necessario continuare a fare pubblicità per trovare altri partecipanti, a questo secondo appuntamento sono venuti due anziani che volevano farsi un'idea del progetto.

La presentazione dei risultati di un altro progetto simile si è rivelata molto utile a far comprendere ai partecipanti - in special modo agli anziani - in che cosa consistesse concretamente il risultato finale del lavoro. Grazie alla possibilità di vedere e ascoltare alcuni esempi, si sono diffusi un grande entusiasmo e la voglia di partecipare in prima persona alla realizzazione di qualcosa di simile. Subito sono nate delle idee per una possibile diffusione dell'itinerario (es. presentazione sulla homepage del quartiere).

La segnalazione sulla carta dei luoghi prediletti è sfociata in uno scambio intenso di esperienze, poiché quasi tutti naturalmente conoscevano i posti. I partecipanti si confrontavano soprattutto su come i singoli luoghi fossero nel passato e come appaiano oggi. I racconti e le discussioni sono durati a lungo, "dominati" soprattutto dagli anziani, sicuramente anche perché erano in maggioranza a quell'incontro.

Una discussione imprevista è stata quella sul reclutamento dei partecipanti. In merito alle difficoltà, alle quali si è già fatto cenno, si è sviluppato un intenso scambio di idee tra i partecipanti su come si potessero coinvolgere più giovani nel progetto.

👍 Suggerimenti

- All'inizio dell'incontro è importante far iscrivere nella lista i nuovi partecipanti, così da avere sempre a disposizione tutti i contatti.
- La presentazione dei risultati di simili progetti già realizzati produce effetti positivi, rafforzando la motivazione dei partecipanti e mitigando talvolta anche eventuali freni o riserve.
- La segnalazione dei luoghi sulla carta deve essere assolutamente moderata dal

coordinatore, altrimenti si rischia che singole persone, raccontando illimitatamente, impediscano ad altre di intervenire, oppure che il tempo a disposizione per l'incontro sia presto esaurito.

3° incontro: indicazione degli ultimi luoghi prediletti sulla carta, e individuazione delle date per gli incontri successivi

Obiettivo: i partecipanti segnano sulla carta del quartiere i luoghi prediletti. Poi si concordano le date per i sopralluoghi e le interviste.

Materiale: documenti e strumenti del progetto (lista dei partecipanti)

Metodo: discussione di gruppo - in parte moderata dai coordinatori -, breve input, discussione libera.

Durata: 60 minuti

I partecipanti si siedono in cerchio. Dopo le eventuali nuove presentazioni, i partecipanti segnano sulla carta i luoghi prediletti mancanti, e nel far ciò si scambiano esperienze e opinioni.

I coordinatori appuntano per sommi capi gli argomenti delle interviste:

- Chi è intervistato?
- Dove ci troviamo?
- Descrizione del luogo prediletto
- Che cosa rende questo luogo così speciale? Peculiarità del posto? Ricordi?
Particolari esperienze e storie a esso collegate?

A questo punto si concordano le date degli incontri successivi.

*** Esperienze**

L'incontro si è svolto in questo modo soprattutto perché due altri ragazzi si sono aggiunti al gruppo. E' stato quindi necessario passare brevemente in rassegna tutti gli argomenti già trattati nell'incontro precedente. La segnalazione dei luoghi di gioco

si è svolta questa volta con l'intervento dei coordinatori, che segnando i luoghi sulla carta erano integrati nel dialogo dei partecipanti.

L'accento per sommi capi agli argomenti delle interviste si è svolto un po' faticosamente, poiché soprattutto le persone che avevano partecipato dal primo incontro, hanno espresso il proprio malcontento rispetto alla lunga fase preparatoria, mentre avrebbero preferito cominciare quanto prima con le interviste.

Al momento di fissare l'appuntamento per le interviste, è emerso il desiderio di concordare un incontro al quale potessero partecipare tutti. Inizialmente non è stato



semplice trovare una data, ma alla fine tutti i partecipanti, eccetto due, si sono accordati per un giorno festivo di lì a poco. Chi poteva partecipare all'incontro collettivo (un ragazzo e una signora, quindi una possibile coppia per lo svolgimento di un'intervista) ha concordato un'altra data per un incontro separato.

👉 **Suggerimenti**

- Concordare le date non è stato affatto semplice. Ciononostante per i sopralluoghi è preferibile organizzare un incontro con tutto il gruppo, perché il percorso è in tal modo più comunicativo, e molti argomenti si sviluppano spontaneamente sottoforma di aneddoti.
- Per la pianificazione degli incontri, si consiglia di stabilire dall'inizio un giorno fisso alla settimana per tutta la durata del progetto. Nel nostro caso ciò non è stato possibile, e la necessità di concordare di volta in volta le date degli incontri è stata di ostacolo alla realizzazione del progetto.

4° incontro: introduzione alla tecnica dell'intervista e sopralluoghi

Obiettivo: Introduzione alla tecnica dell'intervista giornalistica, visita dei luoghi prediletti, registrazione delle interviste.

Materiale: carta del quartiere con l'indicazione dei luoghi prediletti, registratore/i digitale/i, microfono/i, cuffie, macchina fotografica.

Metodo: input, esercizio, registrazione interviste.

Durata: ca. 150 minuti

Si spiegano le regole fondamentali dell'intervista giornalistica:

- Domande aperte e non direttive;
- L'intervistato è la persona principale dell'intervista;
- E' importante restare in tema, ma anche lasciar trapelare nuovi aspetti;
- Domande di precisazione.

Ci si dirige sui singoli luoghi prediletti, dove si forma di volta in volta un gruppetto che conduce l'intervista (reporter/intervistato).

✳ **Esperienze**

Prima di cominciare, è nata una vivace discussione sul quartiere S. Giorgio ai tempi in cui gli anziani erano bambini o adolescenti. Questi avevano portato delle foto d'epoca, che i partecipanti facevano circolare commentando animatamente. Uno degli argomenti di discussione riguardava i cambiamenti del quartiere nel corso del tempo. I partecipanti hanno raccontato alcune esperienze dell'infanzia. I luoghi preferiti dai giovani erano due campi giochi e un prato, quelli degli anziani un frutteto, una baita ai margini del bosco e una chiesa. Alcuni partecipanti di diversa età avevano scelto lo stesso luogo nel quartiere. Poiché non tutti gli anziani avevano tempo di partecipare per tutto il pomeriggio, il percorso è stato adattato ai loro programmi.

Soprattutto i ragazzi hanno usato gli strumenti tecnici in modo autonomo e con grande abilità. Gli anziani si sentivano invece piuttosto insicuri; due di loro si sono rifiutati di occuparsi degli aspetti tecnici, mentre una signora ha usato le apparecchiature con la stessa abilità dei ragazzi.

👍 **Suggerimenti**

- Durante la registrazione delle interviste sui luoghi, alcuni partecipanti sono più agitati rispetto alle esercitazioni di prova, e perciò può succedere che trascurino gli aspetti tecnici o contenutistici. Perciò i coordinatori, seppure in modo riservato, devono tenere sotto controllo la situazione e, in caso di necessità, intervenire con delle correzioni.

- Per il percorso è opportuno portare con sé almeno un doppione di riserva di tutte le apparecchiature (registratore digitale, microfono, cuffie, cavo, batteria, macchina fotografica).
- E' consigliabile che sia i coordinatori, sia i partecipanti facciano delle foto, in modo da documentare i lavori da diverse prospettive.



5° incontro: spoglio del materiale e moderazione

Obiettivo: presentazione dei risultati, stesura e registrazione dei testi di raccordo

Materiale: computer con programma per presentazioni, computer con programma di montaggio, computer con programma di scrittura, microfono da studio, tavolo di mixaggio (mixer).

Metodo: input, stesura dei testi in gruppo, registrazione

Durata: ca. 120 minuti

Tenendo presente la mappa, si sceglie innanzitutto un itinerario adatto, e si raccolgono suggerimenti per descrivere il percorso. I partecipanti, se necessario, possono riascoltare singole interviste e guardare le foto. Poi si discute, ed eventualmente si rielabora l'itinerario insieme ai rispettivi testi di raccordo; infine i partecipanti registrano in studio (oppure in una stanza silenziosa con un registratore digitale) gli stessi testi, che hanno redatto insieme.

✳ Esperienze

Nel nostro gruppo sono stati soprattutto gli anziani a cercare con impegno l'itinerario migliore per collegare i luoghi, e a incidere col microfono i testi di raccordo. Alcuni erano un po' agitati durante la registrazione, ed è stato necessario interrompere e ripetere più volte la lettura.

I risultati finali sono stati molto soddisfacenti per tutti e gli anziani ne sono stati anche

piuttosto orgogliosi.

👉 **Suggerimenti**

- Chi risiede da molto tempo nel quartiere è in grado di individuare l'itinerario migliore e descrivere il percorso nel modo più efficace.
- Parlare al registratore richiede calma. Spesso i moderatori inesperti ottengono risultati migliori se dopo la prima registrazione, il testo viene corretto, ascoltato insieme, e nuovamente registrato.
- Per questo incontro bisogna pianificare un tempo sufficientemente lungo, perché non si può mai prevedere quante volte sarà necessario ripetere singoli passaggi o frasi.
- Nella registrazione è opportuno prestare attenzione al ritmo, alla pronuncia e all'intonazione. Il dialetto non rappresenta un problema per il progetto. L'ideale è che prima della registrazione il testo sia letto almeno una volta ad alta voce, in modo che i coordinatori possano dare indicazioni e suggerimenti.
- Il testo per la moderazione dovrebbe essere nella versione finale a caratteri stampa. Se il tempo non è sufficiente per ristampare il testo dopo la rielaborazione, è opportuno almeno fare attenzione a che ogni partecipante impegnato nella registrazione annoti i cambiamenti in modo per lui chiaro e leggibile.

6° incontro: trasmissione delle competenze fondamentali per il montaggio audio digitale, e loro applicazione pratica da parte dei partecipanti nella realizzazione dell'audioguida

Obiettivo: i partecipanti si appropriano dei fondamenti della produzione audio, servendosi della tecnica per realizzare i propri obiettivi

Materiale: min. 1 computer provvisto di programma di montaggio (possibilmente open source, come ad es. Audacity, che i partecipanti possono scaricare gratuitamente a casa in qualsiasi momento), ev. proiettore

Metodo: lezione frontale e lavoro di gruppo

Durata: ca. 120 minuti (secondo il numero delle interviste e il grado di competenza tecnica)

I coordinatori del corso spiegano il programma di montaggio al computer con delle dimostrazioni pratiche e, se il tempo lo permette, con degli esercizi mirati. I partecipanti applicano poi queste prime competenze acquisite al montaggio dell'audioguida (tutto il gruppo lavora collettivamente). I coordinatori intervengono, se necessario, ad aiutare i partecipanti, incitandoli eventualmente ad alternarsi al computer.

✳ **Esperienze**

Dei nostri partecipanti non tutti erano interessati a partecipare al montaggio finale. Da un lato si poneva di nuovo il problema di accordarsi sulla data dell'incontro, dall'altro alcuni ragazzi conoscevano già il programma di montaggio per via di precedenti collaborazioni nelle redazioni radiofoniche di centri giovanili, mentre alcuni degli adulti avevano scarsa fiducia nelle proprie abilità tecniche.

👍 **Suggerimenti**

- E' importante segnalare fiducia ai partecipanti, e trasmettere loro un senso di responsabilità che li faccia sentire i produttori dell'audioguida, anche per quanto riguarda gli aspetti tecnici. Deve essere chiaro fin dall'inizio il carattere vincolante del prodotto finale.
- E' opportuno incitare i partecipanti a svolgere anche quei compiti per i quali è richiesto un certo sforzo. Per questo il montaggio deve essere presentato dall'inizio come una parte fondamentale dell'intero corso.

7° incontro (aperto agli invitati): itinerario e feedback

Obiettivo: verifica da parte dei partecipanti del prodotto finale, feedback per i coordinatori e valutazione del progetto

Materiale: lettore audio portatile (es. lettore mp3) con l'audioguida, carta del quartiere (A4, possibilmente plastificata), ev. CD con la carta interattiva da regalare ai partecipanti, questionari

Metodo: itinerario con il registratore digitale per ascoltare l'audioguida, dialogo di feedback con il gruppo (e compilazione individuale dei questionari)

Durata: Ca. 120 minuti

Il gruppo si incontra all'inizio del percorso. Segue una breve introduzione all'uso del lettore mp3, e poi si comincia l'itinerario ascoltando i primi brani sui luoghi prediletti. In seguito si percorre l'intero itinerario per ascoltare tutti i racconti.

In una discussione conclusiva si raccolgono e si documentano le impressioni dei partecipanti. Il giro di feedback è moderato dai coordinatori, ma può dare spazio a uno scambio libero di opinioni, nonché alla raccolta di idee per una presentazione pubblica: così le proposte e i contatti (circoli...) dei partecipanti possono essere utilmente messi a frutto per il futuro. Infine si sottopongono ai partecipanti i questionari per la valutazione del progetto (eventualmente possibile anche alla fine del 5° incontro).

*** Esperienze**

Anche a questo incontro non erano presenti tutti i partecipanti. Ciononostante, per tutti coloro che sono venuti è stato importante e gratificante partecipare alla conclusione del progetto; tutti erano entusiasti del risultato finale del lavoro, perché l'itinerario e i testi di raccordo si integravano perfettamente. In particolar modo si è rivelata un'esperienza eccezionale ascoltare le interviste nei luoghi prescelti.

Anche nell'impiego del lettore mp3 non c'è stato alcun problema. Alla fine si è svolto un piccolo giro di feedback, mentre per la compilazione dei questionari i partecipanti hanno detto di aver bisogno di un po' più di tempo, e così hanno preferito portarli a casa.

Alcuni partecipanti hanno espresso autonomamente il desiderio di presentare il progetto nel quartiere. Durante la discussione finale, grazie ai contatti di una partecipante con la parrocchia, è emersa la possibilità di presentare l'audioguida durante una festa della comunità religiosa, che si sarebbe svolta di lì a poco.

Suggerimenti

- Si consiglia di pianificare e realizzare a tutti i costi questo incontro, perché è la migliore conclusione del progetto (anche se non tutti possono venire, si può comunque concordare una data che vada bene alla maggior parte dei partecipanti).
- Visitare assolutamente con i presenti anche i loro luoghi prediletti, perché ascoltare le interviste sul luogo è un'esperienza eccezionale.
- Portare eventualmente con sé delle buste già affrancate, per chi volesse compilare i questionari in un momento successivo.
- Coinvolgere i partecipanti nella ricerca di possibili occasioni, per presentare l'itinerario nel quartiere/nella località.

2.4 Panoramica sul progetto

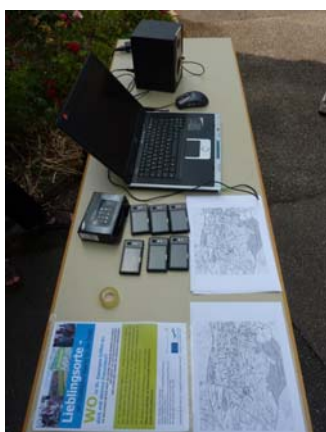
Poiché i sei incontri dovrebbero svolgersi a breve distanza tra loro, è opportuno che il gruppo dei partecipanti sia stato già formato prima dell'inizio del progetto. Nel nostro caso la ricerca di altri partecipanti, soprattutto per quanto riguarda i ragazzi, si è protratta oltre l'inizio del corso, causando non poche difficoltà organizzative. In particolare alcuni degli anziani erano impazienti di cominciare quanto prima con le attività del progetto.

Inoltre si consiglia di ridurre il tempo dedicato alla programmazione degli incontri, stabilendo fin dall'inizio alcune date: in tal modo, se da una parte sarà impossibile venire incontro alle esigenze dei singoli partecipanti, dall'altra si semplificherà l'organizzazione generale. E' anche importante lasciare degli spazi liberi, che permettano ai partecipanti di entrare in contatto tra loro, inserirsi nel gruppo e acquisire sicurezza con le necessarie competenze tecniche. Si consiglia inoltre di pianificare per i singoli incontri un tempo un po' più lungo di quanto abbiamo indicato. E' poi da tenere presente che soprattutto gli anziani probabilmente non parteciperanno a tutti gli incontri. Alcuni di loro, secondo la nostra esperienza, vogliono partecipare solo di tanto in tanto; ci hanno fatto perfino capire chiaramente che non erano interessati a un progetto che si prolungasse per troppo tempo. Anche su questo punto si può cercare di venire incontro alle esigenze degli anziani, concedendo ad alcuni di loro la possibilità di partecipare, oltre al primo e all'ultimo incontro, solo a quello in cui si registra la loro intervista, in modo che non debbano

essere presenti a tutte le tappe del percorso. Perciò il progetto deve essere ben preparato, strutturato e pianificato.

3. Ricapitolazione e panoramica sul progetto

Nel progetto descritto, il rapporto emozionale dei partecipanti con i loro luoghi prediletti è servito a facilitare un incontro tra le generazioni, che permettesse tanto ai giovani quanto agli anziani di instaurare un contatto ed entrare in dialogo. Già solo accettando di partecipare al progetto, entrambe le generazioni hanno dimostrato un interesse reciproco. Prescindendo da stereotipi di ruolo, diventa possibile un tipo di comunicazione basato sull'interesse reciproco e sulla capacità di entrare in relazione con l'altro. Lo scambio dei ruoli tra i partecipanti - intervistatore e intervistato - agevola tale processo, perché entrambe le parti sono tenute a porre delle domande e a raccontare esperienze vissute. Affacciandosi al mondo di esperienze dell'altro, sia i giovani, sia gli anziani riflettono su atteggiamenti reciproci e convinzioni, che in tal modo vengono messi in discussione.



L'itinerario "ascoltabile" per il quartiere è stato presentato all'inizio di luglio in occasione di una festa parrocchiale, presso la quale il progetto ha incontrato grande curiosità e interesse.

L'evento, insieme alla conclusione generale del progetto e alla conseguente pubblicazione dei risultati sul sito internet del quartiere, ha trovato nuovamente risonanza nella stampa locale, che ha riportato anche i nomi e i contatti delle persone responsabili. Così la comunicazione tra giovani e anziani è stata promossa ben oltre la durata del progetto. L'itinerario può essere utilizzato dalle scuole, dai circoli per la terza età o da altre istituzioni del quartiere, ma può anche essere percorso da singole persone o da visitatori.

Inoltre i risultati ottenuti, così come il presente manuale, incoraggiano a realizzare simili progetti intergenerazionali. Anche altri luoghi e altri temi, come i nascondigli - luoghi in cui sono stati rivelati segreti o sotterrati tesori - sono carichi di emozioni e invitano a raccontare delle storie.

ALLEGATI

- **Questionari iniziali e finali** per i partecipanti (anziani, bambini, ragazzi)
- **Materiali sulla preparazione e sulla conduzione dell'intervista (per insegnanti e apprendenti):**
 - Lista di controllo per l'intervista
 - Le forme giornalistiche
 - Piccolo schema sulle domande
 - Grafici