

1. LO SCOPO DEL PROGETTO

LA STORIA DI TALKING TEENS

L'associazione ECHO, nel corso dell'anno scolastico 2018-2019, ha invitato tutti gli Istituti superiori di Parma a partecipare al progetto "Talking Teens - Le Statue Parlano!". Ogni scuola ha adottato una statua della città e le ha "donato" la voce per raccontare la sua storia dall'alto del suo piedistallo.

Le classi che hanno aderito, hanno lavorato per un anno con passione ed entusiasmo, studiando i personaggi scolpiti nel marmo o fusi nel bronzo e creando dei testi che sono diventati piccoli capolavori di creatività, rispettosi dei personaggi ritratti e filologicamente ineccepibili.

I testi sono stati poi interpretati da importanti attori italiani e trasformati in telefonate che oggi, chiunque arrivi sotto uno di questi monumenti, può ascoltare sul proprio cellulare. Si tratta di telefonate studiate per avvicinare gli studenti allo studio del loro territorio, per comprendere l'evoluzione storica della città, per ragionare in modo semplice e creativo sul pensiero che è sotteso alle statue che decorano gli spazi che ancora oggi abitiamo.

PREMESSA AL PROGETTO "DIDATTICA"

Oggi le telefonate delle statue del progetto Talking Teens sono a disposizione delle scuole e diventano il punto di partenza del progetto di **DIDATTICA Talking Teens**.

L'associazione ECHO mette a disposizione sul proprio sito **materiale didattico** che i docenti potranno utilizzare per organizzare una visita alle statue e programmare il lavoro di approfondimento in classe. Sarà possibile trovare **suggerimenti didattici, schede di lavoro, proposte operative**.

SCOPO DELLA PROPOSTA DIDATTICA E IL TEMA DELL'EROE

Filo conduttore della narrazione didattica è la **FIGURA DELL'EROE**.

La domanda da cui origina il percorso - però - non è tanto chi sia oggi un eroe, ma piuttosto perché alcune persone abbiano conquistato il diritto, nel passato, ad essere onorate da una statua.

Le domande: Chi è l'eroe? Perché è qui? Che messaggio veicolava allora e quale messaggio veicola oggi? Se lo merita un monumento? Oggi gli dedicheresti una statua?

Sono alcuni degli interrogativi che guideranno gli studenti a ricercare le ragioni del passato per comprendere - alla fine del percorso - che l'eroe non esiste come immagine stabile nel tempo, come archetipo a cui ogni generazione deve adattarsi, ma esistono società che - a seconda del periodo storico - celebrano alcune persone che incarnano i loro valori identitari.

Il tema diventa quindi spunto per nuove riflessioni sul significato dell'eroe nelle società del passato per arrivare poi a riflettere sulla nostra società e sugli eroi che celebriamo.

Gli eroi di un tempo stavano sui piedistalli, quelli di oggi sono spesso nel palmo delle mani dei nostri ragazzi, **sugli schermi dei cellulari**. La riflessione arriva, quindi, ad un livello più profondo approdando ad alcune domande che sono insite nella natura umana e che anche il bambino percepisce (egli infatti scoppia a piangere pensando di non esistere se la mamma di fronte a lui esclama: "Dove sei? Non ti vedo!"), ma che oggi, con l'avvento dei social, sono diventate davvero urgenti: "Esisto perché (in quanto) sono visibile?" "E se sono molto visibile allora sono anche molto felice?" "Ma invece, se sono invisibile, allora, non esisto affatto?"

E così i monumenti invisibili sui quali i giovani si siedono comodamente a chiacchierare e che negli ultimi tempi sono tornati prepotentemente alla ribalta, tornano ad avere un senso o ad assumere un nuovo significato o, perlomeno, diventano spunto per nuove riflessioni; perché come una società guarda e sceglie i propri eroi, è indice di come essa guarda sé stessa.

Un tempo era il potere a definirne l'immagine e il luogo della celebrazione dell'eroe, oggi - in una società fluida - **i giovani possono cercare di definire la propria identità "eroica", riflettendo sul valore dell'eroismo ai nostri giorni, così fortemente connotati dalla visibilità virtuale.**

IL PRODOTTO FINALE

Il lavoro proposto, declinato da ogni docente in base alle proprie esigenze, può concludersi con un momento creativo finalizzato a coinvolgere gli studenti nella vita della loro città.

Ogni classe partecipante, potrà elaborare un **progetto dedicato al proprio eroe**, pensato per esistere su una piazza o nella realtà virtuale, ma comunque per "segnare" la città o la propria realtà di una statua, di un'opera d'arte che esprima un **modello attuale di eroe contemporaneo**.