



# Il viaggio dell'eroe

Il "Viaggio dell'Eroe" è un modello narrativo circolare che descrive il percorso di trasformazione di un personaggio, suddiviso in 12 fasi, che porta l'eroe designato dall'ordinario allo straordinario e poi di nuovo nella comfort zone.

Il viaggio aiuta a riflettere, attraverso la metafora, su percorsi individuali e collettivi ed è utile per rappresentare il cambiamento e la crescita sia personale che di organizzazioni anche complesse.

**Destinatari:** Insegnanti e dirigenti del progetto Boosting Digital Capacity, comunità di pratica, adattabile per utilizzo con studenti

## Discipline coinvolte:

- Arte
- Tecnologia
- Italiano
- educazione alla cittadinanza

Attività progettata dal team Boosting Digital Capacity



# Obiettivi



## Obiettivi di apprendimento

### **Al termine dell'attività, gli studenti saranno in grado di:**

- utilizzare diverse strategie per visualizzare percorsi
- acquisire consapevolezza del percorso individuale e/o collettivo
- favorire il confronto tra partecipanti
- attivare la riflessione sul raggiungimento di obiettivi comuni
- sviluppare consapevolezza metacognitiva sul percorso di una comunità

### **Al termine dell'attività gli studenti conosceranno:**

- modello di storytelling "Il viaggio dell'eroe"
- metodologia per attivare riflessioni
- strumenti di metacognizione
- strategie per raggiungere la consapevolezza del percorso svolto
- strumenti di confronto con la comunità di pratica e con i colleghi

# Metodologie e valutazione



## Metodologie didattiche

Seleziona le **metodologie** più adatte per raggiungere gli obiettivi di apprendimento:

- |   |   |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> X Apprendimento cooperativo | <input type="checkbox"/> Peer tutoring          |
| <input type="checkbox"/> Debate                                 | <input type="checkbox"/> Problem-based learning |
| <input type="checkbox"/> Didattica laboratoriale                | <input type="checkbox"/> Project-based learning |
| <input checked="" type="checkbox"/> X Gioco di ruolo            | <input type="checkbox"/> Altro: .....           |
| <input checked="" type="checkbox"/> X Lezione frontale          |   |

## Cosa valutare

**Per valutare l'attività osserva:**

- **Partecipazione:** c'è stata una distribuzione equa dei compiti tra i membri del gruppo?
- **Creatività:** le immagini sono state utilizzate in modo creativo? Sono coerenti con i contenuti?
- **Collaborazione:** I membri del gruppo hanno lavorato bene insieme, rispettando le idee degli altri? Come funzionano le interazioni?
- **Capacità di sintesi:** il linguaggio visivo e testuale utilizzato è coerente con gli obiettivi comunicativi?
- **Presentazione:** il gruppo ha utilizzato un linguaggio efficace per comunicare quanto prodotto?

**Puoi valutare l'attività mediante:**

- Osservazione diretta
- Diario di bordo
- Produzione finale
- Ascolto della relazione finale



# Preparazione

## Durata

1 ora progettazione  
1.5 ore in aula

## Setting d'aula

Esempio:

- Tavoli ad isola
- Un tavolo dedicato ai materiali (colori e fogli grandi)

## Tecnologie e strumenti

Elenca le tecnologie e gli strumenti necessari per l'attività. Esempio:

- Proiettore/LIM per proiettare slide
- Materiale di cancelleria (pennarelli, fogli A3, materiale vario per decorazioni, colla, forbici)
- Slide

## Cosa è necessario fare prima dell'attività

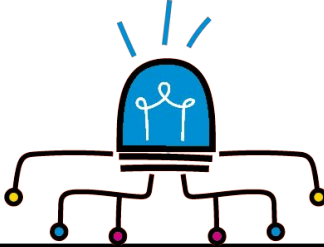
Dettaglia qui la tua checklist. Esempio:

- X Preparare la presentazione da proiettare in classe
- X Preparare i materiali di cancelleria...



# Scaletta

Durata	Azioni docente e studente	Strumenti necessari
15	<b>Ice breaking:</b> il facilitatore utilizza una pallina per coinvolgere a turno i partecipanti. ogni partecipante che lancia la pallina deve dire a voce alta una parola che riguardi il tema viaggio e chi la riceve deve inventare un acronimo della parola. A rotazione si coinvolgono tutti i partecipanti	pallina morbida
5	<b>Consegna - Il viaggio dell'eroe:</b> il facilitatore presenta lo schema del viaggio dell'eroe, provando ad applicarlo su una storia conosciuta da tutti. Poi invita i partecipanti a costruire un racconto per immagini seguendo le 12 fasi del Viaggio dell'eroe.	<ul style="list-style-type: none"><li>• slide con lo schema del Viaggio dell'Eroe</li></ul>
30	I partecipanti, divisi in gruppi di 4 o 5, rappresentano il viaggio	<ul style="list-style-type: none"><li>• cancelleria varia per analogico o computer per digitale per ogni gruppo</li></ul>
15	<b>Condivisione e racconto:</b> un "cantastorie" per gruppo i racconta il viaggio illustrato	
15	<b>Metacognizione:</b> Il facilitatore invita i partecipanti a riflettere e a esprimere le proprie riflessioni sul senso del viaggio, sulla trasformazione avvenuta e sugli obiettivi, se raggiunti o no.	



## Condivisione di materiali prodotti

### Risorse:

- *Il viaggio dell'eroe. La struttura del mito ad uso di scrittori di narrativa e di cinema* 28 ottobre 2010, Chris Vogler (Autore), J. Loreti

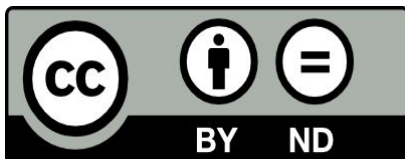


# Licenze

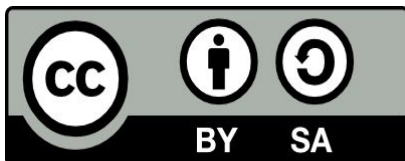
Scegli una licenza creative commons da attribuire a questo tuo documento  
Scopri [qui](#) cosa sono le licenze Creative Commons



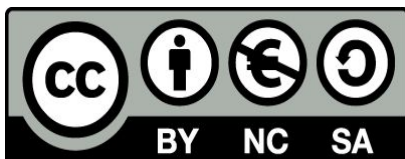
CC BY  
Attribuzione



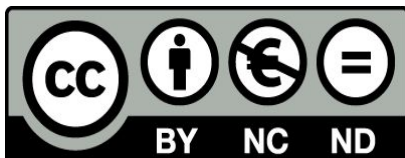
CC BY-ND  
Attribuzione - Non Opere Derivate



CC BY-SA  
Attribuzione - Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-SA  
Attribuzione - Non Commerciale -  
Condividi allo Stesso Modo



CC BY-NC-ND  
Attribuzione - Non Commerciale - Non  
Opere Derivate