



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUTZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO

Rap Therapy

SOGGETTO PROPONENTE

ACADEMIA TERRA

e-mail

infoacademiaterre@gmail.com



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	Rap Therapy
Ambito territoriale di riferimento	Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività
Grado di scuola a cui è rivolto	secondaria primo grado; primaria; secondaria secondo grado
Distretti territoriali	CA; NU; SS; OR
Giorni della settimana di disponibilità	Venerdi; Giovedi; Mercoledi; Martedi; Lunedi; Sabato
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	25
Ore per laboratorio	30

Descrizione sintetica Operatore economico

Sin dal primo anno di fondazione l'Associazione ha svolto come attività principale laboratori, festival ed eventi dedicati all'audiovisivo, alla cultura cinematografica, all'educazione all'immagine, all'arte, alla tecnologia e al territorio, rivolti al pubblico e agli istituti scolastici di ogni ordine e grado. L'obiettivo è quello di promuovere un utilizzo creativo e competente delle nuove tecnologie digitali in ambito audio-video finalizzando le attività alla creazione di contenuti audio-visivi.

Descrizione ambito

Laboratorio 3 – Area Arte e Creatività. Sono previsti laboratori di musica, fotografia, cinema, teatro, danza, storia dell'arte, approfondimenti letterari, poesia e arti visive, pittura, scultura, lettura e scrittura creativa, artigianato tipico e non, sartoria, enogastronomia, falegnameria e meccanica. L'obiettivo è quello di ampliare le conoscenze e le competenze in questo ambito, incoraggiando la creatività, la manualità, il gioco.

Descrizione sintetica del progetto

“Rap Therapy” è un percorso didattico finalizzato a trasmettere competenze tecnico artistiche veicolando i valori della cooperazione, del team working, del pensiero creativo e del problem solving. Il laboratorio musicale ha come obiettivo principale la creazione di contenuti musicali da proporre al pubblico esterno e sul web. Il progetto risponde all'esigenza di creare dei metodi di intervento innovativi che aderiscano perfettamente a quelle che sono le esigenze emotive e sociali degli adolescenti residenti in contesti a rischio caratterizzati da un elevato tasso di



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

violenza e criminalità.

Da questa esigenza nasce l'idea di utilizzare la musica rap (il genere più ascoltato tra i giovani nel 2021) come strumento terapeutico capace di offrire all'adolescente un contenitore adatto a gestire le diverse dinamiche angoscianti ed eventuali istinti violenti che ne possono scaturire.

La forte attrattiva di argomenti come l'audiovisivo, i social network, il video-making, il beat-making e la musica rap permetterà di veicolare e favorire l'espressività e la socializzazione, abbassare il livello di aggressività trasformando creativamente la tensione, approfondire la conoscenza dei vari componenti in un ambiente amichevole, informale e sicuro, stimolare la fantasia e la creatività, avvicinare il paziente al proprio vissuto emotivo, stimolare la verbalizzazione e l'espressione delle proprie emozioni, creare la possibilità per i dicenti di ottenere un risultato finale concreto di propria produzione, rielaborare, comunicare e superare eventi particolarmente negativi o traumatici del bagaglio progressivo di vissuto dei partecipanti. L'innovazione di processo consiste in un connubio tra le competenze tecnico-scientifico-artistico e il conferire ai discenti strumenti di rielaborazione della realtà e valvole di sfogo emotivo positive in grado di allontanarli da abitudini malsane, mitigando svariate criticità, grazie ad un mezzo attuale e amato dai più giovani come la musica rap.

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati

Il progetto si prefigge l'obiettivo di utilizzare la musica rap per contrastare gli effetti psicologici dei giovani a seguito della pandemia. Le azioni di gruppo, sviluppate con metodologia "peer to peer", consentono un recupero della sfera sociale, favorendo nuove tipologie di interazioni tra i partecipanti, fondamentali nell'era post-COVID19. Tramite azioni preliminari e propedeutiche, test, casting ed esercitazioni, gli esperti conformemente alle attitudini e competenze pregresse dei partecipanti, formeranno i diversi gruppi di lavoro andando a costituire un "pool" di artisti. L'obiettivo comune ad ogni squadra di lavoro è rappresentato in primis dalla creazione di canzoni rap, tramite brain-storming collettivi i docenti e i partecipanti definiranno i messaggi, il registro stilistico e le sonorità, verranno quindi affrontati i temi relativi alla scrittura creativa, alla lettura espressiva, alla composizione musicale e all'ingegneria dell'audio.

Il progetto "Rap Therapy" è basato sull'uso terapeutico della musica e in particolare di un genere musicale molto vicino alla sfera giovanile come il Rap e la Trap. Sullo sfondo della "metafora dello specchio" come occasione di dialogo col proprio mondo interiore, il giovane partecipante al percorso didattico avrà la possibilità di mettersi alla prova in un contesto di produzione artistica e letteraria, favorendo lo sviluppo di competenze tecnico-artistiche e soprattutto vivendo importanti momenti di socialità costruttiva nell'epoca post-COVID19. "Fare rap è come guardarsi allo specchio e dialogare con se stessi." La figura del rapper non è altro che un "alter ego artistico" della persona che intraprende il cammino della parola in rima e dell'arte dello "story-telling".



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

Questo processo permette al ragazzo di de-costruire e rielaborare il proprio vissuto in un contesto “schermato” dall’espedito artistico e quindi notevolmente più libero da costrutti sociali e barriere comportamentali. Verbalizzare/cantare la propria storia aiuta l’adolescente a storicizzare i propri vissuti aumentando la capacità di riconoscere ed elaborare le proprie emozioni, depotenziando la carica negativa di determinati trascorsi traumatici ed evitando che essi si ripresentino costantemente compromettendo la sua serenità. La musica rap diventa quindi un nuovo strumento terapeutico. Lo studio di registrazione si configura come un “setting” ideale, sicuro e confortevole dove si interagisce con se stessi e con gli altri in un ambiente creativo nel quale instaurare nuovi equilibri, linguaggi e terreni di confronto. Il microfono rappresenta il mezzo grazie al quale è possibile mettersi alla prova e costruire una nuova immagine di se, inoltre rappresenta anche lo strumento capace di trasportare il proprio messaggio verso il mondo esterno. Le apparecchiature audio e i processi di “music publishing” digitale legati alla sfera social rappresentano l’occasione di acquisire nuovi “know how” tecnologici che edulcorano l’aspetto meramente tecnico legato all’informatica che spesso viene vissuto con frustrazione dai ragazzi, i quali nonostante tutto risultano legati a doppio filo con le tecnologie “smart”, con le quali spesso instaurano un rapporto poco sano, di dipendenza o più in generale di cattivo utilizzo.

Al di là delle evidenze diffuse esistono ormai numerose indagini che ci mostrano i dati della cosiddetta “psicopandemia”, con un aumento generalizzato dei problemi psichici nella popolazione di tutte le età.

I risultati di una nuova ricerca dell’Università di Padova in collaborazione con l’IRCCS Santa Lucia di Roma mostrano come “Il lockdown ha causato una ‘psico-pandemia’: problemi cognitivi e disagio psicologico”.

Il progetto risponde all’esigenza di creare dei metodi di intervento innovativi per permettere di veicolare e favorire l’espressività e la socializzazione, abbassare il livello di aggressività trasformando creativamente la tensione accumulata nei mesi di lock-down.

Articolazione in fasi/attività

La rosa dei docenti ed esperti esterni interdisciplinari selezionati è composta da un esperto psicologo, un esperto ingegnere audiovisivo e un esperto musicista e cantante, i quali sono dimostrabilmente competenti, certificati e titolati per operare nelle rispettive materie di interesse. Le attività didattiche esecutive verranno distribuite ed organizzate secondo il seguente schema: Modulo 1: attività di video-foto shooting outdoor, finalizzazione testi e preparazione allo studio recording, individuazione di canzone “singolo” per realizzazione videoclip. Modulo 2: briefing su editoria musicale digitale, distribuzione, diritti d’autore e piattaforme di streaming, brainstorming su tecniche di promozione e “guerrilla marketing” da adottare per diffondere i risultati finali,



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

avanzamento grafiche, design di merchandising, avanzamento produzioni musicali, preparazione allo studio recording. Modulo 3: registrazione video-interviste dei partecipanti al laboratorio, realizzazione grafiche artwork EP musicale e album strumentale. Modulo 4: sessioni di registrazione e mixaggio presso studio di registrazione mobile, sessioni di video shooting outdoor per videoclip del singolo. Modulo 5: pubblicazione risultati finali, video-clip, video divulgativo, kit grafiche, archivio fotografico percorso. Modulo 6: evento live finale con la divulgazione al pubblico e ai cittadini del progetto e dei contenuti prodotti.