

SCHEDE DIDATTICHE



Il diritto di contare

SCHEDA
9

1 di 2

MATERIA

Matematica

COMPETENZE CHIAVE

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.

ARGOMENTO

La storia (vera) di tre donne afroamericane, raccontata nel film "Il diritto di contare", aiuta a riflettere su come sia possibile ribellarsi alle ingiustizie in maniera pacifica, usando come armi i propri talenti.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



Tutti



DOMANDE FONDAMENTALI

- Può capitare a tutti di trovarsi a vivere situazioni in cui si sperimentano ostilità e conflittualità nei propri confronti: è possibile affrontare e risolvere tali situazioni in maniera pacifica e non ostile?
- È importante non confondere la ricchezza del confronto di opinioni diverse con il prioritario rispetto della diversità: la condivisione di passioni e di attitudini di ciascuno può aiutare?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: film.

- » In alternativa alla proiezione integrale del film "Il diritto di contare" di T. Melfi (2016), qui il trailer del film <https://www.youtube.com/watch?v=LrM27IHgrpl>





MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- Contestualizzazione semplificata ed essenziale della storia del film (10 minuti)
 - la segregazione razziale
 - https://it.wikipedia.org/wiki/Separati_ma_uguali
 - la corsa alla conquista dello spazio
 - https://it.wikipedia.org/wiki/Corsa_allo_spazio
- VISIONE del trailer del film. (3 minuti)
- RIFLESSIONE GUIDATA (5 minuti)

Come si intuisce già dal trailer, nel film "Il diritto di contare" è il talento per i numeri delle tre protagoniste a risolvere tante situazioni difficili raccontate nella storia:

 - sono i numeri dell'ingegnere Mary a risolvere i problemi strutturali della navicella spaziale;
 - sono i numeri della programmatrice Dorothy, a sbloccare l'enorme calcolatore IBM;
 - sono sempre i numeri della matematica Katherine e i suoi calcoli sulla traiettoria per il rientro dallo spazio, a salvare la vita all'astronauta!
- Ed è proprio attraverso la loro passione per la matematica, che Katherine, Mary e Dorothy si ribellano pacificamente alle assurde leggi segregazioniste, che gli proibiscono di iscriversi all'università, di entrare in biblioteca e, addirittura, di fare pipì nello stesso bagno delle donne bianche! Usando le armi pacifiche dell'impegno, dello studio, della determinazione, dimostrano che la società che le vuole escludere per il colore della pelle, ha invece un disperato bisogno di loro e del loro talento matematico!
- ATTIVITÀ (30 minuti)

L'insegnante propone ai bambini, organizzati in piccoli gruppi, di inventare una breve storia di fantasia in cui, in qualsiasi modo e maniera, siano proprio i numeri a risolvere una situazione problematica e a salvare il/la protagonista. Come guida alla stesura della storia si può fornire una versione semplificata della struttura delle carte di Propp:

 1. situazione iniziale del/della protagonista
 2. presentazione del problema e/o dell'antagonista
 3. peripezia della/del protagonista
 4. arrivo dell'aiutante e soluzione della peripezia grazie ai numeri
 5. conclusione
- Condivisione delle storie inventate e breve feedback sull'attività.



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- L'insegnante propone agli stessi gruppi di lavoro di trasformare la storia in fumetto e/o di drammatizzarla, utilizzando pupazzi e burattini realizzati con cartoncino o altro materiale di recupero.

Si può considerare anche la ripresa e il montaggio in un breve video di tutte le storie, da condividere poi in rete (se presenti voci/volti dei bambini, previa firma della liberatoria da parte dei genitori).

Scacco matto

SCHEDA
10

1 di 2

MATERIA

Matematica

COMPETENZE CHIAVE

Competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.

ARGOMENTO

Introduzione "narrativa" e semplificata al gioco degli scacchi.
I bambini potranno riflettere sulla possibilità di affrontare un'esperienza di conflitto in modo positivo e non ostile, nel rispetto dell'avversario e delle regole:
sarà l'occasione per capire che a volte anche il silenzio ha valore nella relazione con l'altro.
"Nonostante non ci sia contatto diretto con l'avversario, la scacchiera è un mezzo per sublimare l'aggressività e la conflittualità di ognuno di noi". G. Sgrò (Psicologo clinico, membro del Gruppo di ricerca in Psicologia dello Sport).

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI



- È possibile affrontare costruttivamente chi è diverso da me, senza cedere alla rabbia distruttiva?
- Gli scacchi sono un gioco da svolgere in silenzio, nel rispetto dell'avversario che studia la sua mossa: cosa significa che anche il silenzio comunica?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: gioco.

- » Scacchiera e relativi pezzi (almeno una ogni 4 bambini)
In alternativa scacchiera e pezzi stampabili
<http://www.giocomania.org/pagine/22575/pagina.asp>
- » La fiaba degli scacchi
<https://drive.google.com/open?id=1stDiZ3hE3Qt-croGX-mUGDyB2AqM6OMA>
- » Manuale a cura di di Giacomo e Stefano De Luca
<http://www.arciscacchi.it/Sito01/Sgiovani/doc/CorsoDiScacchi.pdf>
- » Il libro degli scacchi per bambini di S. Chevannes, Ed.IdeeAli
- » Scacchi, aggressività e disagio scolastico: la prospettiva psicodinamica di G. Sgrò
http://www.frascaticacchi.it/scacchi-contro-bullismo/Atti_Sgro.pdf



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- INTRODUZIONE (10 minuti)

Visione del video del Manifesto di Parole Ostili <https://www.youtube.com/watch?v=QATKI1I-79Y>

L'insegnante ricollega i contenuti del video all'attività: è possibile scontrarsi con un avversario in maniera pacifica? Segue la lettura della "Fiaba degli scacchi".

<https://drive.google.com/open?id=1stDiZ3hE3Qt-croGX-mUGDyB2AqM6OMA>

- LA GUERRA SILENZIOSA DEI PEDONI (40 minuti tra spiegazione delle regole, consegna dei materiali e gioco)

Si propone ai bambini un gioco ispirato agli scacchi, in cui i pedoni bianchi e i neri si batteranno valorosamente, ma soprattutto silenziosamente!

- REGOLE DEL GIOCO

Per prima cosa si dispongono i pedoni: devono essere tutti allineati sulla prima traversa davanti a ogni giocatore. Inizia a muovere il bianco: il pedone muove sempre in avanti di una casella e mangia in diagonale.

Si può vincere in tre modi diversi:

1. portando un pedone alla fine della scacchiera prima dell'avversario
2. catturando tutti i pedoni dell'avversario
3. facendo rimanere senza mosse l'avversario

Il gioco si deve svolgere in silenzio; in caso di necessità, si comunica brevemente scrivendo il messaggio su un foglio di carta. Il tempo di gioco sarà di 20 minuti: se la partita si conclude prima del tempo, si ricomincia una nuova sfida.

N.B. Se si hanno a disposizione poche scacchiere, i bambini possono giocare in quattro per ciascuna scacchiera, divisi a coppie 2 bianchi e 2 neri. In alternativa, si potranno utilizzare i pezzi della dama o stampare una scacchiera cartacea.

CONDIVISIONE DELL'ESPERIENZA (10 minuti)

Alla conclusione del tempo stabilito, si interrompe il gioco, si ritira il materiale e i bambini in cerchio si confrontano sull'esperienza vissuta. Può essere utile usare come traccia le domande fondamentali.



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

EVENTUALE PROSEGUIMENTO E APPROFONDIMENTO

Gioco degli scacchi

- presentazione strutturale delle regole utilizzando il Manuale a cura di di Giacomo e Stefano De Luca <http://www.arciscacchi.it/Sito01/Sgiovani/doc/CorsoDiScacchi.pdf>
- familiarizzazione con il gioco con modalità peer tutoring: i bambini che sanno già giocare "allenano" i bambini principianti
- organizzazione di un piccolo torneo di classe o tra le classi, sempre nello spirito del Manifesto.

Identikit del cyberbullo

SCHEDA
16

MATERIA

Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza.

ARGOMENTO

Navigare divertendosi con la capacità di affrontare anche le zone più oscure.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Ho il coraggio di esprimere un'opinione senza nascondermi dietro lo schermo?
- Sono capace di non giudicare l'opinione altrui anche se non la condivido?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

» Teo Benedetti – Davide Morosinotto, "Cyberbulli al tappeto", editoriale Scienza, 2016



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- Lettura guidata del libro "Cyberbulli al tappeto". (15 minuti)
- Attività pratica:
 - 1) L'insegnante in modalità circle-time chiede a ciascun alunno quali parole più rilevanti hanno colpito del manuale in questione chiedendo loro spiegazioni e riferimenti sul virtuale /reale e sul rispetto della persona e delle sue idee. Segue così una riflessione sull'importanza dell'utilizzo della "Netiquette", il galateo dei social che aiuta gli utenti a comportarsi in rete in modo educato e costruttivo. (20 minuti)
 - 2) Gioco dell'identikit: partendo dall'identikit di profili che si incontrano in rete i bambini devono identificare le diverse figure dei cyber bulli: l'insospettabile, il bullotto, il falso amico, il troll, l'hater, il fake e lo stalker. (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- L'insegnante propone ai bambini di ripensare a casa all'attività svolta e di appuntare qualche idea per realizzare un vademecum contenente delle indicazioni per difendersi dai pericoli e dalle trappole della rete.

TwLAB

SCHEDA
36

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazioni nella lingua madre; competenza digitale; imparare a imparare; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Esercizio di scrittura creativa, in bilico tra reale e virtuale, simulando un ambiente social in modalità offline, con carta e penna e riflettere, giocando, sull'uso responsabile delle parole in Rete.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Come possiamo comunicare in maniera autentica con gli altri, in situazioni reali o virtuali, usando anche l'ironia, ma senza cedere all'ostilità?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: gioco, libro, applicativo.

- » Cap. L'Insalata di favole tratto da "La Grammatica della Fantasia" di G. Rodari, Einaudi, 1973
- » Metodo di TwLetteratura per il social reading <http://bit.do/TWletteratura>
- » Paper Tweet da stampare <http://bit.do/PaperTW>
- » Sintesi grafica <http://bit.do/sintesigrafica>

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole Ostili. (5 minuti)
- Spiegazione delle regole del gioco di scrittura creativa "TwLAB" e presentazione di 6 personaggi tratti da fiabe. (10 minuti)
- Distribuzione del materiale e divisione dei partecipanti in 6 gruppi: dovranno interpretare uno dei protagonisti delle fiabe, scrivendo dei messaggi ironici indirizzati agli altri personaggi, con lo scopo di metterli in ridicolo, ma senza mai offendere, e dimostrare di essere il personaggio più "cool" delle favole. (5 minuti)
- Svolgimento del gioco. (25 minuti)
- Conclusione del gioco e lettura ad alta voce dei messaggi scambiati tra i personaggi: insieme si deciderà quali siano i testi validi, perché "fanno ridere", quali invece vadano cestinati, perché "feriscono". (15 minuti).

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Raccontare in un breve testo e/o disegno l'esperienza. Provare a riproporre il gioco in famiglia.

Piacere, sono io!

SCHEDA
37

MATERIA

Italiano, Tecnologia, Arte e immagine

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; competenza digitale; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

La nostra immagine è preziosa, è il nostro biglietto da visita, dobbiamo imparare ad averne rispetto, anche e soprattutto in Rete.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- C'è differenza tra il modo in cui ti presenti e ti relazioni a casa, con gli amici e in Rete?
- Ci sono aspetti di te che scegli di non mostrare?
- Sei consapevole che su Internet tutto è per sempre (vedi pag. 34 di "Cyberbulli al tappeto")?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: applicativo, video, cartelloni e fogli.

- » Applicativo: www.wordart.com
- » Video: http://tiny.cc/silver_selfie
- » Applicativo: www.canva.com
- » Cartelloni, pennarelli, quaderno, disegni.
- » Teo Benedetti – Davide Morosinotto, "Cyberbulli al tappeto", Editoriale Scienza, Trieste 2016

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Ogni alunno, partendo dal proprio nome, realizza un acrostico in cui cerca di utilizzare gli aggettivi che maggiormente lo rappresentano (modalità analogica). Servendosi dell'applicativo www.wordart.com realizza un calligramma utilizzando immagini e aggettivi che lo caratterizzano (modalità digitale). (20 minuti)
- Visione del video: durante la visione del video gli alunni avranno a disposizione una scheda per la rilevazione di osservazioni e impressioni personali. (10 minuti)
- Attività pratica: in base agli aspetti emersi, a gruppi, gli alunni predisporranno un poster o un vademecum in cui verranno rappresentati alcuni dei comportamenti da attuare per un utilizzo responsabile della propria immagine. Il poster potrà essere realizzato su un cartellone (modalità analogica) o utilizzando l'applicativo www.canva.com per elaborare un'infografica. (30 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Realizzazione di disegni per il cartellone (modalità analogica).
- Ricerca in Internet di immagini idonee alla realizzazione di un'infografica (modalità digitale).

Oltre il giardino

SCHEDA
38

MATERIA

Geografia, Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Come realizzare una mappa.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Come ottenere una comunicazione efficace che possa essere utile a uno scambio di informazioni?
- Come fondere linguaggio verbale e immagini?
- Come trovare parole semplici e brevi descrizioni per diffondere la mappa e renderla fruibile ad altri?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: web, carta da forno, stampante, computer, lim

- » Google Maps e Google Street View
- » Stampante, ourboox, carta da forno, matite, tablet, computer, lim

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Riflessione sul termine "confine". (5 minuti)
- Utilizzo di Street View per dirigersi virtualmente nei dintorni della scuola. (5 minuti)
- Orientarsi attraverso un percorso virtuale e individuare i punti di riferimento che si erano già notati oppure che erano sfuggiti all'occhio nei percorsi a piedi per dirigersi a scuola. (10 minuti)
- Passare da Street View a Google Maps per ottenere un'immagine dall'alto, osservare sulla LIM i dettagli visibili dall'alto, fare uno screenshot. (10 minuti)
- Stampare lo screenshot, apporre della carta forno sulla mappa e ricalcare i contorni. (15 minuti)
- Apporre i nomi sugli spazi disegnati (scuola, casa del bidello, giardino...) e sulle strade attigue alla scuola. (5 minuti)
- Riflessione sul potenziale utilizzo efficace di Google Street View e Google Maps. (5 minuti)
- All'esterno i bambini scatteranno foto frontali di quanto hanno visto dall'alto e le caricheranno all'interno di un semplice e-book (ourboox); alterneranno foto frontali e mappe dall'alto dello spazio esaminato; osserveranno l'importanza di segnalare con brevi parole dei punti di riferimento per orientarsi. (20 minuti)
- Riflettere su come le mappe realizzate e il breve e-book possa essere diffuso all'interno della scuola di appartenenza o diffuso presso un'altra scuola per poter effettuare osservazioni sulle differenze di collocazione delle scuole. (5 minuti)
- Osservare da Google Maps un'altra scuola dell'Istituto e rilevare differenze e somiglianze. (5 minuti)
- Tempo: 1,5 ora

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- I bambini e le bambine sono invitati a raccontare l'esperienza in famiglia attraverso l'accesso sulla mail dei genitori all'e-book realizzato in classe; in seguito confronteranno la mappa realizzata sulla carta da forno e, osservando l'immagine dall'alto di Google Maps, coloreranno gli spazi disegnati. Attraverso Google Maps rileveranno, con l'aiuto di un adulto, la posizione della propria casa.

Percorsi a mosca cieca nei labirinti

SCHEDA
39

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; competenza digitale; competenze sociali e civiche; consapevolezza ed espressione culturale.

ARGOMENTO

Utilizzare un linguaggio chiaro e inequivocabile, per dare indicazioni a persone o macchine, al fine di realizzare un percorso nel mondo reale e virtuale.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Capisco l'importanza di utilizzare un linguaggio chiaro e inequivocabile per dare indicazioni precise?
- Colgo le similitudini tra il linguaggio comunicativo e quello della programmazione?

MATERIALI E FONTI



- » Frase: «Nel labirinto non troverete draghi o creature degli abissi, invece affronterete qualcosa di molto più impegnativo. Vedete, le persone cambiano nel labirinto... Oh, trovate la coppa se potete, ma siate molto cauti, potreste perdere voi stessi lungo la strada.» (J.K. Rowling, "Harry Potter: il calice di fuoco", Salani Editore)
- » "Scratch": ambiente di programmazione.
- » "La sfida dei labirinti" dalla community We turtle:
<http://tiny.cc/labirinti>

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- La classe viene divisa a coppie: un alunno per coppia deve condurre il compagno bendato lungo un labirinto utilizzando delle precise indicazioni verbali di movimento. (20 minuti)
- Usando l'ambiente di programmazione "Scratch", l'alunno lavora sulla creazione di un labirinto utilizzando la programmazione a blocchi. (20 minuti)
- La classe è invitata a riflettere sulle difficoltà riscontrate nell'utilizzare indicazioni chiare e inequivocabili. (10 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Gli alunni sono invitati a progettare su un foglio di carta un labirinto e a descrivere il percorso risolutivo utilizzando il linguaggio della programmazione a blocchi.

Il meglio e il peggio di Internet

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale; imparare a imparare; consapevolezza ed espressione culturale.

ARGOMENTO

Opportunità e rischi della Rete.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Come e quanto utilizzate Internet nel vostro tempo libero?
- Quali sono le cose più interessanti e utili che trovate in Internet? (per il divertimento, per lo studio, per comunicare e per esigenze personali ecc.)
- Quali sono i problemi o gli aspetti negativi che avete riscontrato o di cui siete a conoscenza rispetto all'uso della Rete?
- Chi vi insegna ad usare Internet?
- Chi vi aiuta se avete un dubbio o una difficoltà in Rete?
- Avete regole da parte dei genitori rispetto all'utilizzo di Internet? Quali?



MATERIALI E FONTI

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Scheda Didattica Associazione M.E.C. http://tiny.cc/mec_schedeprimaria



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Introduzione al tema attraverso alcune domande preliminari per sondare l'utilizzo della Rete da parte degli alunni. Ad esempio: chi utilizza quotidianamente Internet? In quanti usano Whatsapp? Youtube? Instagram? Videogame? (5 minuti)
- Attività in gruppi: dividere la classe in piccoli gruppi ognuno dei quali deve preparare 2 liste con le 5 cose interessanti che offre Internet e le 5 cose problematiche o negative della rete. (15 minuti)
- Sintesi con tutta la classe: l'insegnante interPELLA a turno i gruppi costruendo prima la mappa degli aspetti positivi (su lavagna, Lim o cartoncino) e poi la mappa degli aspetti negativi. (20 minuti)
- Conclusione con domande finali alla classe su come gestiscono gli aspetti problematici della Rete. Ad esempio: A chi vi rivolgete se avete un dubbio o una difficoltà in Rete? Avete consigli e regole da parte dei genitori? (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Gli alunni e le alunne sono invitati a rielaborare il lavoro svolto in classe attraverso un testo o un disegno personale. In un momento successivo si consiglia di proporre una rielaborazione creativa in gruppo attraverso la realizzazione di un cartellone da appendere in classe o un elaborato multimediale (slide, padlet...). Le mappe così rielaborate serviranno per successivi approfondimenti e riflessioni.

La privacy, questa sconosciuta

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione in lingua straniera; competenza digitale; competenze sociali e civiche; consapevolezza ed espressione culturale.

ARGOMENTO

Come proteggere la privacy in Rete e come rispettare quella degli altri.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Cos'è la Privacy?
- Che rischi si corrono nel condividere le proprie immagini e informazioni personali in Rete?
- Quali attenzioni sono necessarie nel postare in Rete le proprie immagini e quelle degli altri?
- È una buona idea condividere informazioni e immagini con persone incontrate in rete?
- È possibile capire la reale età ed identità di una persona in Rete?

MATERIALI E FONTI



- » Cappuccetto Rosso e i Social Network (lingua inglese) <http://tiny.cc/safeFb>
- » Love at first Like (lingua inglese) <http://tiny.cc/loveat1sight>
- » Scheda sul Diritto alla Privacy (per l'insegnante) http://tiny.cc/diritto_privacy

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Discussione con la classe sul concetto di privacy: Cos'è la Privacy secondo voi? Su Internet ci può essere Privacy? Chi ha esempi di violazione della Privacy? (10 minuti)
- Visione del video "Cappuccetto Rosso e i Social Network" e traduzione dei brevi testi contenuti. (5 minuti)
- Discussione sul video attraverso domande di stimolo. Ad esempio: Quale errore ha fatto Cappuccetto rosso? Quali dati caricati in Rete l'hanno messa in pericolo? È facile nascondere o camuffare la propria identità online? (15 minuti)
- Visione del video "Love at first Like" con Ushi & Futz. (5 minuti)
- Discussione sul video attraverso domande di stimolo: È importante essere se stessi? Perché? Capita che le persone si rappresentino in Rete in modo diverso da come sono? Che immagine vogliamo dare di noi stessi in Rete? (10 minuti)
- Stimolo e discussione finale sulla seguente frase che sintetizza i due concetti base della rete: "Internet è Pubblico e Internet Non Dimentica"; collegamento con il principio n.1 del Manifesto di Parole Ostili. (10 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- I bambini e le bambine sono invitati a cercare con i genitori la definizione del "reato di violazione della privacy" e a scrivere con il loro aiuto alcuni consigli su come proteggere la propria privacy on-line.

Giocando s'impara - Squok nella rete

SCHEDA
42

MATERIA

Scienze, Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale; imparare ad imparare; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Rischi e opportunità della Rete.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Perché è importante rispettare l'ambiente?
- Quanto è importante saper riconoscere le fake news?
- Perché si deve studiare la geografia?
- Che cosa potresti incontrare nel mare di internet?
- Chi sono i troll del web?
- Che cos'è e cosa rappresenta un "like"?



MATERIALI E FONTI

- » Il Manifesto della Comunicazione non ostile
- » <https://paroleostili.it/manifesto/>
- » Dado
- » Tabellone gioco Squok, carte domande, carte fake news, regolamento: http://tiny.cc/Squok_nella_rete



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al gioco: Squok è rimasto intrappolato nella rete: i bambini e le bambine, suddivisi in squadre, cercheranno di liberarlo giocando sul tappeto. (2 minuti)
- Introduzione al progetto di Parole Ostili e presentazione del Manifesto quale strumento per navigare tra le insidie del web e liberare Squok. (5 minuti)
- Spiegazione delle regole del gioco e presentazione dei materiali. (5 minuti)
- Commento e discussione sulle domande fondamentali (tutte o alcune). (15 minuti)
- Attività di gioco. (30 minuti)
- Proclamazione della squadra vincente e premiazione. (2 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Rappresentare con un disegno come ci si è sentiti durante il gioco. (Nel caso in cui l'attività venga proposta sulla nave, i disegni verranno affissi allo Squok Club fino a fine crociera.)

Ringraziamo per i contributi:

I ragazzi della 2A del Liceo G.B. Vico, Iole Esposito, Simona D'Andrea, Federica Fiorilli, Monica Scoppa, Stefania Bassi, Mariateresa Sciannamblo, Marianna Marcucci, Daniela Pavone, Matilde Maresca, Matteo Grandi, Bruno Mastroianni, Piermarco Aroldi, Francesco Nicodemo, Nicola Bigi, Gianluigi Tiddia, Giovanni Boccia Artieri, Marta Lamanuzzi, Erika Grillo, Alessandro Provera, Gabriella Ambron, Monica Arrighi, Antonella Monzio Compagnoni, Maria Rosaria Buono, Antonella Castagno, Elena Gianello, Giuliana Genoni, Maria Caterina Pugliese, Rosaria Cera, Tiziana Milillo, Claudia Zanera, Marta Faccio, Simonetta Muzio, Diana Fornasier, Giuliana Pellegrini, Elena Bertini, Rita Ricucci, Monica Cucchiario, Raffaella Garrosi, Dominga Filippone, Daria Parma, Sergio Ligato, Antonietta Brazzelli, Alessandra Castellucci, Andrea Disint, Maria Acquisto, Simona Algieri, Angelo D'Errico, Vita Giannotti, Matilde Dell'Orto, Anna Grimaldi, Luca Mazzara, Chiara Spalatro, Carmela Cuccorese, Alessandra Giorgetti, Maria Grazia Santoro, Valentina Bordi, Daniele Scopetti, Gabriele Merli, Patrizia Pati, Esposito Antonio, Elena Zorzi, Lucia Agnello, Annamaria Di Grassi, Sara Marsico, Grazia Corigliano, Alessia Quadrio, Marco Ferrari, Laura Nanni, Priori Paola, Maria Pina Dragonetti, Federica Salvan, Donata Testa, Arturo De Rosa, Fabio Rossi, Anna Bellaviti, Giuseppina Locurto, Elisabetta Buono, Annalisa Pardini, Stefano Brenna, Graziella Buzzi, Gaia Cavestri, Maria Antonietta D'Alessandro, Daniele Ferrari, Monica Ferretti, Chiara Maria Furia, Biatriz Baldo, Francesca Gramegna, Daniela Grandinetti, Ida Di Ianni, Federica Lattuada, Giulietta Stirati, Pino Suriano, Tiziana Esposito, Franco Obersnel, Beatrice Giorno, Carlo Meneghetti, Sandro Sanna, Laura Buzzi, Daniela Ambrosi, Anna Bruno, Fina Daniela Lombardo, Margherita Cerniglia, Emanuele Panni, Giacomo Bettini, Luca Franceschini, Giovanni Mascotto, Antonietta Novi, Stefano Ventura, Mara Lavarini, Giuseppe Solazzo, Chiara Bottacini, Maria Grazia Ripamonti, Claudia Coppo, Laura Gentili, Chiara Alessandri, Rosa Apicella, Francesco Medugno, Valentina Bonvicini, Rossana Latronico, Carmela Bortone, Elisa De Vita, Stefano Paccagnella, Renato Matteo Imbriani, Fiorenza Poletto, Rosa Maria Sciacca, Chiara Luisa Chies, Gabriela Podda, Laura Similia, Silvia Neri, Claudia Gandino, Cristiano Queirolo, Nunzia Leonardi, Iolanda Michelizzi, Eleonora Pitari, Claudia Crobu, Tina Reo, Mariangela Cappabianca, Luciana Portoghese, Rosaria Simonetti, Lilia Maria Soloperto, Maria Rosaria Schillaci, Angelina Della Valle, Maria Rosaria Cimino, Maddalena Pastena, Maria Crevaroli, Giusy Petrelli, Mirko Cesarini, Paola Bucciarelli, Antonietta Cozza, Biatriz Baldo, Debora D'Alessandro, Antonella Sacchi, Andrea Meucci, Maria Rosa Rechichi, Matteo Adamoli, Morena Patrizia La Torre, Maria Beatrice, Anna Maria Marotta, Antonella Gedda, Paola Di Lorenzo, Veronica Cavicchi, Elisabetta Russo, Patrizia Galeazzo, Massimo Castelnovo, Gianluca Mastrogilulio, Angela Di Gennaro, Clementina Crocco, Claudia Rotondo, Valeria Carta, Teresa Averta, Anna Mastrolitto, Stella Loredana Lippolis, Loredana Moio, Luisella Sparapano, Lorena Sinigaglia, Luisa Rizzo, Anna Dell'Olio, Antonella Carrozzini, Maria Emilia Corbelli, Elisa Zocchetti, Elisabetta Acide, Maria Pia Cirolla, Patrizia Pagano, Marina Savio, Romina Ramazzotti, Maria Teresa Cecconi, Angelica Zanotti, Bibiana Chierchia, Pierpaolo Simonini, Antonella Caggiano, Donato Loliva, Filippa Placenza, Giovanna Salito, Paola Benes, Bianca Teresa Iaccarino, Daniela Battaglia, Silvia Santini, Evelina Leto, Carlo Meneghetti, Daniela Dragoni, Antonella Pica, Vincenzo Arte, Laura Zordan, Maddalena Mattioni, Silvia Pognante, Francesco La Cava, Francesca Ruozzi, Pasqualina Galiotta, Amalia Ingrosso, Laura Terzi, Angelica Nisi, Grazia Anna Gentile, Giulio Vincenzo Piazza, Giulia Macri, Cristiana Antonelli, Angelamaria Serrao, Licia Re, Pamela Bianco, Fortunata C.Cutolo, Elisabetta Nanni, Francesca Ranieri, Eva Pigliapoco, Silvia Barocci, Antonio Sabatino, Flavia Virgilio, Giuseppe Zucco, Giuseppe Orlandini, Daniela Masciotti, Maurizia Catena, Carla Malinverni, Massimo Bustreo, Ida Di Ianni, Donatella Rosselli, Vincenza Fiorillo, Agnese Belardi, Paola Corti, Giovannella Vassallo, Alessandro Cipriani, Cecilia Pellegrini, Monica Berti, Caterina Marchese, Maria Concetta Ammirati, Margherita Anna Rita Palumbo, Maria Savio, Patrizia Zoffo, Claudio Tartaglia, Silvia Gasperini, Marco Svara, Igor Damilano, Laura Gentili, Massimiliano De Foglio, Rossella De Giulio, Karin Turri, Chiara Brait, Alice Furlan, Giuseppina Petrelli.

Il Manifesto

della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale

Dico e scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.

2. Si è ciò che si comunica

Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.

3. Le parole danno forma al pensiero

Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.

4. Prima di parlare bisogna ascoltare

Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.

5. Le parole sono un ponte

Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.

6. Le parole hanno conseguenze

So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

7. Condividere è una responsabilità

Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.

8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare

Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.

9. Gli insulti non sono argomenti

Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.

10. Anche il silenzio comunica

Quando la scelta migliore è tacere, taccio.