

SCHEDE DIDATTICHE



La pergamena aurea

SCHEDA
17

1 di 2

MATERIA

Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza digitale; competenza in materia di cittadinanza.

ARGOMENTO

Educazione alla Cittadinanza digitale (attraverso l'introduzione alla realtà aumentata*)

*Per realtà aumentata, o realtà mediata dall'elaboratore, si intende l'arricchimento della percezione sensoriale umana mediante informazioni, in genere manipolate e convogliate elettronicamente, che non sarebbero percepibili con i cinque sensi.

Il cruscotto dell'automobile, l'esplorazione della città puntando lo smartphone o la chirurgia robotica a distanza sono tutti esempi di realtà aumentata. (fonte: Wikipedia).

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI



Le domande sono riferite all'avventura "La Pergamena Aurea" (fra parentesi sono riportate le indicazioni per il docente):

- Cosa rappresenta il Metaverso (mondo digitale, internet)?
- Perché grazie alla Pergamena Aurea il Metaverso può vivere nella pace (conoscere e applicare i principi in essa contenuti favorisce una comunicazione non ostile)?
- Chi ha interesse a fare in modo che i segreti della Pergamena vadano persi (chi non si cura delle conseguenze che la comunicazione ostile può avere su internet e chi crede di potersi comportare "online" come se non ci fossero regole)?
- Cosa rappresentano nel mondo reale gli oggetti che hai trovato nella Fortezza? Ovvero la CATENA (la reazione che ogni parola può provocare nel bene e nel male), la CLESSIDRA (il tempo che online sembra non esistere ma che serve per valutare le situazioni e per "esprimere al meglio quel che si pensa), gli SPECCHI ("si è ciò che si comunica") e le MASCHERE ("virtuale è reale" bisogna dire e scrivere solo quello che ho il coraggio di dire di persona), la SERRA (i rapporti e le relazioni reali che "meritano cura") e il TELESCOPIO (la capacità di valutare le conseguenze delle proprie azioni, soprattutto online), la SPADA e le FRECCIE (l'aggressività che ferisce tanto nel mondo reale quanto in quello virtuale)?
- A quale punto del Manifesto collegheresti ogni oggetto?
- Qual è il senso della frase "il rispetto è la chiave" (è il principio di base per la comunicazione e le relazioni sia nel mondo virtuale che in quello reale)?



MATERIALI E FONTI

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

- » La Pergamena Aurea: avventura interattiva da giocare tramite applicazione gratuita Metaverse: <https://goo.gl/kMWNUE>
Metaverse (<https://gometa.io/>) è un'applicazione web per la creazione di esperienze interattive di realtà aumentata: grazie alla app gratuita per sistemi Android e iOS è possibile fruire delle esperienze create con Metaverse Studio su qualsiasi dispositivo mobile (preferibilmente tablet). È possibile scaricare una breve guida introduttiva su metaverse.tecnologiedidattiche.org
Mappa della Fortezza di Biz: <https://goo.gl/i2Vn9n>
Mappa della Fortezza di Biz con stimoli di riflessione: <https://goo.gl/wxXTNh>
- » Video "Il video del Manifesto della comunicazione non ostile":
<https://www.youtube.com/watch?v=QATKI1I-79Y>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Preparazione dispositivi personali (installazione Metaverse, ricerca e avvio avventura). (10 minuti)
- Consegna della Mappa vuota a ciascun allievo e breve commento. (5 minuti)
- Fruizione dell'avventura testuale. (15 minuti)
- Presentazione del Progetto Parole Ostili e proiezione video. (5 minuti)
- Proiezione o consegna della Mappa con stimoli di riflessione. (5 minuti)
- Discussione guidati dalle domande fondamentali. (20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Coinvolgere familiari o amici e proporre ad almeno 3 di loro di partecipare all'avventura grafica per contribuire a far conoscere il Manifesto e l'importante messaggio che veicola.



Parole bulle

SCHEDA
20

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza multilinguistica; competenza matematica e competenza in scienze, tecnologie e ingegneria; competenza digitale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza imprenditoriale; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Cyberbullismo.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI



- Come si fa a non essere complici (magari involontari) dei bulli?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: ricerca, web.

- » Dati della ricerca Eu Kids Online per Miur e Parole Ostili, in particolare quelli relativi ai rischi di bullismo e cyberbullismo <http://globalkidsonline.net/eu-kids-online/>

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Breve condivisione in classe delle conoscenze precedentemente acquisite su bullismo e cyberbullismo. (10 minuti)
- Raccolta dati (in formato anonimo): quanti hanno assistito a comportamenti online che si possono definire cyberbullismo? (5 minuti)
- Confronto con i relativi dati di EU Kids Online. (10 minuti)
- Discussione in aula: qual è la responsabilità dei bystander? Come bisogna comportarsi quando si assiste a un atto di cyberbullismo? Cosa non si deve fare? (30 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Riassumere in 5 punti i comportamenti da tenere e le azioni da fare per non essere complici dei bulli a partire da quanto emerso nella discussione in classe.

Prendiamo le misure al cyberbullismo

SCHEDA
35

1 di 5

MATERIA

Italiano, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale.

ARGOMENTO

Cyberbullismo. Acquisizione di consapevolezza in merito alle criticità del fenomeno.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI



- Sai riconoscere il cyberbullismo?
- Sai cosa fare in questi casi?
- Ti viene in mente l'idea più giusta e più tosta per dare una mano?
- O puoi ancora migliorare?



MATERIALI E FONTI

- » Manifesto della comunicazione non ostile
- » "Prendiamo le misure al cyberbullismo" lo strumento adatto a ragazzi e ragazze dai 10 ai 14 anni che ha lo scopo di aiutare i più giovani a riconoscere le pratiche del cyberbullismo.
- » Video #maipiùunpostovuoto: <http://tiny.cc/NObancovuoto>



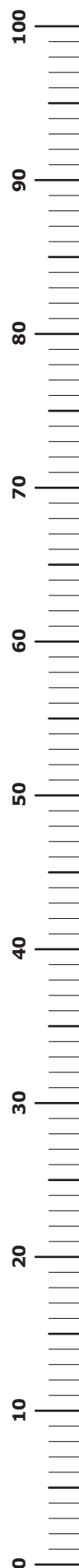
MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (5 minuti)
- Introduzione all'utilizzo dello strumento "Prendiamo le misure al cyberbullismo". (5 minuti)

L'insegnante insieme ai ragazzi avvia una conversazione e una riflessione sul questionario "Prendiamo le misure al cyberbullismo". Per gruppi o singolarmente i ragazzi potranno rispondere alle domande e approfondire il tema. Prima dell'inizio della conversazione è importante visionare insieme ai ragazzi il video #maipiùunpostovuoto, che racconta in modo delicato la storia vera di una vittima di cyberbullismo.

Un momento importante per entrare con maggiore concentrazione sul problema.

Nella pagina successiva trovate le domande del questionario.



Prendiamo le misure al cyberbullismo

SCHEDA
35

2 di 5

1. IL GRUPPO WHATSAPP DI CLASSE PUBBLICA UNA FOTO MOLTO IMBARAZZANTE PER UNO DI VOI, "TANTO È SOLO UNA FOTO ONLINE". COME REAGISCI?

- A) 😂😂😂😂😂
B) Scrivo: "Raga non fa ridere. Perché non togliamo la foto?"
C) Io non farei mai una cosa del genere. Quindi non commento e non condivido.
D) Voglio che il gruppo si comporti in modo più adulto. Quindi dico a tutti che le offese in Rete sono offese vere. E, se c'è bisogno, mi faccio aiutare da una persona più grande di cui mi fido.

Ricordati che...

Virtuale è reale

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

2. LA TUA SQUADRA DEL CUORE HA PERSO. ASSISTI AI FESTEGGIAMENTI DEI TUOI AVVERSARI IN RETE.

- A) Sono triste ma evito di trasformare la mia tristezza in rabbia.
B) Sono furioso, e mi sfogo.
C) Ehi, lo spirito sportivo è una cosa seria, e io ci credo: avere degli avversari tosti fa più bello lo sport.
D) Ci sarà un lato positivo da qualche parte, no? Per esempio, posso sperare che la prossima volta festeggeremo noi.

Ricordati che...

Si è ciò che si comunica

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

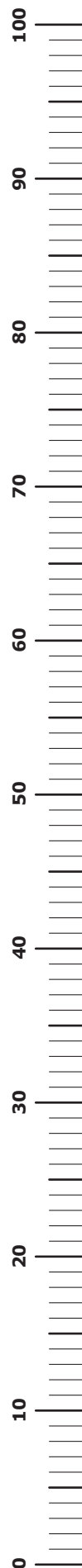
3. UN AMICO TI CONDIVIDE UN VIDEO IN CUI UN PROFESSORE VIENE BULLIZZATO DAI SUOI STUDENTI.

- A) Penso "Povero prof, chissà come si sente". Ma se scrivo una cosa del genere, potrebbero prendersela anche con me? ...e se invece scrivessi "raga, non fa ridere?"
B) Scrivo all'amico che ha condiviso dicendogli che forse non è una buona idea: "Dai, noi non siamo bulli... che senso ha fare una cosa così?"
C) Sotto il video ci sono dei commenti tremendi... ma non hanno ancora visto che cosa posso scrivere io!
D) Vorrei urlare che non è giusto bullizzare nessuno. Ma poi decido che è meglio segnalare il video a un adulto di cui mi fido: saprà lui che cosa fare.

Ricordati che...

Le parole danno forma al pensiero

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



Prendiamo le misure al cyberbullismo

SCHEDA
35

3 di 5

4. UNA ROCKSTAR MOLTO FAMOSA HA UNA MALATTIA SERIA E LO DICE IN RETE. RICEVE UNA VALANGA DI ACCUSE "VUOI SOLO VISIBILITÀ", E UN SACCO DI INSULTI.

- A) Scrivo un commento: "raga, ma avete capito quello che c'è scritto qui sopra? Non stiamo parlando di visibilità, ma di coraggio".
- B) Devo capirci qualcosa in più. Salto i commenti e vado a cercare il post principale.
- C) Ehi, la rockstar vuole far capire a tutti che le malattie capitano, e che bisogna essere coraggiosi. Non ha tutti i torti!
- D) "Certo che vuole solo visibilità. Facciamogliela pagare!"

Ricordati che...

Prima di parlare bisogna ascoltare

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

5. C'È UNA RAGAZZA CHE SU FACEBOOK METTE SEMPRE FOTO, CANZONI E POESIE TRISTI, E CONTINUA A DIRE CHE LEI È TRISTE.

- A) Uh, che pizza 'sta tipa. Si merita un 😞
- B) Le scrivo che qualche volta anche a me capita di essere triste, ma poi mi passa. Se le va, le racconto come faccio.
- C) Uh, che pizza 'sta tipa. Dai, poverina, provo a metterle un ❤️
- D) Le scrivo. Che mi risponda o no, farò vedere la sua pagina a un adulto di cui mi fido: forse ha bisogno di aiuto.

Ricordati che...

Le parole sono un ponte

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

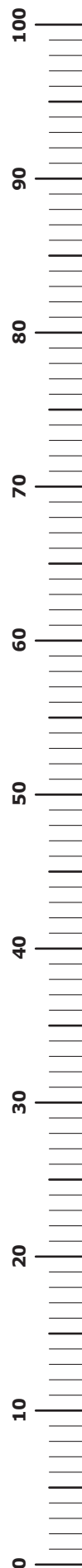
6. IN CHAT CON UN'AMICA, PER SCHERZARE HAI USATO UNA PAROLA VULGARE NEI SUOI CONFRONTI FACENDOLA ARRABBIARE. TI TOGLIE SUBITO L'AMICIZIA.

- A) Spero che domani le sia passata così possiamo tornare a divertirci come sempre.
- B) Mamma mia, che esagerazione! Fattela, una risata...
- C) Ho sbagliato e le chiedo scusa. Ci tengo troppo a lei, sarebbe un peccato rovinare un'amicizia che dura da anni.
- D) Mi metto nei suoi panni, la capisco e ci resto male. Ho tradito la sua fiducia.

Ricordati che...

Le parole hanno conseguenze

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



Prendiamo le misure al cyberbullismo

SCHEDA
35

4 di 5

7. QUALCUNO POSTA IL VIDEO DI ADOLESCENTI DELLA SCUOLA CHE FANNO DELLE COSE IMBARAZZANTI. IN UNA SITUAZIONE COSÌ, TU COME TI COMPORTERESTI?

- A) Mi sale l'angoscia per loro. Devo parlarne a qualcuno prima che tutto vada a rotoli. Mi concentro per scegliere la persona giusta.
- B) Condividere a ogni costo? Ma anche no.
- C) Scrivo "raga, forse questa volta non era il caso di pubblicare."
- D) Mi diverto a condividere e insultare. Per me è solo un gioco.

Ricordati che...

Condividere è una responsabilità

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

8. QUALCUNO SCRIVE SUL MURO DI UNA SCUOLA UN INSULTO VERSO UNA PERSONA. TU POSTI LA FOTO DEL MURO PER ESPRIMERE SOLIDARIETÀ. ARRIVA UNA VALANGA DI INSULTI, PER TE E PER LA VITTIMA.

- A) Nascondo tutti gli insulti: non è così che si discute!
- B) Spiego perché è importante esprimere solidarietà. Spiego che cancellerò tutti gli insulti, e perché è necessario fare così.
- C) Chi insulta si merita di essere insultato. E io ci vado giù pesante.
- D) Non rispondo: certe frasi si commentano da sole.

Ricordati che...

Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare

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

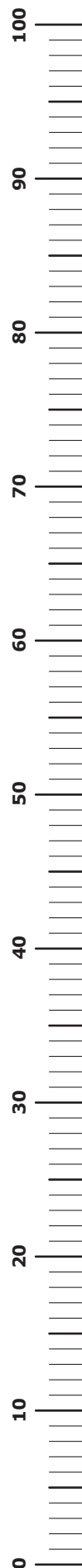
9. SCRIVI UNA TUA OPINIONE SULL'ULTIMA POLEMICA ONLINE. SULLA TUA PAGINA SI SCATENA L'INFERNO. FORTUNA CHE I TUOI AMICI ARRIVANO A DIFENDERTI...

- A) Ottimo! "Uniamo le forze... se la sono cercata"
- B) "No, no, stiamo tutti calmi... non è questo che volevo!"
- C) "Raga, basta: adesso cancello tutti gli insulti, di chiunque siano."
- D) Penso che non so se mi piace il tono di questa discussione.

Ricordati che...

Gli insulti non sono argomenti

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



Prendiamo le misure al cyberbullismo

SCHEDA
35

5 di 5

10. IL TUO MIGLIORE AMICO TI HA CONFIDATO UNA STORIA PAZZESCA E TU MUORI DALLA VOGLIA DI FARCI UN POST.

- A) Sono abbastanza grande per capire quando si può parlare e postare, e quando è meglio non farlo. E stavolta è meglio di no.
B) È una storia troppo forte, voglio fare un post. Sai quanti commenti e like mi becco?
C) Mmmmh... proprio perché è una storia forte, forse non è il caso di mandarla in giro.
D) No, dai, è una questione di rispetto: non posso tradire un amico.

Ricordati che...

Anche il silenzio comunica

Quando la scelta migliore è tacere, taccio.

IL CALCOLO DEL PUNTEGGIO

Le risposte variano da "risposta sbagliata" a la "risposta migliore".
Per calcolare il punteggio esatto segui lo schema qui sotto.

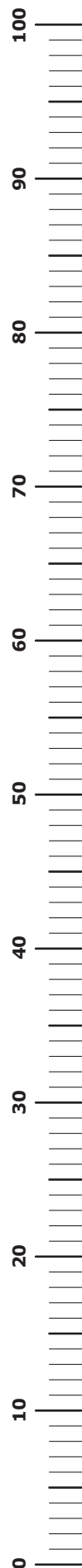
DOMANDA	RISPOSTA			
	A	B	C	D
1	1	8	5	10
2	5	1	10	8
3	8	5	1	10
4	10	5	8	1
5	1	8	5	10
6	5	1	10	8
7	10	5	8	1
8	8	10	1	5
9	1	8	10	5
10	10	1	5	8

Meno di 60: Hai bisogno di approfondire! Aumenta l'impegno per guadagnare qualche cm in consapevolezza.

Da 60 a 74: C'è ancora parecchio da migliorare ma sorridi, sei sulla strada giusta!

Da 75 a 89: Ti manca poco per raggiungere il massimo della consapevolezza. Forza!

Da 90 a 100: Che stile! Hai preso le misure giuste al cyberbullismo!





Siamo tutti eroi (se vogliamo)

SCHEDA
36

1 di 2

MATERIA

Italiano e Cittadinanza digitale

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Identità: averne una virtuale, diversa da quella reale, può renderci più forti e farci sentire migliori, ma non ci preserva dalle responsabilità e dalle conseguenze che derivano dalle nostre azioni.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Ho un'identità virtuale?
- Che significato ha per me?
- Mi fa sentire più forte?
- È molto diversa da quella reale?
- Sono consapevole che le mie azioni virtuali hanno delle conseguenze?
- Ci sono state delle occasioni in cui la mia identità virtuale mi ha fatto sentire migliore e mi ha dato il coraggio per fare cose che mi sembravano troppo grandi per me o altre in cui attraverso la mia identità virtuale ho indossato una maschera per nascondermi davanti alle mie responsabilità?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: web, video.

- » Film "Batman begins" di C. Nolan (sequenze indicate):
<http://tiny.cc/BatmanBegins> (trailer)
- » Filmato "Virtuale è reale":
http://tiny.cc/Manif_RoccoHunt



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione alla lezione e visione del filmato " Virtuale è reale " (http://tiny.cc/Manif_RoccoHunt). (5 minuti)
- Visione del trailer del film e lettura della trama, se non è stata proposta in precedenza la visione integrale (trailer: <http://tiny.cc/BatmanBegins>; trama: http://tiny.cc/batman_trama). (5 minuti)
- Discussione di alcune sequenze. (50 minuti)

* L'identità virtuale ci fa sentire più forti:

<http://tiny.cc/batmansimbolo> ("Come simbolo potrei")

* Che cosa c'è dietro la maschera? L'importanza di compiere un viaggio dentro se stessi:

<http://tiny.cc/vincerelapaura> ("Devi viaggiare dentro di te")

<http://tiny.cc/genitoriBatman> (La morte dei genitori di Bruce)

* Il bene ci distingue: la necessità di scegliere sempre... perché "virtuale è reale":

http://tiny.cc/setta_ombre (La compassione)

http://tiny.cc/batman_qualifica ("Quello che fai ti qualifica")

* Si può scegliere il male: la necessità di ricominciare:

<http://tiny.cc/batmanfinale> ("Come te")

http://tiny.cc/Batman_cadiamo ("Perché cadiamo?")

* Chiunque può essere un eroe:

http://tiny.cc/batman_eroe

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Dopo aver letto l'articolo al link indicato (<http://tiny.cc/Superheroes>), gli allievi e le allieve sono invitati a comporre un breve testo (max 10 righe), riflettendo su quale potrebbe essere la loro "missione" nella vita reale e in quella virtuale.



Tu chiamale, se vuoi, emozioni

SCHEDA
37

1 di 2

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Il pericolo di fraintendimento nella comunicazione a distanza.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- La comunicazione a distanza riesce a comunicare le emozioni in maniera corretta?
- Come diminuire i fraintendimenti?
- Che grado di empatia riusciamo ad avere?

MATERIALI E FONTI



- » Per la didattica:
Infografica con le espressioni facciali di Tim Roth
(http://tiny.cc/tim_roth)
- » Scheda didattica completa del percorso in tre tappe:
http://tiny.cc/scheda_ramazzotti
- » Approfondimenti:
http://tiny.cc/linguaggio_emoji
<http://tiny.cc/lie2me>





MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Una serie di lezioni in tre tappe:
 1. Dai messaggi testuali, agli emoji, alla comunicazione "di persona".
Introduzione al tema. (5 minuti)
Esperimento 1 e riflessione: percezione di un messaggio con o senza emoji (vedi scheda). (10 minuti)
Esperimenti da 2 a 4 con annotazioni: comunicare lo stesso messaggio prima solo testuale, poi con testo ed emoji, poi con una telefonata, poi di persona, più annotazioni (vedi scheda). (40 minuti)
 2. Emoji ed espressioni facciali: un confronto.
Introduzione al tema. (10 minuti)
A. Attività pratica: confronto proprie espressioni ed emoji - presentazione in cui scegliere e affiancare la stessa emozione (vedi scheda). (100 minuti)
B. Attività pratica: confronto espressioni personaggi dei quadri ed emoji (vedi scheda). (110 minuti)
 3. Raccontare le emozioni a parole.
Introduzione al tema. (15 minuti)
Esperimento di traduzione in emoji di un breve testo. (20 minuti)
Ritraduzione dei compagni e confronto (vedi scheda). (30 minuti)
Scheda didattica completa del percorso:
http://tiny.cc/scheda_ramazzotti



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Proseguire le riflessioni scritte annotate in classe.
- Preparare slide di presentazioni o altre attività in base al percorso (vedi scheda).



Vita e Rete

SCHEDA
38

MATERIA

Italiano, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Uso consapevole dei social network.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Perché affrontare il tema dei social in classe?
- Cosa succede quando si usano i social senza riflettere?
- Vita in rete e vita fuori dalla rete: quali le differenze?



MATERIALI E FONTI

- » Beppe Severgnini, "L'educazione digitale che manca ai ragazzi per non ferire gli altri" (Corriere.it, 8/5/2013)
- » Concita De Gregorio "Grazie ai ragazzi di Radioimmaginaria" (Repubblica 1 Aprile 2018)
- » http://tiny.cc/semiposti_ticancello ("Se mi posti ti cancello")



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al Manifesto della comunicazione non ostile, con particolare riferimento all'articolo 1. (10 minuti)
- Brainstorming sul quaderno, condiviso alla lavagna, e relative riflessioni. (5 minuti)
- Lettura dell'articolo "L'educazione digitale che manca ai ragazzi per non ferire gli altri". (10 minuti)
- Visione del video "Se mi posti ti cancello". (5 minuti)
- Confronto sugli stimoli dati alla luce dell'esperienza diretta degli studenti. (30 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Realizzazione di un messaggio pubblicitario avente come titolo: "La buona comunicazione in rete".

Gioco di squadra

SCHEDA
39

MATERIA

Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Riflettere sui propri atteggiamenti online e sulle conseguenze che comportano sulla vita reale.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- Quali atteggiamenti online rischiosi possono comportare conseguenze negative nella vita reale?
- Quali atteggiamenti online positivi hanno conseguenze significative nella vita reale?

MATERIALI E FONTI



» <http://bit.do/videocruciverba>

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Preparazione: suddivisione in gruppi e spiegazione delle regole del gioco. (10 minuti)
- Compilazione video-cruciverba: prima sfida a gruppi, visione video e compilazione del cruciverba. (20 minuti)
- Giro di domande: seconda sfida a gruppi, domande e risposte. (15 minuti)
- Fase finale: quarta sfida a gruppi, conteggio dei punti conquistati e definizione classifica finale. (15 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Confronto con il gruppo classe sull'attività svolta, riprendendo il contenuto dei vari video e chiedendo agli allievi di approfondire le varie tematiche.



Like o dislike?

SCHEDA
40

1 di 2

MATERIA

Educazione alla cittadinanza e alla Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Consapevolezza dei propri comportamenti online e riflessione sul peso delle emozioni che entrano in gioco.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- Sono consapevole di quello che pubblico e condivido e di quanto pesano i miei commenti online?

MATERIALI E FONTI



- » Situazione:
Una ragazza di 12 anni racconta: «Ho fatto un gioco con un'amica: ognuna ha registrato se stessa mentre cantava una canzone concordata insieme. Poi, ciascuna di noi ha postato il video sul suo canale YouTube. Il risultato è stato che, un attimo dopo, sono stata coperta di insulti. Ora mi prendono in giro. Sto male.»
- » Dati:
Gli adolescenti utilizzano le tecnologie per il piacere di mettersi alla prova; sono appassionati alle sfide tra pari online; postano contenuti per accrescere il numero dei followers, pur sapendo di poter generare reazioni controverse; si sentono liberi di navigare sui social, gestire i contenuti ed esprimere reazioni; hanno un approccio emotivo alla rete, privo di filtri.
- » Criticità ed elementi di analisi:
I ragazzi che pubblicano immagini o video che li riguardano sono disposti a condividere aspetti di sé che non vorrebbero rivelare in una relazione in presenza. L'inesperienza e il pressapochismo che li farebbero desistere da un'esibizione pubblica, non vengono conteggiati nella pubblicazione in rete.
I ragazzi che commentano in rete offendendo, scambiano i loro atteggiamenti scorretti, aggressivi o violenti per scelte disinibite e libere. Sentono di essere schermati dalle tecnologie, di giocare.
Entrambi i gruppi agiscono e reagiscono d'impulso, attivando, come ha dimostrato Kahneman, il "pensiero veloce", che è intuitivo, impulsivo, automatico, inconscio e poco dispendioso. Non ricorrono al "pensiero lento", che è consapevole, deliberativo, faticoso da avviare e riflessivo, ma consente di scegliere consapevolmente.
- » Problema:
Come rendere vantaggioso il ricorso al pensiero lento nelle attività online?



Like o dislike?

SCHEDA
40

2 di 2



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Il docente sceglie, con l'aiuto di un gruppetto di alunni di una classe diversa, il filmato di un adolescente, che senza competenze particolari canta online.
- Prima di proiettarlo in classe, distribuisce dei foglietti su cui ragazze e ragazzi hanno il compito di trascrivere i loro commenti. Raccolti i foglietti, e messi da parte, ne distribuisce di nuovi, chiedendo di riscrivere i commenti sul coetaneo/a che canta, con l'obbligo, però, di firmarli. (10 minuti)
- Raccoglie i nuovi foglietti.
- Legge prima i commenti anonimi, poi quelli sottoscritti e valuta, in una discussione di gruppo, se vi siano differenze tra le opinioni espresse nelle due occasioni. L'anonimato o la riconoscibilità influiscono sui giudizi dati? In che modo? (40 minuti)
- Propone, quindi, ad alunne ed alunni, quale attività da svolgere a casa, di realizzare un video di sé mentre cantano e di fare attenzione, per poterle poi riportare, alle emozioni che quell'attività e il suo risultato, ovvero la registrazione, suscitano. (10 minuti)
- Successivamente le ragazze e i ragazzi sono invitati a raccontare l'esperienza, soffermandosi su difficoltà, inciampi, o aspetti positivi rilevati nel cantare e registrarsi, ma anche nel rivedere il video di sé. (25 minuti)
- Terminata la discussione sull'impatto e sull'analisi delle emozioni, l'insegnante chiede, a chi offra la sua disponibilità, di proiettare il video alla classe. Raccoglie le opinioni espresse da chi accetta, da chi non è disponibile e anche da chi guarda i filmati. (20 minuti)
- La riflessione finale riguarda il valore attribuito all'esperienza e il suo eventuale impatto sulle azioni online. (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- I ragazzi e le ragazze sono invitati a realizzare un video di sé mentre cantano e a fare attenzione, per poterle poi riportare, alle emozioni che quell'attività e il suo risultato, ovvero la registrazione, suscitano (attività già anticipata in Modalità e tempi di lavoro).



Robotica

SCHEDA
41

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale.

ARGOMENTO

Similitudini virtuali e reali.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- Quali sono le caratteristiche fondamentali di una comunicazione efficace?
- Il linguaggio verbale è davvero il più appropriato in ogni contesto?
- Quali sono i punti che bisogna aver chiari per realizzare una reale comunicazione?

MATERIALI E FONTI



- » Robot EMV3 o Arduino
- » Materiale per orienteering (mappe di un percorso in esterno con simbologia costruita dal docente)
- » http://tiny.cc/robotica_scuola

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- La classe viene divisa in gruppi in base al numero di robot disponibili (max 4 per gruppo).
- Montaggio dei robot. (20 minuti)
- Costruzione di un percorso da far svolgere ai robot utilizzando i loro sensori di luce e colori (verde e rosso) e quello a ultrasuoni per evitare gli ostacoli. (15 minuti)
- Programmazione del percorso. (15 minuti)
- Analisi dei risultati della programmazione. (5 minuti)
- Eventuale correzione di errori nei comandi da dare al robot. (5 minuti)
- Ragionamento sulla struttura del linguaggio virtuale utilizzato per la programmazione. (15 minuti)
- All'esterno i ragazzi con una mappa devono svolgere a loro volta un percorso in cui le indicazioni non siano verbali ma visive e deducibili dalla mappa utilizzando colori e distanze (come fatto con i robot). (20 minuti)
- Confronto tra le due esperienze e analisi del fatto che la comunicazione anche solo come scambio di informazioni ha dei passaggi chiave che valgono sempre, macchine e uomini compresi. (20 minuti)
- Tempo: 2 ore

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- I ragazzi e le ragazze sono invitati a descrivere singolarmente quali sono i punti che per loro sono importanti nella comunicazione non verbale.



Penso Parlo Posto

SCHEDA
42

MATERIA

Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Imparare a imparare; competenze sociali e civiche; consapevolezza ed espressione culturale.

ARGOMENTO

La fiducia nelle relazioni virtuali e la comunicazione della propria identità.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Quanto in Rete possiamo contare sulla fiducia, che è alla base di ogni conoscenza che diventa amicizia?
- Se online possiamo alterare la nostra identità, quanto riusciamo a comunicare veramente chi siamo e quanto possiamo aspettarci che gli altri siano veri?
- Quanto possiamo fidarci e creare amicizie?

MATERIALI E FONTI



- » "Penso Parlo Posto. Breve guida alla comunicazione non ostile" di Carlotta Cubeddu e Federico Taddia, illustrazioni di Gud (Il Castoro, 2019)
- » Estratto del libro:
<http://bit.ly/PensoParloPosto>

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole O_Stili e lettura del Manifesto.
- Partendo dai materiali messi a disposizione, e scaricabili dal link sopraindicato, si propongono le seguenti attività:
 - Lettura in classe dell'introduzione del capitolo "Virtuale è reale" tratto dal libro Penso Parlo Posto. Breve guida alla comunicazione non ostile.
 - Rispondere alle domande "(S)Punti Interrogativi" (individualmente o con una discussione in classe).
- Lettura in classe della storia "Nome in codice Kamy".
- Discussione in classe sulle domande "Secondo te" e lettura della riflessione finale.
- Gioco di ruolo: far lavorare i ragazzi a gruppi chiedendo a ognuno di calarsi in un personaggio a scelta fra Kami, Antonio e Luca (si può estendere inserendo anche i personaggi di Giulia, Ilaria, il ragazzo di Ilaria) e immaginare come prosegue la storia. Cosa farebbero? Cosa provano? Quali sono le conseguenze?

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Chiedere ai ragazzi di riflettere su altre situazioni - che hanno vissuto in prima persona o a cui hanno assistito - che hanno avuto una ripercussione sulla loro vita reale, scegliendo di raccontarle scrivendo a loro volta una storia o disegnando un fumetto. (L'attività può essere svolta anche in classe se le tempistiche lo consentono).

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 Galieta, 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.