

Diversi ma uguali

SCHEDA
3

Argomento

Diversità, Uguaglianza

Punto/i del Manifesto della comunicazione non ostile



1. Virtuale è reale
2. Si è ciò che si comunica
3. Le parole danno forma al pensiero

Materiali e fonti



- » "Parole appuntite, parole piumate" di Anna Sarfatti e Nicoletta Costa
- » <http://tiny.cc/parolamagica>
- » <http://tiny.cc/parolamagica2>
- » "Il Manifesto della Comunicazione non ostile
10 cose che i genitori e gli educatori possono spiegare anche ai più piccini"
<http://tiny.cc/ManifestoInfanzia>

Domande fondamentali



- Come sono io?
- Come sono gli altri?
- Quali sono le parole che ci piacciono?

Attività



Ci si mette in cerchio e l'insegnante propone un gioco di conoscenza: a turno si lancia una palla di gommapiuma e chi la riceve deve dire "Mi chiamo ... e mi piace/so fare ...".

Terminato un giro l'insegnante introduce nel cerchio anche Giulio Coniglio e legge la prima filastrocca. Si prosegue con un secondo giro e questa volta è chi lancia la palla che deve dire il nome del bambino a cui la vuol lanciare: chi la riceve deve dire la sua parola preferita. Se dovessero emergere parole ostili l'insegnante aiuterà i bambini a comprendere le conseguenze che possono avere quelle parole.

Al termine del secondo giro l'insegnante propone la sua parola preferita, facendo ascoltare ai bambini la canzone del 60° Zecchino d'Oro "Una parola magica" (link nei Materiali). Al termine i bambini possono provare a cantare il ritornello e potranno eventualmente proporre questa canzone in una futura occasione di festa.



Nota Bene: nell'attività sarebbe consigliato coinvolgere i genitori, a cui verrà presentato il Manifesto per l'Infanzia, facendo presenti le raccomandazioni dei pediatri relativamente all'uso dei dispositivi elettronici nella fascia interessata: <http://tiny.cc/raccomandazioni>

Gita nel paese di Internet

SCHEDA
4

Argomento

Rete, regole e rispetto



Punto/i del Manifesto della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale

7. Condividere è una responsabilità



Materiali e fonti

» "Il Manifesto della Comunicazione non ostile

10 cose che i genitori e gli educatori possono spiegare anche ai più piccini"

<http://tiny.cc/ManifestoInfanzia>

» "Parole appuntite, parole piumate" di Anna Sarfatti e Nicoletta Costa

» "Papà è connesso" di Philippe de Kemmeter, Emme Edizioni



Domande fondamentali

- Conosci la Rete?
- Ci sei mai stato? Da solo o accompagnato?
- È un posto che ti piace o ti spaventa?
- Cos'hai fatto? Chi hai incontrato?



Attività

L'insegnante annuncia ai bambini che andranno a fare una gita in un paese che si chiama Internet: si può raggiungere con un autobus a forma di computer o di cellulare o di tablet.

L'insegnante chiede chi di loro c'è già stato e cosa ha visto.

Collegandosi da un pc con la possibilità di proiettare le immagini sulla parete o su un grande schermo (oppure dividendo i bambini in tanti piccoli gruppi in modo che possano vedere lo schermo di un computer), l'insegnante fa vedere che si trovano più o meno le stesse cose che i bambini incontrano nella loro vita quotidiana: ci sono le persone e ci sono le parole. È un posto incantevole, dove ad esempio si possono vedere bambini che vivono dall'altra parte del mondo, magnifici animali che non potremmo ammirare così da vicino, l'aereo che ha preso la mamma per andare a Londra per lavoro, il giornale che legge sempre papà... è un posto molto bello, ma può anche essere pericoloso, per questo non bisogna mai andarci da soli ma sempre accompagnati. Facendo degli esempi preparati per l'occasione, l'insegnante presenterà il Manifesto, spiegando che anche i grandi a volte possono correre dei rischi (per affrontare questo aspetto ci si può far aiutare dal testo "Papà è connesso").

Al termine dell'attività, che non deve durare troppo, l'insegnante sottolinea che per stare bene nel paese di Internet non ci si può stare troppo: è bene tornare a casa a mangiare una vera fetta di torta e a giocare con le mani e con i piedi.

Fondamentali nella riuscita di quest'attività sono la capacità di creare un contesto fantastico (ad esempio realizzando un autobus di cartone a forma di computer o smartphone o tablet) e far vedere ciò che si trova su Internet: i bambini grazie alla capacità di narrazione dell'insegnante dovranno avere la sensazione di essere entrati in un altro mondo, quello virtuale, fatto tuttavia di cose reali.



Piccoli consigli per essere gentili

SCHEDA
8

Argomento

Ricordati sempre di ringraziare chi ti dà una mano, chi ti presta qualcosa e soprattutto chi ti vuole bene ogni giorno.



Punto/i del Manifesto della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale
2. Si è ciò che si comunica



Materiali e fonti

- » Video YouTube: Little People Italiano Essere un capo (10 minuti ca.)
http://tiny.cc/essere_1capo
- » "Il Manifesto della Comunicazione non ostile
10 cose che i genitori e gli educatori possono spiegare anche ai più piccini"
<http://tiny.cc/ManifestoInfanzia>



Domande fondamentali

- Cosa diciamo a chi ci aiuta o a chi ci presta qualcosa?
- Cosa ha fatto Eddie per ringraziare i suoi amici dell'aiuto in cucina?



Attività

Prima della lezione

Ritagliamo alcune sagome bianche con diverse forme: cuore, stella, fiore...

Durante la lezione

Consegniamo ad ogni bambino e bambina una sagoma.

Questa dovrà essere colorata e decorata con diversi materiali e regalata, dopo la lezione, ad una persona che vogliamo ringraziare: un insegnante, un amico o un'amica, un genitore...



Piccoli consigli per scusarsi

SCHEDA
9

Argomento

Litigare è brutto, ma si può sempre rimediare.

Chiedi scusa per primo, tornare amici sarà ancora più bello!



Punto/i del Manifesto della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale

9. Gli insulti non sono argomenti



Materiali e fonti

» Video YouTube: Little People Italiano L'amicizia è a doppio senso (10 minuti ca.)

<http://tiny.cc/Amicizia2senso>

» "Il Manifesto della Comunicazione non ostile

10 cose che i genitori e gli educatori possono spiegare anche ai più piccini"

<http://tiny.cc/ManifestoInfanzia>



Domande fondamentali

- Cosa succede se abbiamo idee diverse dagli altri?
- Cosa possiamo fare per tornare amici dopo esserci allontanati?
- Cosa ha fatto Mia per far pace con i suoi amici?



Attività

Chiediamo ad ogni bambino e bambina di raccontare una breve storia con due disegni: nel primo rappresentiamo un momento di litigio con un amico, un genitore o un insegnante, nel secondo rappresentiamo il momento successivo alla pace.

Parliamo con la classe di come cambiano i disegni fra loro, poi incolliamo tutti i disegni su un cartellone bianco, con i disegni tristi da una parte e quelli felici dall'altra, in modo che le differenze possano essere facilmente evidenziate.



Piccoli consigli per stare insieme

SCHEDA
10

Argomento

È bello quando le persone intorno a te ti vogliono bene.
Quando vuoi bene a qualcuno, faglielo sapere, senza vergognarti!



Punto/i del Manifesto della comunicazione non ostile

1. Virtuale è reale
5. Le parole sono un ponte



Materiali e fonti

- » Video YouTube: Little People Italiano Da soli non è divertente (10 minuti ca.)
http://tiny.cc/soli_non_divertente
- » "Il Manifesto della Comunicazione non ostile
10 cose che i genitori e gli educatori possono spiegare anche ai più piccini"
<http://tiny.cc/ManifestoInfanzia>



Domande fondamentali

- Chi sono le persone a cui vogliamo bene?
- Cosa cambia se facciamo un gioco da soli o con le persone a cui vogliamo bene?
- Cosa succede se, come Tessa, non diciamo agli altri che vogliamo loro bene?



Attività

Non c'è niente di meglio di una canzone in coro per esprimere il nostro amore!
Se ci vogliamo bene e cantiamo tutti insieme, alla fine ci vorremo sicuramente più bene!

Canzone: minuto 02:00 del video YouTube Little People Italiano Da soli non è divertente
I bambini e le bambine più grandi possono leggere il karaoke, i più piccoli saranno invece aiutati dall'insegnante.



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.

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

SCHEDA
40

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

SCHEDA
41

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 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.

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>



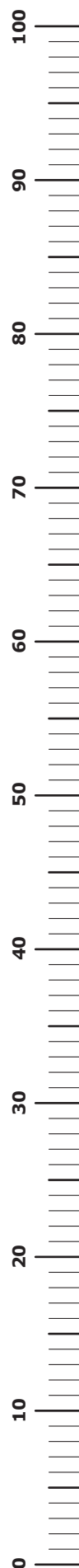
MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- 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.

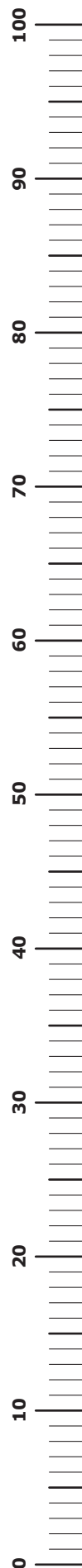
3. UN AMICO TI CONDIVIDE UN VIDEO IN CUI UN PROFESSORE VIENE BULLIZZATO DAI SUOI STUDENTI.

- 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.

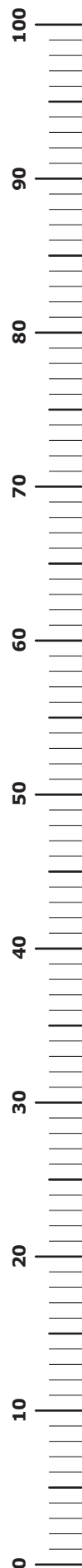
6. IN CHAT CON UN'AMICA, PER SCHERZARE HAI USATO UNA PAROLA VULGARE NEI SUOI CONFRONTI FACENDOLA ARRABBIARE. TI TOGLIE SUBITO L'AMICIZIA.

- 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.

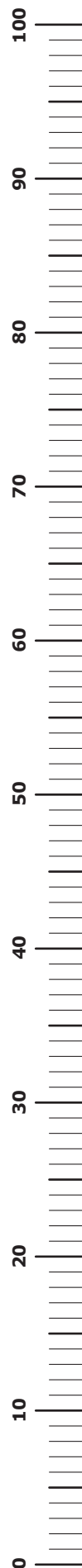
9. SCRIVI UNA TUA OPINIONE SULL'ULTIMA POLEMICA ONLINE. SULLA TUA PAGINA SI SCATENA L'INFERNO. FORTUNA CHE I TUOI AMICI ARRIVANO A DIFENDERTI...

- 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.

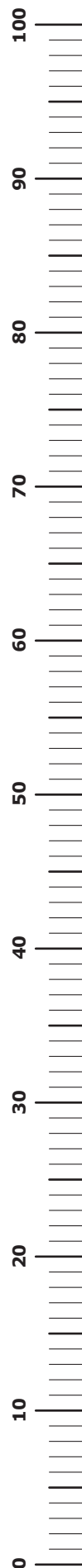
DOMANDA	RISPOSTA			
	A	B	C	D
1	1	8	5	10
2	5	1	10	8
3	8	5	1	10
4	10	5	8	1
5	1	8	5	10
6	5	1	10	8
7	10	5	8	1
8	8	10	1	5
9	1	8	10	5
10	10	1	5	8

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 anticipate 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.

SCHEDE DIDATTICHE



Signori bambini

SCHEDA
19

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare.

ARGOMENTO

L'autorità non è violenza.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

**Tutti**

DOMANDE FONDAMENTALI

- Quando usiamo una comunicazione basata sulla rabbia, come ci vediamo noi e come ci vedono gli altri?
- Può un insegnante ritrovarsi "un po' più umano, un po' più allegro, un po' più libero, un po' meno folle e un po' più matto?" (cit. Pennac)
- Possiamo, riflettendo prima di parlare, esprimere gli stessi concetti ma mettendoci nei panni degli altri?



MATERIALI E FONTI

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

- » Videoclip tratto dal cartone animato Monsters & co.: Gatto spaventa Bo
- » Capitoli I, II, XXII, XXIII, XXIV di "Signori bambini" di Daniel Pennac



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5/8 minuti)
- Visione dell'episodio "Gatto spaventa Bo" da Monsters & co. (2 minuti)
- Lettura dei capitoli I, II, XXII, XXIII, XXIV di "Signori bambini" di Daniel Pennac. (30 minuti)
- Discussione e confronto con le esperienze dei singoli allievi e del docente. (15/20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Ognuno è invitato a raccontare chi è il suo Gatto.
- Svolgimento domestico dello stesso tema che Crastaing ha dato a Kader, Pritsky e Laforge: Una mattina ti svegli e ti accorgi che, durante la notte, sei stato trasformato in adulto. In preda al panico, ti precipiti in camera dei tuoi genitori. Loro sono stati trasformati in bambini.
- Eventuale lettura integrale del romanzo.
- Ricerca di altri romanzi, video, canzoni, film sulla stessa tematica.
- Stesura di un testo di commento ai brani e/o di una recensione del romanzo.

Il caso Tonya Harding al tempo dei social

SCHEDA
57

1 di 2

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

L'influsso dei social network nei fatti di cronaca.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Cosa ci spinge a commentare un fatto sul web?
- Cosa può trasformare un cittadino in un hater?
- Quando un social network può trasformarsi in una gogna?
- Cosa può provare il soggetto che viene colpito dagli haters?
- L'odio può alimentare se stesso?
- Esiste uno spazio sui social per le argomentazioni razionanti?



MATERIALI E FONTI

- » Tonya (2017), film di Craig Gillespie
- » Eventuali articoli giornalistici sulla vicenda di Tonya Harding
- » L'applicativo Padlet (<https://padlet.com/>), dove simulare un ambiente social in cui gli studenti possono postare in diretta commenti anonimi.



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

Per quest'attività non è sufficiente un'ora di lezione.

- Divisione casuale (attraverso estrazione di bigliettini preparati in precedenza) dei componenti della classe in tre tipologie: supporter di Tonya Harding, supporter di Nancy Kerrigan (acerrima rivale e vittima di Tonya), Tonya Harding (1 solo elemento della classe). (5 minuti)
- Visione integrale del film Tonya (2017): durante la visione i ragazzi sono liberi di postare con il proprio device (smartphone, tablet, notebook) brevi commenti alle vicende narrate dal film, ognuno dal punto di vista impersonato. Utilizzando l'applicativo Padlet ognuno potrà leggere in tempo reale il pensiero dei compagni. Ogni tipologia di commentatore sarà contraddistinta dal colore dei post (es: i post di Tonya Harding saranno tutti gialli, ecc.). (121 minuti)
- Al termine della visione (eventualmente in una giornata diversa, se non si hanno a disposizione più di due ore): debriefing finale con lettura dei post, dei commenti ai post, riflessioni e sensazioni, censura e autocensura di eccessi, classificazione degli interventi, punto di vista di chi interpretava la protagonista. (25 minuti)
- Conclusione con la presentazione del progetto di Parole Ostili con particolare attenzione al primo punto del Manifesto. (10 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

Rilettura della lavagna Padlet e rielaborazione personale attraverso varie tipologie di testo, a scelta:

- Breve relazione su tutta l'attività svolta, con riflessioni e commenti.
- Breve testo realizzato dal punto di vista di Tonya Harding (come mi sono sentita leggendo i post relativi alla mia vicenda...).
- Analisi sistematica e classificazione dei post prodotti dalla classe (tipologia, livello di aggressività, aspetti linguistici, liceità ecc.).



Virtualis et realis

SCHEDA
58

MATERIA

Latino

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; imparare ad imparare.

ARGOMENTO

L'influsso dei social network nei fatti di cronaca.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Cosa intendiamo per virtuale?
- Cosa per reale?
- Come possono interagire il virtuale e il reale?



MATERIALI E FONTI

- » Cicerone, "De oratore"
- » Agostino, "De civitate Dei", XV, 22
- » Aristotele, "Potenza e atto"
- » Dizionario della lingua italiana



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostile. (10 minuti)
- Ricerca etimologica delle parole "virtuale" (da virtualis, virtus) e "realtà" (da realis, res) e comunicazione a cura di tre gruppi di allievi. (5 minuti)
- Riflessione sulla comunicazione di ieri (riprendendo come esempio Cicerone) e di oggi. (15 minuti)
- Riepilogo del concetto aristotelico di potenza (virtuale) e atto (realtà). (10 minuti)
- Riflessione sulla necessità che la realtà sia virtualis, in potenza, sia mutevole, e che siamo noi a renderla in atto. Drammatizzare esempi per rendere reali alcuni comportamenti che sembrano scontati in rete (come accettare un'amicizia, mettere mi piace, seguire una persona, fare affermazioni sui social) e riflessione sul fatto che si giustifica il virtualis solo se si ha la determinazione di equipararlo alla realtà (lettura del passo di Agostino). (20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Ognuno dei ragazzi dovrà elaborare un lavoro (video o power point) che potrà condividere con allievi di altre classi.

Responsabilità digitale

SCHEDA
59

MATERIA

Educazione digitale

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale.

ARGOMENTO

La conoscenza e l'approfondimento presupposti della condivisione.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- In che modo le mie azioni virtuali corrispondono ad azioni reali?
- In che modo ciò che dico e condivido sui social networks avrà una conseguenza nel mio mondo reale?
- In che modo prestare maggiore attenzione può aiutarmi a essere responsabile in rete?
- In che modo posso difendermi dalle notizie false ed evitare così di condividerle?



MATERIALI E FONTI

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Il decalogo di Facebook per contrastare le fake news:
<http://tiny.cc/decalogofb>
- » Il video su cyberbullismo in cui le conseguenze sono state drammatiche:
<http://tiny.cc/unsocialnt>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- Spiegazione del significato delle fake news e della loro pericolosità sociale. (10 minuti)
- Lettura collettiva del decalogo di Facebook per contrastare le fake news, chiedendo ad ogni ragazzo di appuntarsi i pensieri individuali in proposito. (10 minuti)
- Riflessione collettiva sul punto 3 del decalogo anti-fakenews. (15 minuti)
- Visione del video di YouTube sul cyberbullismo, chiedendo ad ogni ragazzo di appuntarsi i pensieri individuali in proposito. (5 minuti)
- Riflessione collettiva sul punto 5 del decalogo anti-fakenews. (15 minuti)
- Conclusioni e riflessione collettiva finale. (20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Ricerca sul web (in particolare sui social network) di notizie che potrebbero sembrare false e analizzarle attraverso il decalogo di Facebook, prestando attenzione ad ogni singolo punto.

Io e l'altro

SCHEDA
60

1 di 2

MATERIA

Religione

COMPETENZE CHIAVE

Imparare ad imparare; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Le relazioni interpersonali mediate dai social.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Cosa significa per te essere in relazione con gli altri? Cosa implica?
- Il virtuale, se sganciato dal reale, può causare dei danni?
- Secondo te ognuno è libero di scrivere sui social ciò che vuole?
- Perché le parole divulgate sui social fanno male, soprattutto se connotate dall'anonimato, da superficialità oppure cattiveria verso il prossimo?
- Ti è mai capitato di deridere qualcuno sui social? Avresti avuto il coraggio di farlo di persona?
- Hai preferito indossare una maschera?
- Se le parole che usi online feriscono e si divulgano a macchia d'olio riesci a scusarti di persona?
- Le parole dette sui social hanno conseguenze oppure sono relegate al web?

MATERIALI E FONTI



- » Vangelo di Matteo, Cap 7, 12
- » Brano tratto da "Vivere è un'arte. Piccolo trattato di vita interiore" di Frédéric Lenoir, Mondadori
- » Canzone di Alessandra Amoroso "Non devi perdermi"
- » Canzone di Fiorella Mannoia "Le tue parole fanno male"
- » Luigi Pirandello, "Uno, nessuno e centomila"
- » Video "Il virtuale è reale" di Raul Montanari (su "La vita finora", Baldini&Castoldi)
- » "In te mi specchio. Per una scienza dell'empatia" di Giacomo Rizzolati e Antonio Gnoli, Rizzoli (a pagina 9: "Cos'è l'empatia")



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- Lettura e commento del passo del Vangelo di Matteo 7,12; lettura e commento di "Fare agli altri ciò che vogliamo sia fatto a noi" in "Vivere è un'arte. Piccolo trattato di vita interiore" di F. Lenoir; riflessioni su una delle regole del Dalai Lama: "Segui sempre le tre R: Rispetto per te stesso, rispetto per gli altri, responsabilità per le tue azioni; lettura e commento della frase di Pirandello: «Imparerai a tue spese che nel lungo tragitto della vita incontrerai tante maschere e pochi volti.»; visione del video su youtube "Virtuale è reale" di Raul Montanari; ascolto delle canzoni di Fiorella Mannoia e di Alessandra Amoroso. (30 minuti)
- Gli allievi vengono invitati a dividersi in tre gruppi: il primo a sostegno della tesi che "si è liberi solo in Rete, perchè è difficile essere veramente sè stessi 'dal vivo'"; il secondo pronto a rispondere alla domanda "la Rete serve per nascondersi o per affrontare la vita reale?"; il terzo a sostegno della tesi che "virtuale è reale e pertanto le parole che si divulgano in Rete devono essere utilizzate di persona senza maschere e infingimenti. (20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Un gruppo di studenti sarà invitato a realizzare un testo sul concetto di responsabilità nell'uso delle parole; un secondo gruppo un decalogo sull'empatia; un terzo sulla parola gentile, da utilizzare sui social e nella realtà.



Per fare una chat di gruppo serve un regolamento

SCHEDA
61

1 di 2

MATERIA

Diritto

COMPETENZE CHIAVE

Competenza digitale; competenze sociali e civiche; consapevolezza ed espressione culturale.

ARGOMENTO

Riflettere sull'uso corretto della comunicazione sui media e sull'importanza di darsi delle regole per abitare la Rete in modo consapevole e responsabile.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cosa può inficiare la comunicazione all'interno dei gruppi?
- Nei gruppi si viene facilmente fraintesi?
- Perché è necessario darsi delle regole?
- Come rispettare la libertà, la dignità e la diversità di ciascuno di noi nel gruppo?
- Quali regole vogliamo darci?
- Come garantire il rispetto delle regole scelte?
- È necessario sanzionare i comportamenti scorretti?

MATERIALI E FONTI



- » Il Manifesto della Comunicazione non ostile:
<http://tiny.cc/ManifestoPO>
- » Legge nr. 71/2017 sul cyberbullismo:
<http://tiny.cc/leggecyber>
- » DPR nr. 249/98 statuto degli studenti e delle studentesse:
http://tiny.cc/dpr249_98
- » Video "Condivi chi?" di Generazioni connesse:
<http://tiny.cc/condividichi>
- » Documento "Net Education" - Generazioni connesse:
http://tiny.cc/net_education





MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introdurre i ragazzi al tema e far visionare il video "Condivi chi?" (5 minuti)
- Attività conoscitiva: chiedere agli studenti quali sono le modalità con cui interagiscono su whatsapp. (15 minuti)
- Riflessione:
Lettura art. 1 Legge nr. 71/2017 per definizione di cyberbullismo.
Lettura delle condotte scorrette pagg. 7-8 Net Education - Generazioni connesse.
Lettura del Manifesto della comunicazione non ostile per focalizzare l'attenzione sulle modalità corrette del vivere i mondi virtuali. (20 minuti)
Attività pratica: avviare la discussione sui comportamenti che infastidiscono su whatsapp e chiedere agli studenti di sviluppare delle regole che potrebbero contribuire ad un uso più corretto della chat (si può guidare la discussione se alcuni temi non vengono fuori dal confronto tra ragazzi: es. Che tipo di messaggi possono essere ammessi? Come comportarsi di fronte a messaggi privati postati nel gruppo? Come comportarsi con le foto? I messaggi vocali sono ammessi? Devono essere brevi? Ci deve essere un amministratore? etc...). (20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Dopo la discussione in classe invitare gli alunni a stendere un proprio decalogo ideale (si può scegliere di farlo in una lezione successiva dividendo gli alunni in piccoli gruppi per poi giungere in un confronto collettivo al regolamento che sarà adottato nel gruppo-classe di whatsapp).



Scheda didattica a cura della classe 2A del liceo G.B. Vico di Napoli

Le parole creano, le parole distruggono

SCHEDA

62

1 di 2

MATERIA

Italiano, Tecnologia, Arte e immagine, Musica

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; competenza digitale; imparare a imparare; competenze sociali e civiche; senso d'iniziativa e d'imprenditorialità; consapevolezza ed espressione culturale.

ARGOMENTO

La forza di un linguaggio non ostile.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Pensiamo davvero a ciò che scriviamo quando siamo online, alle conseguenze di ogni frase, di ogni singola parola?
- Conosciamo gli effetti della condivisione in Rete?



MATERIALI E FONTI

- » Manifesto della comunicazione non ostile
- » Libro "Parole Ostili. 10 Racconti" (a cura di Loredana Lipperini)
- » Video "Io sono Lisa" (<http://tiny.cc/IoSonoLisa>)
- » Rap "Gli insulti non sono argomenti" (http://tiny.cc/rap_vico)
- » Calendario Non Ostile (http://tiny.cc/calend_nonostile)
- » Lavoro multimediale "Thirteen Reasons Why" e App Non Ostile (http://tiny.cc/13_reasonswhy)



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Breve introduzione del progetto Parole Ostili. (5 minuti)
- Ascolto del rap "Gli insulti non sono argomenti". (5 minuti)
- Visione del video "Io sono Lisa". (10 minuti)
- Condivisione di articoli sull'argomento trovati sul web (lavoro fatto preventivamente a casa). (10 minuti)
- Attività laboratoriale a scelta da svolgere in gruppo:
 - a) elaborare un testo condiviso sulla base delle ricerche svolte;
 - b) ideare una breve performance in cui simulare cause ed effetti di una comunicazione ostile (online oppure offline);
 - c) scegliere delle canzoni sulla tematica per creare una playlist su Spotify;
 - d) creare un account di classe su Instagram e postare foto e storie sul tema, sulla giornata e sul suo significato. (30 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

N.B.: le attività possono essere svolte individualmente o in gruppo.

- 1) Guarda l'App Non Ostile e/o il lavoro multimediale "Thirteen Reasons Why", se possibile guarda anche qualche puntata della serie su Netflix e poi elabora un tuo lavoro multimediale sul tema "Virtuale è reale" e le conseguenze delle nostre parole online.
- 2) Guarda il Calendario Non Ostile e svolgi alcune delle challenges proposte.
- 3) Leggi il primo racconto del libro "10 Racconti" di Parole Ostili ed elabora un breve testo per rispondere a questa domanda: "Ti risulta più facile condividere online oppure offline? In che modo lo fai?"
- 4) Ricerca e/o scatta foto sul tema "Virtuale è reale" e crea delle storie accompagnate da sottofondo musicale da postare sull'account Instagram tuo o di classe.
- 5) Immagina che Parole O_Stili voglia lanciare una campagna pubblicitaria e ti chieda di realizzare un prodotto (uno spot, uno slogan, un jingle, ecc...) sul tema "Virtuale è reale". Elaboro e realizza il tuo progetto, organizzandone anche la presentazione al pubblico.



Virtuel est réel

SCHEDA
63

1 di 2

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; comunicazione in lingua straniera; competenza digitale; imparare a imparare; competenze sociali e civiche; consapevolezza ed espressione culturale.

ARGOMENTO

Il peso delle espressioni cariche d'odio nei contesti virtuali.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- **Ti è mai capitato di essere oggetto di odio e/o violenza online o offline o di assistere a un episodio che ha coinvolto qualcuno che conosci?**
- **Come ti sei sentito? Come hai reagito?**
- **Sei consapevole di quanto fa male e del fatto che l'ostilità in Rete non fa meno male e non ha conseguenze meno gravi?**
- **Affrontare insieme queste problematiche può aiutare a sentirsi meno soli e a darsi coraggio?**



MATERIALI E FONTI

- » Testo della canzone "Fragile" (Soprano): http://tiny.cc/testo_fragile
- » Testo della canzone "Devi morire" (J-Ax) http://tiny.cc/testo_devimorire
- » Testo della canzone "Guerriero" (Mengoni) http://tiny.cc/testo_guerriero
- » Manifesto della comunicazione non ostile in diverse lingue (tra cui il francese): <http://tiny.cc/traduzionimanifesto>
- » Pagina del progetto eTwinning di classe "E(a)ux aussi" dedicata al SID 2019: <http://tiny.cc/etwinning>
- » Video della canzone "Fragile" <http://tiny.cc/fragile>
- » Altre interpretazioni di unicità tra virtuale e reale
- » <http://tiny.cc/virtuereel>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione del progetto Parole Ostili e richiamo all'evento Safer Internet Day. (10 minuti)
- Riflessione su un episodio di violenza verbale preso ad esempio + attività di ricerca individuale di testi musicali (italiani e francesi) inerenti storie di soprusi subiti. (10 min)
- Divisione in gruppi + rielaborazione dei testi prescelti con selezione di frasi particolarmente significative. (10 minuti)
- Condivisione orale dei contributi dei singoli gruppi e motivazione della scelta operata. (10 minuti)
- Visione del video ufficiale francese "Fragile" (Soprano) e spiegazione del brano. (10 minuti)
- Condivisione dell'attività svolta con i partners del progetto eTwinning "E(a)ux aussi" in una pagina dedicata alla disseminazione. (10 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- In modalità Flipper classroom gli allievi e le allieve sono invitati a vedere e a commentare i video tratti dal quaderno dedicato al contrasto del bullismo tra pari per la scuola superiore francese "Non au harcèlement" pubblicato su <http://tiny.cc/nonauharcèlement>



The Virtual world is real

SCHEDA

64

1 di 2

MATERIA

Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione in lingua straniera; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Il ruolo della comunicazione verbale nella vita quotidiana.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- Hai mai pensato a come sarebbe un mondo senza parole?
- Cosa può sostituire le parole online e offline?
- Di cosa possono essere fatti i ponti che ci aiutano a superare le ostilità?

MATERIALI E FONTI



- » Il Manifesto della comunicazione non ostile:
<http://tiny.cc/ManifestoPO>
- » Presentazione regole di Debate Italia:
<https://www.debateitalia.it/>
<https://www.debateitalia.it/regolamento/>
- » General rules
- » The vision of these training contributions must be watched at home and given to the students as a flipped classroom activity:
http://tiny.cc/schools_overview
http://tiny.cc/debate_motions
http://tiny.cc/first_speaker
http://tiny.cc/speaker_roles
<http://tiny.cc/3speaker>
http://tiny.cc/reply_speech
<http://tiny.cc/pointsofinformation>
http://tiny.cc/round_etiquette
- » Reading of the debater's code
<http://tiny.cc/CodeDebater>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (5 minuti)
- Presentazione dei principi del Manifesto. (10 minuti)
- Riflessione e considerazioni sul principio n.1.
- Impromptu Debate on the claim : "Is the virtual world real?"
(1 hour to prepare the position and 30 minutes the duration of the debate).
- In impromptu debates, selected randomly, contesting teams receive the motion and the position (pro or cons) one hour ahead of the debate.



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- «Write about your personal ideas and experience about non verbal communication in human social interactions and your proposal, suggesting a possible way to contribute to build bridges between group of people online and offline.» (use from 130 to 150 words).



La matematica non è un'opinione

SCHEDA
65

1 di 2

MATERIA

Matematica

COMPETENZE CHIAVE

Competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Modelli teorici: come una cosa non reale come la matematica può aiutarci a risolvere problemi concreti.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI

- Cos'è un modello matematico?
- Un modello matematico, come tale, non è reale, eppure risolve problemi concreti e molto "reali". Vi vengono in mente alcuni esempi?
- Cos'è un triangolo? È reale? Cos'è un "numero reale"? Al di là del nome, possiamo definire "reale" un tale numero? La retta reale è un modello della realtà?
- I modelli statistici. Cos'è l'analisi di regressione? Quali informazioni ci fornisce un'indagine statistica?
- Come fa un modello virtuale (come di fatto è la matematica) ad avere un impatto così dirompente sul mondo reale? Allo stesso modo, il linguaggio che usiamo nel mondo virtuale può avere effetti dirompenti sul mondo reale: ti vengono in mente alcuni esempi? Hai qualche esperienza personale da raccontare?

MATERIALI E FONTI

- » Libri di testo di matematica (ad esempio Prodi Magenes)
- » Siti web riguardanti i modelli matematici (si veda ad esempio "Alfio Quarteroni")
- » Libri di testo di fisica e di filosofia, dove la matematica viene proposta come modello della realtà (ad esempio Galileo e Einstein propongono modelli matematici diversi per rappresentare la realtà)
- » - Romina Farace – Luca Ribustini, "Uccisa dal web. Tiziana Cantone. La vera storia di un femminicidio social dalla testimonianza diretta di Maria Teresa Giglio", Editoriale Jouvence, Milano 2019.

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione alla lezione attraverso la definizione di modello matematico, una cosa non reale. (10 minuti)
- Proposta di esempi di modelli matematici (possono essere di tipo fisico, biologico, medico, statistico o matematico astratto; possono essere di tipo combinatorio o discreto fino ai modelli differenziali per gli studenti più grandi). (10 minuti)
- Confronto su come un modello virtuale possa essere fondamentale nella risoluzione di problemi concreti; parallelismo con quanto accade nel campo della comunicazione virtuale, dove una parola può avere conseguenze concrete (anche drammatiche) nella realtà. (40 minuti)



ATTIVITÀ E/O COMPITI A CASA

Gli allievi e le allieve sono invitati a proseguire l'approfondimento a casa attraverso uno dei seguenti esercizi, che possono essere assegnati in modo da coprire tutte le tematiche di seguito elencate:

- individuare l'utilizzo di semplificazioni, schemi e altre forme di rappresentazione della realtà nelle varie materie di studio.
- cercare nel web o sui libri esempi di modelli matematici.
- cercare ed esemplificare situazioni in cui alcune affermazioni relative a questioni importanti (ad esempio la questione vaccinazioni) sono state causate da modelli statistici errati o impostati in modo non corretto.
- cercare ed esemplificare situazioni in cui affermazioni fatte in un contesto virtuale hanno creato effetti rilevanti nel mondo reale.



Storie di ordinario sessismo

SCHEDA
66

MATERIA

Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Le conseguenze di un linguaggio sessista.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- Hai mai scritto o sei mai stata oggetto di un post sessista o di battute/vignette sessiste?
- Cosa hai provato? Come hai reagito?
- Anche se non era diretto a te sei intervenuto/a per dire che dissentivi?
- Pensi che in fondo le battute sessiste siano innocue?

MATERIALI E FONTI



- » "Hugh Glefner" di Gue Pequeno
- » "Cashmere" di Gue Pequeno
- » "Squalo" di Gue Pequeno
- » "Cupido" di Sfera Ebbasta
- » "Yolandi" di Skioffi
- » "Il cielo in una stanza" di Salmo
- » "Quelli che benpensano" di Frankie hi Energy

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole ostili. (5 minuti)
- Video di alcuni trapper. (10 minuti)
- Analisi dei testi di alcuni trapper in piccoli gruppi. (15 minuti)
- Condivisione dei lavori di gruppo. (10 minuti)
- Realizzazione di testi non sessisti. (20 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Gli allievi e le allieve sono invitati a individuare uno o più post sessisti e a riscriverli con un linguaggio non ostile, pur senza omettere la contestazione e la denuncia.

Chi odia avvelena anche te: digli di smettere

SCHEDA
67

1 di 2

MATERIA

Italiano, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; imparare ad imparare; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

I meccanismi dell'odio.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Perché diciamo in Rete cose che non diremmo mai di persona?
- Cosa ci succede quando ci troviamo davanti a chi esprime idee diverse dalle nostre?
- Che ruolo hanno le bolle cibernetiche e le fake news sul nostro comportamento online?



MATERIALI E FONTI

- » Video "Smontiamo gli haters" di Alessandro Arcodia (4.28 minuti):
http://tiny.cc/smontiamo_haters
- » "Trasformare la rabbia e usarla per agire" di Maura Gancitano, Associazione Tlon (6.55 minuti):
http://tiny.cc/Tlon_rabbia
- » Video "Spindoctors#1. Gli sceneggiatori del Potere" (5.18 minuti):
<http://tiny.cc/spindoctors>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Scuola di Cittadinanza Europea e Parole Ostili. (10 minuti)
- Introduzione del primo principio del Manifesto (Virtuale è reale): proiezione del video "Smontiamo gli haters", che analizza il modo in cui il filtro del web ci fa sentire meno coinvolti e liberi di scrivere cose che non diremmo nella realtà; discussione sugli spunti emersi dal video. (15 minuti)
- La reazione che porta allo scrivere commenti d'odio può essere dettata da rabbia reale? Come gestiamo la frustrazione e la rabbia? Proiezione del video "Trasformare la rabbia e usarla per agire" e discussione a partire dagli spunti emersi. (20 minuti)
- Quanto le notizie che circolano online alimentano gli stereotipi che vengono riversati nel linguaggio d'odio? Cosa sono le fake news e quante di queste vengono architettate ad hoc perché in grado di scioccare e generare click? Proiezione del video "Spindoctors#1. Gli sceneggiatori del Potere" e discussione sugli spunti emersi. (15 min)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- A gruppi gli studenti sono invitati a riflettere su quello che postano sui social (non solo testi, anche foto) e a chiedersi se lo farebbero anche nella realtà. Viene loro proposto di intervistare coetanei e adulti e di sottoporre loro domande di questo tipo: quali sono le caratteristiche dell'immagine che proietto di me sui social? Quali scelte facciamo quando postiamo? Quanto è importante ricevere like? Quanto ci aiuta a sfogarci e quanto invece ci crea ansia? Alla fine le risposte dei due gruppi di intervistati verranno messe a confronto e si proverà a trarre delle conclusioni.
- Per un approfondimento sul tema delle Fake News si consiglia il percorso didattico Dire la Verità sul portale di Scuola di Cittadinanza Europea scuoladicittadinanzaeuropea.it/kit/dire-la-verita/: materiali e spunti per comprendere che le bufale sono sempre esistite, analizzare cosa c'è di diverso oggi e come difendersi. Il percorso è realizzato in collaborazione con Gabriela Jacomella autrice de Il Falso e il Vero e propone alcune fonti storiche del patrimonio archivistico della Fondazione Giangiacomo Feltrinelli.



Non è roba da maschi

SCHEDA
68

1 di 2

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; comunicazione in lingua straniera; competenza matematica e competenza di base in campo scientifico e tecnologico; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Gli stereotipi di genere nella scienza.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Perché le ragazze sono restie a intraprendere studi scientifici?
- Quali pregiudizi ci sono alla base di questa scelta?
- Esistono anche meccanismi mentali e culturali di "autocensura"?
- Quale ruolo giocano le parole, la narrazione, in questo gender gap?
- Sul web e sui social ti è capitato di leggere articoli e post dedicati a donne di scienza in cui fossero presenti stereotipi di genere? O in cui il successo lavorativo di una scienziata fosse raccontato come un evento eccezionale?
- Secondo te, questi contenuti virtuali fanno sì che nella vita reale le scienziate siano prese meno "sul serio" rispetto ai colleghi?



MATERIALI E FONTI

Libri

- » Donne come noi, Donna Moderna (Sperling&Kupfer, 2018). In particolare, i capitoli: Sandra, che è tornata in Calabria a riveder le stelle, pag. 180; Fabiola, che ha scoperto l'origine della nostra vita, pag. 227.
- » Dodici parole, Gabriela Jacomella (Feltrinelli, 2019). In particolare: cap. 1 Scientifica; cap. 4 Competitiva.
- » Sei donne che hanno cambiato il mondo. Le grandi scienziate della fisica del XX secolo, Gabriella Greison (Bollati Boringhieri, 2017)
- » Scienziate nel tempo. 100 biografie, Liliana Moro e Sara Sesti (Ledizioni, 2018).

Articoli

- » I pregiudizi tengono lontane le donne dalla scienza, Internazionale 2016:
http://tiny.cc/donne_scienza
- » Il soffitto di cristallo ha un punto di rottura, Elena Cattaneo:
http://tiny.cc/soffitto_cristallo
- » Il cervello femminile è una "bufala", Donna Moderna:
http://tiny.cc/cervello_fm
- » Discorso di inaugurazione dell'anno accademico 2018/19 Scuola Normale di Pisa, Vincenzo Barone:
<http://normalenews.sns.it/cerimonia-di-inaugurazione-dell'anno-accademico-2018-2019-la-prolusione-del-direttore>, in particolare questo passaggio:
<https://drive.google.com/open?id=1Uo4bpU812C1utpb9gvnrARnQ3-T64aK2qA21r1Kcqwc>
- » Stereotypes about "brilliance" affect girls interests as early as age 6, New York University:
<https://www.nyu.edu/about/news-publications/news/2017/january/stereotypes-about-brilliance-affect-girls-interests-as-early-as.html>
- » Il gender gap nelle lauree STEM, Osservatorio Talents Venture, 2019:
<http://tiny.cc/GenderGap>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

Fase preparatoria (da svolgere in una lezione precedente in classe e dai ragazzi come compito a casa):

- Introduzione al Manifesto della comunicazione non ostile (anche attraverso il video <http://tiny.cc/VideoManifesto> durata 2,10 minuti)
- Gli studenti sono invitati a dividersi in 3 gruppi di studio: il gruppo 1 guarda il film Il diritto di contare; il gruppo 2 legge un capitolo a scelta dal libro Sei donne che hanno cambiato il mondo; il gruppo 3 legge l'articolo I pregiudizi tengono lontane le donne dalla scienza da Internazionale. Ogni gruppo si prepara poi a parlarne in classe.
- Gli studenti sono invitati, singolarmente, a leggere 3 articoli a scelta (1 da quotidiani, 1 da periodici, 1 da siti web) sul tema "donne e scienza" e a soffermarsi sul modo in cui sono raccontate.
- Gli studenti sono invitati a fare lo stesso lavoro sui post dei loro amici su Facebook.

Fase in classe

- Breve intervento frontale del docente, che introduce il tema della lezione e inquadra il fenomeno. (5 minuti)
- Ognuno dei 3 gruppi propone agli altri una breve sintesi del lavoro preparatorio e "mette sul tavolo" il tema forte emerso dal libro-film-articolo per avviare il confronto. (15 minuti)
- Dibattito tra gli studenti, guidati dal docente, sulle ragioni alla base dei pregiudizi su donne e STEM, con riferimento ai contenuti social analizzati a casa e a esperienze personali nella scelta del percorso di studi, specialmente da parte delle ragazze. (15 minuti)
- Breve intervento frontale del docente, in cui si smontano i pregiudizi di genere (spunti utili: Il gender gap nelle lauree STEM, Il cervello femminile è una "bufala") e si introduce il concetto sulla contro-narrazione necessaria per combatterli. (5-10 minuti)
- Lettura e commento, a scelta, di uno dei capitoli da Donne come noi o Dodici parole. (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Visione, a scelta, dei film Black Panther e Agorà.
- Scrittura di un breve articolo sulla storia di una donna di scienza. Lo studente può sceglierla tra quelle "storiche" presentate nei libri proposti come fonti oppure decidere di raccontarne una di attualità (es: Sabrina Gonzalez Pasterski, definita la nuova Einstein; Maryam Mirzakhani, vincitrice della medaglia Fields).

Belle ma brave

SCHEDA
69

1 di 2

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre, Comunicazione in lingua straniera, Competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Gli stereotipi di genere nello sport.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Davvero esistono “sport per maschi” e “sport per femmine”?
- Per quali motivi le atlete italiane, nonostante le sempre più numerose vittorie, sono ancora considerate, e raccontate, come sportive di “serie B”?
- Quale ruolo giocano le parole in questa percezione?
- Sul web e sui social ti è capitato di leggere articoli, guardare gallery fotografiche, condividere post in cui si commentasse solo l’aspetto fisico di una sportiva? O in cui fossero presenti stereotipi di genere?
- Secondo te, questi contenuti virtuali fanno sì che nella vita reale le atlete siano prese meno “sul serio” rispetto ai colleghi uomini?

MATERIALI E FONTI



- » Progetto online #Atlete, Donna Moderna (www.donnamoderna.com/atlete). In particolare: capitoli 1-13-14-26
- » Ebook Donne di sport, Alley Oop-Il Sole24Ore (scaricabile gratis da: http://tiny.cc/donne_sport)
- » Libro Donne come noi, Donna Moderna (Sperling&Kupfer, 2018). In particolare: Irma, dal gancio che non perdona, pag. 3; Il giorno in cui Michela ha scoperto la velocità, pag. 27.
- » Libro Volevo essere Maradona, Valeria Ancione (Mondadori, 2019).
- » Articolo Cos’è successo durante la consegna del primo Pallone d’oro femminile: http://tiny.cc/pallonedoro_fem
- » Articolo Donne e sport, la lunga strada per superare le differenze di genere: <http://tiny.cc/donne-sport>
- » Articolo Lo sport al femminile nella società moderna: <http://tiny.cc/SportFem>
- » Articolo Changing attitudes toward female athletes: <http://tiny.cc/womens-athletes>
- » Articolo Serena Williams, la tuta nera bandita dal Roland Garros: <http://tiny.cc/TutaWilliams>
- » Articolo Sempre più bambini studiano danza classica: http://tiny.cc/danzaclassica_maschi
- » Video Dream Crazier, Nike: http://tiny.cc/Nike_DreamCrazier
- » Video Nulla può fermarci, Nike: http://tiny.cc/Nike_nullapuofermarci
- » <http://tiny.cc/whoruns>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

Fase preparatoria (da svolgere in una lezione precedente in classe e dai ragazzi come compito a casa):

- Introduzione al Manifesto della comunicazione non ostile (anche attraverso il video <http://tiny.cc/VideoManifesto>, durata 2,10 minuti)
- Gli studenti sono invitati a leggere Lo sport al femminile nella società moderna <http://tiny.cc/SportFem>
- Gli studenti sono invitati a leggere 3 articoli a scelta (1 da quotidiani, 1 da periodici, 1 da siti web) sui Mondiali di calcio femminile 2019 e a soffermarsi sul modo in cui sono raccontate le atlete.
- Gli studenti sono invitati a fare lo stesso lavoro sui post dei loro amici su Facebook (dedicati non solo alle calciatrici dei Mondiali, ma alle atlete in generale).

Fase in classe

- Gli studenti sono invitati a cercare su Google la parola "atlete". Discussione sui risultati delle ricerche. (5 minuti)
- Discussione sugli articoli e i post letti a casa e commenti degli studenti. (5 minuti)
- Ascolto del podcast contenuto nel cap. 14 di #Atlete su Sara Gama. (20 minuti)
- In alternativa lettura del capitolo (max 10 minuti)
- Breve spiegazione frontale delle ragioni sportivo-legali per cui in Italia le atlete sono dilettanti e analisi delle conseguenze in tema di diritti e pay gap (vedi cap 1 e 22 di #Atlete). (5-10 minuti)
- Lettura del capitolo di Donne come noi su Michela Cerruti. (5 minuti)
- Discussione con gli studenti sui motivi sociali e culturali alla base degli stereotipi di genere e sulla contro-narrazione necessaria per combatterli. (15 minuti)
- Visione di Dream Crazier. (2 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Visione del film Butterfly sulla pugile Irma Testa.
- Lettura del libro Volevo essere Maradona sulla storia della calciatrice Patrizia Panico.
- Visione di una partita dei Mondiali di calcio 2019, appuntando frasi e aggettivi che alimentano lo stereotipo di genere.
- Lettura di un articolo a scelta (da quotidiani, periodici, siti web) sui Mondiali di calcio e "riscrittura" evitando stereotipi di genere.

Le parole sono armi

SCHEDA

70

1 di 2

MATERIA

Italiano, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

La potenza delle parole.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI



- Quali conseguenze le parole determinano nella relazione tra pensiero e azione nella vita reale e virtuale?
- Come si possono contrastare l'hate speech e le fake news?

MATERIALI E FONTI



- » Il Manifesto della Comunicazione non ostile
- » <https://paroleostili.it/manifesto/>
- » Video sull'odio online (9:47 minuti):
http://tiny.cc/Sole_OdioOnline
- » Cortometraggio "Thanks for the Hate Speech" (5:48 minuti):
<https://www.youtube.com/watch?v=61oy5j7Kf9E>
- » Articolo "Le parole per ferire":
http://tiny.cc/corto_hatespeech

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al tema attraverso la visione del cortometraggio "Thanks for the hate speech". (10 minuti)
- Analisi dell'articolo "Le parole per ferire". (30 minuti)
- I Fase: Mappa narrativa (Vedi Tabella)
- Gli alunni realizzeranno una mappa grafica degli elementi strutturali, diversificati per colore, dell'articolo online "Le parole per ferire" di Tullo De Mauro.
- Ogni membro è "guida" per un elemento del racconto e ha il compito appunto di "guidare" gli altri a discutere e a decidere che cosa scrivere nella mappa.
- II Fase: Gli alunni ricercano e selezionano le parole chiavi contenute nell'articolo e i richiami al Punto 1 del Manifesto della comunicazione.
- III Fase: Gli alunni trascrivono delle mappe narrative in formato digitale con programma "scribaEPUB".
- IV Fase: Gli alunni presentano i lavori e segue una fase di discussione e presentazione. Si procede, poi, alla verifica dei lavori.



- Tabella

Titolo	"Le parole per ferire" di Tullo De Mauro
Elementi strutturali	
Parole per ferire "a doppio taglio"	
Parole o accezioni evocanti stereotipi negativi	
Parole per difetti morali e comportamentali	
Parole per diversità e disabilità fisiche	
Parole per diversità e disabilità psichiche, mentali, intellettuali	
Parole denotanti inferiorità socioeconomica	
Contestualizzazioni con il Punto 1 del Manifesto	

- Confronto sulla potenza di ogni singola parola e sulla forza in grado di esprimere fuori e dentro la Rete. È possibile stimolare la discussione attraverso la visione del video sull'odio online. (20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Scrivere un breve saggio a partire da questa citazione tratta da "Con parole precise. Breviario di scrittura civile" (Editore Laterza) di Gianrico Carofiglio: «Occuparsi del linguaggio pubblico e della sua qualità non è un lusso da intellettuali o una questione accademica. È un dovere cruciale dell'etica civile.»



Condividi usando il buon senso

SCHEDA
71

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

Capire quali informazioni personali dovrebbero rimanere private. Valutare le possibili conseguenze della condivisione di informazioni personali: ciò che viene condiviso contribuisce a creare la propria reputazione online e può avere effetti permanenti.

ARGOMENTO

Cittadinanza Digitale.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



1. Virtuale è reale



DOMANDE FONDAMENTALI

- Quante persone che non conosci hanno accesso alle informazioni che hai condiviso sul tuo profilo?
- In che modo queste informazioni potrebbero essere usate da altri?
- Ti farebbe piacere che la gente conoscesse tutte queste informazioni personali che ti riguardano?
- Pensi che sia importante rivedere le impostazioni della privacy sui social?



MATERIALI E FONTI

- » Handbook Vivi Internet al Meglio
- » E-book - Il Nostro Post(o) nella Rete
<http://tiny.cc/azzurrolibro>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Pensare (o eventualmente accedere tramite dispositivi) alle ultime tre cose pubblicate sul proprio profilo social.
- Scrivere su un foglio:
 - tipo di condivisione (post, foto, stato personale etc.)
 - quanti like e/o commenti sono stati ricevuti
 - quanti like e/o commenti provenienti da amici, familiari e conoscenti (es.: compagni di scuola, di squadra etc.)
 - quanti like e/o commenti provenienti da persone conosciute online, che non hai mai incontrato realmente.
- Cambia punto di vista
- Come potresti essere giudicato se i contenuti da te condivisi fossero letti dal personaggio selezionato in precedenza (a scelta fra: poliziotto, insegnante, genitore, te stesso tra 10 anni, amico, allenatore)?



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Stimolare la riflessione negli studenti rispetto a quello che postano sui propri profili e alla "ombra digitale" che stanno lasciando.

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.