

SCUOLA
PRIMARIA



Uno e sette

SCHEDA
1

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Il riso è un linguaggio universale che abbatte le barriere linguistiche ed elimina le ostilità, contribuendo a superare le diversità socio-culturali.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



2. Si è ciò che si comunica 5. Le parole sono un ponte

DOMANDE FONDAMENTALI



- Quale ruolo gioca la comunicazione non verbale nelle relazioni interpersonali?
- In che modo può diventare un ponte tra i bambini?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

- » Libro "Favole al telefono" di Gianni Rodari, in particolare la storia "Uno e sette".
- » Confronto con gli altri racconti del libro e con altre opere rodariane, tra cui "La grammatica della fantasia".

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- 7 bambini a estrazione vengono scelti per interpretare i 7 personaggi della storia. Tramite gesti ed espressioni comunicheranno tra di loro e i restanti alunni cercheranno di interpretare ciò che percepiscono. (15 minuti)
- Riflessione sulle parole utilizzate in questo passo, che l'insegnante leggerà al termine della rappresentazione: «erano lo stesso bambino, e ridevano nella stessa lingua. Ora sono cresciuti tutti e sette, e non potranno più farsi la guerra, perché tutti e sette sono un solo uomo». (10 minuti).
- Vengono scelti altri 7 bambini della classe e i rimanenti devono descriverli ad uno ad uno, mettendo in rilievo le differenze (Anna è bionda, Marco è moro; Giulia sa giocare a calcio, Luca sa ballare), ma anche i punti in comune (hanno tutti la stessa età, frequentano tutti la stessa scuola, abitano tutti nella stessa città e soprattutto hanno tutti gli stessi diritti). (25 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Ognuno dovrà inventare una piccola storia (scritta o a fumetti) con i 7 protagonisti del racconto di Rodari, ma cambiando alcune variabili: "Che cosa succederebbe se... Paolo si trasferisse a Mosca, se il padre di Kurt andasse a lavorare in una fabbrica di automobili...?" I bambini continuerebbero a ridere nella stessa lingua e dunque a comprendersi, perché la latitudine o il lavoro dei genitori non incidono su un linguaggio universale come il sorriso.

Esseri umani

SCHEDA
2

MATERIA

Musica, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Le caratteristiche dell'umanità.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 2. Si è ciò che si comunica**
- 3. Le parole danno forma al pensiero**
- 5. Le parole sono un ponte**
- 6. Le parole hanno conseguenze**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cosa caratterizza "l'essere umani"?
- Di cosa abbiamo bisogno per essere esseri umani migliori?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: canzone.
» Esseri umani" di Marco Mengoni, Album "Parole in circolo", 2015

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole O_Stili. (5 minuti)
- Visione e ascolto della canzone "Esseri umani" di Marco Mengoni. (5 minuti)
- Riflessione sulle parole utilizzate nella canzone: con due colori differenti evidenziare le parole che hanno un significato positivo e quelle che hanno una connotazione negativa, motivando la propria scelta; individuare i punti del Manifesto toccati nella canzone di Mengoni e scegliere quello più significativo, spiegandone la ragione. (20 minuti)
- Prendendo spunto dal video che affronta il tema della disabilità, imparare qualche parola nella lingua dei segni (LIS). Ad esempio: Grazie, Prego, Per favore, Amico, (...) utilizzando brevi video o illustrazioni. (15 minuti)
- Confrontarsi su eventuali altri disabilità esistenti ed elencare le attenzioni da avere per rispettarle. (15 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Stila una lista di tre aggettivi che descrivono un essere umano (ad es. gentile, rispettoso, buono). Scegli anche 3 aggettivi con cui tu ti definiresti.
- Ti ricordi un episodio in cui hai mancato di rispetto ad un altro bambino? Prendi un foglio e dividilo a metà: a sinistra disegna quello che è successo, mentre nella parte destra pensa alle parole che avresti potuto usare per creare un ponte anziché lanciare una pietra.

Il no di Rosa

SCHEDA
3

MATERIA

Religione

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Il racconto del "NO" di Rosa Parks, che spiega quanto è difficile rapportarsi con la diversità e quanto nel passato ci sia stato bisogno di "parole coraggiose" per raccontare la propria storia e cambiarla.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



6. Le parole hanno conseguenze



DOMANDE FONDAMENTALI

- Possono le parole essere strumento di razzismo e discriminazione?
- Il "no" di una sola persona può risvegliare le coscienze degli altri di fronte ad un sopruso?
- Quali sono le strategie per far valere i propri diritti?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

» Fabrizio Silei, Maurizio Quariello, L'autobus di Rosa, ed. Orecchio Acerbo, 2011, pag. 40

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Breve spiegazione della segregazione razziale negli Stati Uniti negli anni Cinquanta. (10 minuti)
- Lettura del libro con l'ausilio della Lim, che ne proietta le immagini. (10 minuti)
- Riflessioni degli alunni sull'importanza del "no" di Rosa, anche attraverso domande guida in piccoli gruppi. (20 minuti)
- Riflessioni sulla religione come fattore di discriminazione. (15 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Realizzazione della carta d'identità di Rosa Parks.
- Confronto tra la reazione di Rosa e quella del nonno e identificazione con i personaggi:
- Come ci si sarebbe comportati se ci si fosse trovati su quell'autobus.
- Con l'aiuto di un adulto intervista a una persona anziana che ricorda bene questi fatti o a qualcuno che ha vissuto una discriminazione qui in Italia (leggi razziali nei confronti degli ebrei, discriminazioni nei confronti dei meridionali emigrati al Nord).

Romeo e Giulietta

SCHEDA
4

MATERIA

Inglese

COMPETENZE CHIAVE

Competenza multilinguistica.

ARGOMENTO

Un classico della letteratura inglese, "Romeo e Giulietta", fa riflettere sul valore delle parole e delle conseguenze che esse possono avere.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



6. Le parole hanno conseguenze



DOMANDE FONDAMENTALI

- Le parole hanno delle conseguenze, spesso anche molto gravi: quali sono gli avvenimenti scaturiti a causa delle incomprensioni, dei litigi e dei contrasti tra le due famiglie?
- Quale può essere il prezzo di una parola sbagliata, pronunciata con superficialità e rabbia?



MATERIALI E FONTI

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

- » Filmato della storia, semplificata e romanzata:
- » learnenglishkids.britishcouncil.org/en/short-stories/romeo-and-juliet
- » Eventuale edizione cartacea per bambini di Romeo e Giulietta, scelta dall'insegnante.



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- Visione del filmato. (5 minuti)
- L'insegnante con l'aiuto dei bambini scrive alla lavagna le parole più rilevanti della storia e chiede agli alunni di fare altrettanto nei loro quaderni e di cerchiare con due colori diversi le parole d'amore e di aiuto (good words) e quelle ostili (bad words). Seguirà una riflessione sui termini inglesi e sui corrispettivi italiani e sulle conseguenze delle parole d'odio negli avvenimenti della storia ma anche nella vita reale. (15 minuti)
- A piccoli gruppi i bambini sono invitati a creare un finale alternativo, immaginando ciò che sarebbe successo se i protagonisti al posto di litigare avessero tentato di riconciliarsi e capirsi: gli alunni hanno il compito di inventare gli avvenimenti, disegnarli e pensare alle parole di pace tra le due famiglie. (30 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Ognuno ha il compito di disegnare un episodio in cui ha usato delle parole ostili nei confronti di qualcuno e di immaginare (e poi disegnare) un finale alternativo se avesse usato delle parole d'amore e di aiuto.

La balena mangia parole

SCHEDA
5

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Leggere e scegliere le parole che mi rappresentano. Superare le difficoltà di lettura e le difficoltà a mettermi in gioco.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



2. Si è ciò che si comunica
5. Le parole sono un ponte

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cosa caratterizza "l'essere umani"?
- Di cosa abbiamo bisogno per essere esseri umani migliori?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

» Gioia Marchegiani, "Iole la balena mangiaparole", ed. Gribaudo, 2015, pag. 32

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Breve spiegazione del progetto Parole Ostili. (5/10 minuti)
- Lettura del libro. (10 minuti)
- Commento e comprensione collettiva del testo. (10 minuti)
- Condivisione con il gruppo classe della "Bella parola che sta nel profondo del proprio mare". (20 minuti)
- Analisi delle emozioni che si provano quando ci si sente capiti dagli altri. (10/15 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Costruzione del lapbook: "Il mare profondo delle belle parole diventa la storia della nostra classe".

Quel bulletto del carciofo

SCHEDA
6

MATERIA

Musica, Cittadinanza e Costituzione, Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Il bullismo.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 2. Si è ciò che si comunica**
- 4. Prima di parlare bisogna ascoltare**
- 5. Le parole sono un ponte**
- 8. Le idee si possono discutere, le persone si devono rispettare**
- 9. Gli insulti non sono argomenti**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Come cambia il carciofo nel corso della canzone?
- Cosa lo fa cambiare?
- Cosa possiamo fare per contribuire al cambiamento?
- Un bullo è irrecuperabile?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: canzone.

- » Quel bulletto del carciofo - 59° Zecchino D'oro
https://www.youtube.com/watch?v=tOSPSE_fzv4

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5/10 minuti)
- Visione del video e lettura/ascolto del testo. (10 minuti)
- Commento e discussione sulla scorta delle domande fondamentali. (10 minuti)
- Disegno "Costruisco un ponte verso il bullo". (15 minuti)
- Conclusione con la creazione di una bacheca virtuale/padlet. (15/20 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Rielaborazione del testo della canzone, provando a contestualizzarlo e sostituendo se stessi e i propri amici/conoscenti/parenti.
- Lavoro sulle emozioni (abbinamento colore/emozione).

La fabbrica delle parole

SCHEDA
7

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Emozioni e parole.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



5. Le parole sono un ponte



DOMANDE FONDAMENTALI

- Usiamo le parole con tanta leggerezza perché non ci costano niente?
- Esistono parole che costano tanto? Parole che non pesano niente? Parole che si svalutano? O che sono inflazionate?
- Se le parole sono un ponte, assomigliano di più a un ponte tibetano o a uno in cemento armato?
- "Risparmiare" le parole e "avere cura" delle parole è la stessa cosa?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

- » Agnès de Lestrade, "La grande fabbrica delle parole", Terre di Mezzo, 2011, pag. 40
- » Eventualmente c'è anche un piccolo video su youtube
- » <https://www.youtube.com/watch?v=DliARgAvHrs>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- Ogni bambino/a pensa alle parole che gli/le costano di più, a quelle che fa più fatica a dire, a quelle che a volte proprio non vogliono uscire dalla bocca, e le scrive su un foglietto colorato che poi deporrà in un cesto: sarà un'attività individuale guidata dall'insegnante, che guiderà la classe facendo loro degli esempi. (15 minuti)
- I bambini vanno a fare la spesa nel supermercato delle parole e acquistano le parole che per loro sono più preziose: alla cassa l'insegnante, aiutata da alcuni bambini, dirà loro quali atteggiamenti servono per pagarle (25 minuti).
- Ogni bambino/a che ha partecipato al gioco ha la possibilità di andare indietro nel tempo e di usare le parole acquistate in una situazione in cui gli/le mancavano. (10 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- I bambini sono invitati a rifare a casa lo stesso gioco.

Il paese senza punta

SCHEDA
8

MATERIA

Italiano e Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Come esprimersi correttamente in rete.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



5. Le parole sono un ponte



DOMANDE FONDAMENTALI

- Se fossimo nel paese senza punta, come i cittadini utilizzerebbero Internet?
- Quali sono i mezzi di comunicazione di vostra conoscenza che usano gli adulti per comunicare?
- Quali sono i "programmi" che usano?
- Come mi comporto, cosa scrivo se un amico mi contatta? E se devo chiedere informazioni?
- E se qualcuno mi offende con le parole cosa faccio?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

- » Racconto di Gianni Rodari "Il paese senza punta"
- » Computer collegato in rete
- » Iscrizione ad una piattaforma di condivisione
- » Cartellone e pennarelli
- » Spinner* predisposto dall'insegnante.

*Lo spinner è una ruota/trottola di carta suddivisa in spicchi di numero variabile. In ogni spicchio l'insegnante predispone dei messaggi che devono essere compresi da chi li legge e a cui si deve rispondere. A turni si ruota lo spinner e si risponde o commenta il messaggio ricevuto.



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Lettura del racconto di Rodari e discussione sulla morale della storia. (10 minuti)
- Brainstorming sulle funzionalità conosciute della rete e conversazione guidata riferita ai programmi di messaggistica o social network conosciuti dagli alunni. (10 minuti).
- Si dividono i bambini in gruppi da 5/6 unità che devono ricercare parole "gentili" e frasi educate per chiedere, rispondere, farsi capire. (10 minuti).
- Condivisione delle frasi/parole individuate e rappresentazione di un cartellone. (20 minuti)
- Gioco a coppie con lo spinner predisposto dall'insegnante. (10 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Utilizzo di una piattaforma di condivisione gratuita quale Edmodo, Fidenia, ecc. per messaggiare in un ambiente protetto con l'insegnante. La consegna è di inviare due messaggi "gentili" in cui:
 - chiedi qualcosa al gruppo
 - comunichi delle informazioni.

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 della 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=QATK11I-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'avversarioIl 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.

Il gioco delle istruzioni

SCHEDA
11

MATERIA

Matematica e Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

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.

ARGOMENTO

Il gioco delle istruzioni: riflettere sulla programmazione, ovvero sulla necessità di fornire una serie di istruzioni chiare e precise affinché chiunque, anche una macchina, possa raggiungere un determinato obiettivo.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



6. Le parole hanno conseguenze



DOMANDE FONDAMENTALI

- Capisco l'importanza di utilizzare parole chiare al fine di fornire istruzioni corrette per raggiungere un obiettivo?
- Capisco le conseguenze di un utilizzo non corretto delle parole formulando delle istruzioni errate?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: gioco.

- » Progetto: "Programma il Futuro"-Coding unplugged
- » Piattaforma Code.org: Video: <https://www.youtube.com/watch?v=HsXaW6fFDY>
- » Frase: "Non si risolve il problema applicando una regola, ma è il riflettere su un problema che stimola l'apprendimento" – Seymour Papert dal libro "I bambini e i computer"



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole Ostili. (10 minuti)
- Due gruppi separatamente osservano per 2 minuti le immagini relative alle varie fasi necessarie alla costruzione di un manufatto cartaceo. Le immagini sono diverse per ogni gruppo.
- Al termine ogni gruppo scrive su un foglio le istruzioni passo dopo passo necessarie per costruire il proprio manufatto. (max 15 minuti)
- Al termine i due gruppi si scambiano le istruzioni.
- Ogni gruppo a questo punto, con il materiale necessario esegue le istruzioni riportate nel foglio per costruire il manufatto. (max 10 minuti)
- Al termine si verificherà l'esatta costruzione o meno del manufatto.
- Si rifletterà sulle difficoltà riscontrate nel fornire delle istruzioni semplici e chiare.
- In caso di errata costruzione si cercheranno nelle istruzioni le parole che hanno portato all'errore. (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Si forniscono agli alunni altre immagini per la costruzione di manufatti cartacei.
- Si chiede agli alunni di scrivere con parole chiare e precise le istruzioni per la costruzione.

Il ponte dei bambini

SCHEDA
12

MATERIA

Italiano, Arte e immagine, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

L'opposto della parola "muro" è la parola "ponte". Una parola familiare, costruttiva, che appartiene al lessico interculturale: si parla infatti di ponti tra culture, dei mediatori culturali come figure ponte, di facilitare il passaggio tra ordini scolastici diversi quindi di "fare ponte", di personaggi ponte nella letteratura per ragazzi e nella didattica.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



5. Le parole sono un ponte

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cosa significa secondo te "parola ponte"?
- Quali sono le parole che uniscono?
- Quali tra queste parole ti piacciono di più? Perché?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

- » Il ponte dei bambini (video) <https://www.youtube.com/watch?v=zbXSVfY9XUw>
Max Bolliger – Stepan Zavrel, "Il ponte dei bambini", Bohem Press, 2007

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Presentazione e visione del video o lettura del libro. (10 minuti)
- Raccolta delle idee degli alunni emerse dalla visione o dalla lettura, anche alla luce delle domande fondamentali: <https://padlet.com/arrimoni/paroleponte> (20 minuti)
- Realizzazione di un semplice cartellone nel quale scrivere le parole "ponte" emerse sia dalla discussione sia dalla realizzazione del padlet. (30 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Raccolta delle idee con padlet
- Realizzazione di un cartellone

Il silenzio della Montessori

SCHEDA
13

1 di 2

MATERIA

Musica

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Partendo dall'esperienza montessoriana della Lezione sul silenzio che la dottoressa descrive minuziosamente nel testo *La scoperta del bambino*, è possibile condurre i bambini a riflettere sul significato della parola silenzio e sui diversi gradi che lo contraddistinguono. C'è un silenzio e un silenzio assoluto in cui "sembra che gradatamente sparisca la vita, che la sala si faccia di mano in mano vuota, come se non ci fosse più nessuno" in cui si sentono solo i suoni e i rumori più leggeri e sottili. Ad esso fa seguito un momento di godimento del silenzio che condurrà insegnante e bambini a dire: "Ci eravamo isolati dal mondo e avevamo passato qualche minuto insieme uniti tra di noi; io a desiderarli e a chiamarli, ed essi a ricevere, nel silenzio più profondo, la voce che si rivolgeva personalmente a ciascuno di loro, giudicandolo in quel momento il migliore di tutti". Un'esperienza del silenzio che nel suo dispiegarsi diventa al tempo stesso un'opportunità per imparare ad ascoltare se stessi, l'ambiente, le persone accanto a noi, per sperimentare come grazie alla collaborazione di tutti i membri della comunità si possa perseguire un fine comune.

Trattato attraverso: libro.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



4. Prima di parlare bisogna ascoltare 10. Anche il silenzio comunica

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cos'è il silenzio?
- Cosa significa fare silenzio? Basta solamente non parlare per rimanere in silenzio? Perché è importante da un punto di vista comunicativo?
- Cosa abbiamo scoperto attraverso questa esperienza?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

- » Le pagine del testo di Maria Montessori *La scoperta del bambino*, dedicate alla Lezione sul silenzio (pp.151-156)



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- L'insegnante entra in aula e si mette in una posizione ritenuta comoda (in piedi, seduta) immobile (senza muovere i piedi, il busto, le braccia, la testa), in silenzio.
Raggiunta la posizione invita i bambini a fare lo stesso.
Una volta ottenuto il silenzio si fa buio nella stanza. Lentamente, man mano che i bambini vigilando se stessi diventano sempre più immobili, si raggiunge una situazione di silenzio assoluto.
È il momento in cui si iniziano a sentire suoni leggerissimi mai avvertiti prima.
A questo punto, la maestra rivolgendosi ai bambini dice: "Adesso ascoltate una voce leggera che vi chiama per nome".
Partendo dal bambino più silenzioso presente in aula inizia a chiamare ad uno ad uno i bambini con una voce afona, strisciando le sillabe, quasi senza vocali. Quando sente il suo nome deve andare verso la persona che lo sta chiamando con un movimento così leggero da non produrre alcun rumore.



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Nella versione originaria di Maria Montessori la lezione del silenzio si conclude con quanto riportato al punto precedente.
Oggi noi possiamo, una volta terminata l'esperienza, facendoci guidare dalle Domande fondamentali, chiedere ai bambini una restituzione verbale o grafica sia in termini di scoperte sia in termini di vissuti che l'hanno accompagnata.



Caino e Abele

SCHEDA
14

MATERIA

Religione

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Il conflitto.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**
- 9. Gli insulti non sono argomenti**



DOMANDE FONDAMENTALI

- Quando mi capita di litigare?
- Quando sono arrabbiato posso fare...posso dire...?
- Penso mai che si può trovare un accordo?
- Penso al gioco come mezzo per rilassarmi?
- Il video gioco mi aiuta davvero a "scaricarmi" o stimola la mia rabbia?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

» Bibbia Cei, Gen 4, 16

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole Ostili. (5 minuti)
- Living theatre: messa in scena di Gen 4, 16 invertendo i ruoli ogni volta e provando ad aggiornare il racconto. (25 minuti)
- Commento e discussione sull'azione di Caino e sulla sua risposta (Gen 4, 9-10): Allora il Signore disse a Caino: «Dov'è Abele, tuo fratello?». Egli rispose: «Non lo so. Sono forse il guardiano di mio fratello?». (10 minuti)
- Confronto sulle dinamiche attuali: ti cancello dalla faccia della terra! (10 minuti)
- Confronto sulle modalità dei video giochi: ti sparo, ti ammazzo e acquisto punti. (10 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Descrivo il mio videogioco preferito secondo quanto detto in classe; cerco un'immagine, un ricordo, un testo che mi fa pensare all'armonia.

Parole in cerchio

SCHEDA
15

1 di 2

MATERIA

Laboratori teatrale

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

L'arte dell'incontro: i corpi in relazione e le parole che ne derivano.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 2. Si è ciò che si comunica**
- 3. Le parole danno forma al pensiero**
- 4. Prima di parlare bisogna ascoltare**
- 5. Le parole sono un ponte**
- 6. Le parole hanno conseguenze**
- 10. Anche il silenzio comunica**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Quali parole, quali gesti abitano dentro di noi?
- Quali parole nascono dalla relazione tra i corpi?
- La parola è scrittura della relazione?
- Siamo sempre ciò che diciamo?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: teatro.

- » Esercizi di pratica teatrale
- » Pedagogia del Teatro e della Comunicazione



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Esercizio 1. Tutti i partecipanti sono in cerchio. Si guardano negli occhi. Chi vuole quando vuole (A) si reca al centro del cerchio; 'A' ruotando su sé stesso guarda negli occhi i compagni; ne sceglie uno (B) con lo sguardo; il compagno scelto 'B' resta immobile e attende A; A si reca verso B e (sempre guardandosi negli occhi) A e B si scambiano di posto. Il nuovo compagno al centro del cerchio (B) prosegue l'esercizio facendo l'esperienza. La stessa dinamica di azione/reazione si ripete in tre modalità: - muti, occhi negli occhi; - scambiandosi un gesto/un'azione; - scambiandosi una parola/una frase. (15-20 minuti)
- Esercizio 2. Tutti i partecipanti sono in cerchio. Si guardano negli occhi. Chi vuole quando vuole (A) si reca al centro del cerchio. 'A' ruotando su sé stesso guarda negli occhi i compagni; ne sceglie uno (B) con lo sguardo e 'A' resta immobile al centro del cerchio a guardarlo. Il compagno scelto 'B' si reca verso 'A' e (sempre guardandosi negli occhi) si scambiano di posto. Il nuovo compagno al centro del cerchio (B) prosegue l'esercizio facendo l'esperienza. La stessa dinamica di azione/reazione si ripete in tre modalità: - muti, occhi negli occhi; - scambiandosi un gesto/un'azione; - scambiandosi una parola/una frase. (15-20 minuti)
- Esercizio 3. Tutti i partecipanti sono in cerchio. Ricevono dall'attore/facilitatore due fogli di diverso colore. Sul bianco è richiesto loro di scrivere 'parole d'amore'; sul giallo è richiesto loro di scrivere 'parole d'odio'. I foglietti vengono consegnati all'attore/facilitatore, scritti in forma anonima. (10 minuti)
- Esercizio 4. Il cerchio si rompe e tutti i partecipanti camminano nello spazio. Allo 'stop' da parte dell'attore/facilitatore si formano coppie di partecipanti, casualmente, trovandosi in prossimità l'uno dell'altro. I partecipanti della coppia si presentano tra di loro, affidando gli uni agli altri il proprio nome e tre parole che loro ritengono importanti. Al termine dello scambio, tutti i partecipanti ritornano a formare il cerchio. A turno, ognuno racconta cosa gli è stato riferito dal partner nella coppia, presentando così uno dei compagni. (10 minuti)
- Esercizio 5. Tutti i partecipanti sono in cerchio. Ricevono dall'attore/facilitatore due fogli di diverso colore scritti durante l'esercizio precedente. Ognuno riceve parole scritte nell'esercizio 3 da un altro partecipante sconosciuto, 'parole d'amore' e 'parole d'odio'. Le parole diventano dono. Ognuno può portarsele a casa. (5 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Rileggere a casa le parole d'amore e d'odio ricevute.
- Scrivere – a partire dai foglietti ricevuti – un diario di bordo, sul quale annotare considerazioni sull'esperienza vissuta.

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.

Mi sento invisibile

SCHEDA
17

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Sentirsi soli in mezzo alla gente.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



2. Si è ciò che si comunica
5. Le parole sono un ponte
10. Anche il silenzio comunica



DOMANDE FONDAMENTALI

- Cosa si prova a sentirsi invisibili e non considerati?
- Si può essere invisibili anche virtualmente?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: video.

- » Esperimento sociale: essere invisibili fra la gente
<https://www.youtube.com/watch?v=9EeWCcluRbQ&t=1s>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5/7 minuti)
- Visione del filmato: <https://www.youtube.com/watch?v=9EeWCcluRbQ&t=1s> (3 minuti)
- Commento e discussione. (10 minuti)
- Brainstorming sul non essere considerati. (15 minuti)
- Conclusione con la creazione di una bacheca virtuale (padlet). (25 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Ricerca su youtube di altri video con riferimenti simili.
- Ricerca nel mondo dei social portando degli esempi in cui si subisce emarginazione virtuale (es. non essere considerati in un gruppo WhatsApp).

Costruiamo insieme

SCHEDE
18

MATERIA

Matematica, Geometria

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Il valore della collaborazione e il rispetto delle idee altrui sono alla base di un lavoro di gruppo costruttivo ed efficace. In un impegno condiviso ognuno contribuisce in base alle proprie capacità e, nell'ottica di un gratificante scambio reciproco, esprime al meglio le sue potenzialità. Nello specifico, in presenza di un gruppo classe caratterizzato da un'alta percentuale di alunni non italofofoni, un'attività basata sull'interazione tra pari, diventa risorsa positiva per una reale integrazione.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



4. Prima di parlare bisogna ascoltare 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare

DOMANDE FONDAMENTALI



- So ascoltare opinioni diverse dalle mie e apprezzare il lavoro degli altri?
- Nel gruppo sono in grado di "dialogare" e non "polemizzare"?
- Sono capace di collaborare operativamente per il conseguimento di un obiettivo comune?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: gioco.

- » Un cartoncino A4 per ogni alunno su cui sono già disegnati 4 triangoli equilateri con lato 10 cm, un paio di forbici, una colla stick, del nastro adesivo, matita e gomma.
- » Testo di geometria riguardante i solidi.

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al Progetto "Parole Ostili". (10 minuti)
- Suddivisione della classe in gruppi di 4 alunni, tenendo conto delle potenzialità e delle difficoltà di ciascuno. Momento di confronto inerente la geometria solida: ricerca del solido regolare con il minor numero di facce; il tutto attraverso uno scambio di idee e ascolto reciproco. (10 minuti)
- Distribuzione del materiale occorrente e consegna dell'attività da eseguire: obiettivo, modalità, tempi. (5 minuti)
- Realizzazione della richiesta data. (20 minuti)
- Osservazione del prodotto finito, precisazione della nomenclatura e delle peculiarità proprie del tetraedro realizzato. (10 minuti)
- Riflessione comune inerente le modalità di un lavoro condiviso e le potenzialità di una collaborazione basata sull'aiuto e il rispetto reciproco. (5 minuti).

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- I bambini (a piccoli gruppi) sono invitati a riprodurre un cubo, con le stesse modalità utilizzate in classe.

I care

SCHEDA
19

MATERIA

Italiano, Arte e immagine, Cittadinanza e Costituzione, Musica

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Il motto "I care" di don Milani può essere la base della convivenza civile a scuola.
Parallelismo tra il motto I care e le parole del Manifesto della comunicazione non ostile.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



5. Le parole sono un ponte



DOMANDE FONDAMENTALI

- Il motto "I care" rimanda ad altre parole che significano: **inclusione, collaborazione, altruismo... quali possono essere? Cerchiamole insieme...**



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: canzone.

- » Immagini e documentari per la biografia di don Milani dal web
- » Canzone "I care" di Aleandro Baldi



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Presentazione della figura di don Milani in riferimento alla scuola di Barbiana e al motto "I care". (15 minuti)
- Confronto con gli alunni su come si potrebbe attualizzare il motto I care nel loro contesto scolastico, familiare, sociale: collegamento col progetto Parole Ostili. (20 minuti)
- Realizzazione di un poster con le parole che declinano il motto I care. (20 minuti)
- Esecuzione del ritornello del canto I care di Aleandro Baldi. (5 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Disegno per casa di un cuore contenente le parole, trovate in classe, che declinano l'I Care milaniano.
- Cartellone di classe che raccoglie i cuori preparati a casa.

Il gioco del perché

SCHEDA
20

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Creare solidarietà e inclusione nelle nostre conversazioni. Potere e limite delle parole.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 3. Le parole danno forma al pensiero**
- 5. Le parole sono un ponte**
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**



DOMANDE FONDAMENTALI

- Quanto è importante creare inclusione nelle comunicazioni che ci riguardano o che condividiamo con altri?
- Quali dinamiche anaffettive si stabiliscono in una comunicazione non inclusiva?
- Come si realizza il valore dell'inclusione e della solidarietà in una conversazione?



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

- » Gianni Rodari, Il Libro dei Perché



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Introduzione al concetto di inclusione. (5 minuti)
- Letture per l'infanzia: "Perché non bisogna parlare nelle orecchie per non far sentire a tutti?"; "Perché si parla?" (10 minuti)
- Brainstorming con commenti sui brani. (10 minuti)
- Discussione e confronto con collegamento a casi concreti anche del proprio vissuto nei quali l'esclusione di uno o più elementi di una conversazione possono aver creato incomprensioni o conflitti. (15 minuti)
- Circle time: attività ludiche di gruppo 'Telefono senza fili'; 'La Frase più Lunga'. (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Esercizio di composizione: Inventare una favola nella quale, per paradosso, la mancanza di uno o più elementi della comunicazione diventa strumento di inclusione, solidarietà, comprensione e legame positivo tra i personaggi stessi.

La gabbianella

SCHEDA
21

MATERIA

Italiano, Cittadinanza e Costituzione

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Difficoltà di relazioni e di accettazione della diversità.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 5. Le parole sono un ponte**
- 6. Le parole hanno conseguenze**
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**



DOMANDE FONDAMENTALI

- **In cosa mi sento simile o diverso da...; come sarebbe la vita quotidiana se non fossimo diversi; la diversità in classe nostra; le parole sbagliate che vengono usate.**



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

- » Luis Sepulveda, "La gabbianella e il gatto", Salani
- » <http://tuttoscuola.altervista.org/favole/f-gabbianella.htm>



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole Ostili con l'ausilio del video sul Manifesto: <https://www.youtube.com/watch?v=QATK11I-79Y> (5 minuti)
- Presentazione della storia attraverso una lettura del testo semplificato con parole chiave o la visione di uno spezzone del film. (5 minuti)
- Riflessione e confronto in piccoli gruppi guidati dalle domande fondamentali. (10 minuti)
- Condivisione in plenaria. (10 minuti)
- La ricetta dell'accoglienza: brainstorming sul modo in cui Zorba è riuscito ad accogliere la diversità allo scopo di individuarne le azioni principali. (15 minuti)
- Elencare alcuni episodi di mancata accoglienza (fatti di cronaca o avvenuti in classe), evidenziando cos'è mancato, quale atteggiamento ha prodotto l'ostilità. (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Ognuno a casa è invitato a scrivere un Manifesto dell'accoglienza della diversità, che sarà poi condiviso in classe, in modo da stilare uno comune.

Comunicazione su internet

SCHEDA
22

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

La comunicazione in Internet.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



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



DOMANDE FONDAMENTALI

- **Che differenza c'è tra la comunicazione faccia a faccia e quella online?**



MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: ricerca.

- » Dati della ricerca EU Kids Online per Miur e Parole Ostili, in particolare quelli relativi alle attività online e ai Social Network.



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Breve sondaggio in classe su usi della rete (quali attività, eventuale presenza su Whatsapp o sui Social Network). (10 minuti)
- Confronto con i relativi dati di EU Kids Online. (10 minuti)
- Discussione in aula su quali attività online implicano comunicazione con gli altri. (15 minuti)
- Riflessione su quale differenza c'è tra la comunicazione faccia a faccia e la comunicazione online? (20 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Gli alunni sono invitati a realizzare un'intervista ai genitori e/o a fratelli e sorelle ponendo la stessa domanda affrontata in classe: quale differenza c'è tra la comunicazione faccia a faccia e la comunicazione online?

Rispetto in movimento

SCHEDA
23

1 di 2

MATERIA

Educazione fisica

COMPETENZE CHIAVE

Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Educazione alla conoscenza e al rispetto:
Conoscere i propri compagni. Saper essere corretti con gli avversari. Saper accettare eventuali eliminazioni. Acquisire senso di collaborazione. Riconoscere gli avversari in un gioco. Agire correttamente durante il gioco. Mantenere atteggiamenti di lealtà in caso di sconfitta.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 4. Prima di parlare bisogna ascoltare**
- 5. Le parole sono un ponte**
- 6. Le parole hanno conseguenze**
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Quanto è importante conoscere e accettare sè stessi?
- Sono capace di ascoltare e aiutare gli altri?
- Cosa significa saper rispettare?
- Come posso fidarmi e affidarmi e come vivo questa situazione?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: gioco.

- » Utilizzo della palestra scolastica e degli attrezzi disponibili (piccoli e grandi).

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



Nell'arco di una lezione di un'ora: lavoro a gruppi a rotazione.

Parte prima: conoscenza (10 minuti)

- Prima di iniziare l'attività, seduti in cerchio in mezzo alla palestra gli alunni si presentano dicendo il proprio nome e raccontando qualcosa di sé (una caratteristica, un aneddoto...).

Parte seconda: costruzione (15 minuti)

- Durante l'attività gli alunni dovranno innanzitutto cooperare per progettare e realizzare assieme tre percorsi ad ostacoli, identici e paralleli lungo la palestra. Potranno utilizzare tutte le attrezzature grandi e piccole a disposizione. I tre percorsi dovranno essere uguali.

Parte terza: competizione (15 minuti)

- Costruiti i percorsi, saranno divisi in gruppi (tre). Il gioco consiste nella realizzazione di una staffetta secondo le regole pensate da loro.

Parte quarta: condivisione (5 minuti)

- Al termine dell'attività prima della conclusione si torna in cerchio e si condividono le emozioni vissute.

Parte quinta (10 minuti)

- Gioco dell'uomo ghiaccio

Conclusione

- Al termine di tutte le attività si torna in cerchio per i saluti finali.



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

Parte prima: Si comincia seduti in cerchio al centro della palestra. Ogni alunno si presenta dicendo il proprio nome ed una caratteristica (va bene anche un brevissimo aneddoto) di sé. La presentazione può essere fatta anche con una palla in mano che passa di volta in volta nelle mani del compagno. Terminato il giro di presentazioni l'insegnante prende la palla e la lancia ad un alunno a caso. L'alunno (che deve cercare di prendere la palla al volo) che la riceve deve dire il nome e la caratteristica del lanciatore (in questo caso l'insegnante). Quindi lancia a sua volta la palla ad un altro compagno, che a sua volta deve cercare di prendere la palla al volo e quindi dire nome e "caratteristica del lanciatore". Tra un lancio e l'altro si fa un breve esercizio di riscaldamento. Via via si prosegue con i lanci fin quando tutti hanno lanciato la palla almeno due/tre volte.

Parte seconda: L'insegnante presenta l'attività che gli alunni dovranno realizzare: la costruzione della "città motoria". Tutti gli alunni sono chiamati a collaborare per costruire la "città" dove ci sono tante attività divertenti. Gli alunni avranno a disposizione tutti gli attrezzi della palestra. Dovranno pensare tre percorsi identici di staffetta (progettati da loro con la supervisione dell'insegnante, che si limiterà a coordinare i lavori con gli incarichi ed alcuni suggerimenti) da realizzare lungo la palestra cercando di inserire attività che prevedono diverse abilità. Si potranno utilizzare cerchi, clavette, ostacoli, materassini, birilli, conetti, palloni e canestri o cesti e, se le strutture lo consentono, anche le spalliere. Ciò che conta è che tutti gli alunni siano coinvolti nel cooperare nella costruzione, dove "ognuno fa qualcosa".

Parte terza: Costruito il percorso si torna in cerchio e l'insegnante dividerà gli alunni in tre gruppi (si può utilizzare una tecnica a scelta: contarsi per tre, contare tre frutti, o tre animali o tre colori). Divisi nei tre gruppi si potrà dare il via alla staffetta da realizzare sui percorsi che sono stati costruiti. La staffetta viene vinta dalla squadra che avrà completato il percorso da tutti i suoi componenti almeno tre volte. Si può ripetere il gioco anche una seconda volta se avanza tempo.

Parte quarta: Al termine delle staffette si riordina la palestra con il contributo di tutti (es. una squadra mette via i cerchi e le clavette, una mette via i materassini e i palloni ecc.), quindi si torna in cerchio e si condividono le emozioni vissute.

Parte quinta: Gioco dell'uomo di ghiaccio (tutti possono salvare tutti).

Materiale:

- qualcosa per contraddistinguere l'uomo di ghiaccio, tipo una vecchia maglietta bianca, ma basta anche un foulard legato in vita.

Regole del gioco:

- Uno o due bambini (dipende da quanto è grande il gruppo) vengono scelti come uomo di ghiaccio e indossano la maglietta bianca.
- Quando l'insegnante dà il via, i bambini devono scappare per non farsi prendere dall'uomo di ghiaccio. I limiti per scappare possono essere le righe del campo della palestra.
- L'uomo di ghiaccio deve cercare di toccare più bambini possibile.
- Chi viene toccato dall'uomo di ghiaccio resta immobile con le braccia e le gambe divaricate, perché il super-potere dell'uomo di ghiaccio è appunto di ghiacciare le persone.
- Per venir liberati un altro bambino deve passare sotto le gambe del bambino ghiacciato, il quale sarà di nuovo in grado di correre e scappare.
- Mentre un bambino passa sotto le gambe di un altro per liberarlo non può essere preso dall'uomo di ghiaccio.
- Ogni tanto l'insegnante può bloccare il gioco ed assegnare ad un altro bambino il ruolo di uomo di ghiaccio.

Conclusione:

A conclusione della lezione si torna in cerchio per fare sintesi dell'attività, sottolineare l'importanza della cooperazione e del rispetto, presentare il Manifesto (in particolare i punti 4, 5, 6, 8).

Parole di rabbia

SCHEDA
24

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

La rabbia e la poesia.

La rabbia è un sentimento umano ineludibile. È possibile arginarla, partendo dal controllo del proprio linguaggio e utilizzando la creatività (e l'ironia) al posto della forza.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 5. Le parole sono un ponte**
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone di devono rispettare**
- 9. Gli insulti non sono argomenti**



DOMANDE FONDAMENTALI

- È possibile contenere la rabbia?
- Esiste una rabbia virtuosa? Esiste una rabbia ragionante?
- Che caratteristica ha la parola rabbiosa (volume, suono, volgarità...)?
Perché è importante trovare le parole per esprimere la rabbia?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

» Bruno Tognolini, "Rime di rabbia", Salani, 2010, 72 pag.

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti)
- Lettura di alcune poesie tratte da "Rime di rabbia" di Bruno Tognolini, (10 minuti)
- I bambini/ragazzi leggono e drammatizzano, giocano a rivolgersi contro le rime rabbiose, e urlano, associano dei gesti. (20 minuti)
- Lavorando in gruppo, si compongono poesie rabbiose, a squadre poi ci si fronteggia con giocose rime infuriate. (20 minuti)
- Condivisione e discussione. (5 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Pensare a una o più situazioni, e descriverle, in cui la rabbia è esplosa fisicamente e immaginare, provando a costruire una o più rime, quali parole avrebbero potuto sgonfiarla.

Sono una ragazza

SCHEDA
25

1 di 2

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

La violenza (verbale) contro le bambine e le donne.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI

- Ci sono delle parole, con cui vengono descritte le bambine, che non mi piacciono e non mi rappresentano?
- Le parole possono raccontare che pur essendo diversi abbiamo uguali diritti e possiamo svolgere gli stessi mestieri?
- Cosa può fare ognuno di noi per cambiare i finali che non ritenie giusti?

MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: ricerca.

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » "Sono una ragazza!" di Yasmeen Ismail, ed. Sottosopra (Giralangolo)
- » "Fiabe in rosso" di Lorenzo Naia e Roberta Rossetti, VerbaVolant edizioni
- » "Quante tante donne. Le pari opportunità raccontate ai bambini" di Anna Sarfatti, Mondadori
- » "La dichiarazione dei diritti delle femmine" di Elisabeth Brami e Estelle Billon-Spagnol, ed. Lo Stampatello
- » "La dichiarazione dei diritti dei maschi" di Elisabeth Brami e Estelle Billon-Spagnol, ed. Lo Stampatello



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- L'insegnante scrive alla lavagna le parole femminuccia e maschiaccio e a mo' di brain storming invita i bambini e le bambine a dire tutto quello che queste due parole fanno venire loro in mente, quando le hanno sentite pronunciare, da chi, per esprimere cosa, se le hanno mai usate nei confronti di qualcuno. (15 minuti)
- Dopo aver raccolto le prime impressioni l'insegnante chiede ai bambini e alle bambine se ci sono altre parole o espressioni che vengono usate nei confronti delle bambine o di ragazze più grandi (sorelle, cugine, amiche) che a loro non piacciono e per quale motivo. (5 minuti)
- Insieme leggono e poi commentano "Sono una ragazza!". (5 minuti)
- L'insegnante divide i bambini e le bambine in piccoli gruppi e li invita a scrivere su due colonne le caratteristiche/differenze tra maschi e femmine. (10 minuti)
- I gruppi condividono le loro liste e l'insegnante li aiuta a comprendere che essere diversi non significa avere meno opportunità e meno diritti e nessuno può decidere al posto tuo: niente è scritto per sempre, neanche le fiabe, a cui possiamo riscrivere il finale. (15 minuti)
- Ritornando all'esercizio iniziale l'insegnante aiuta i bambini e le bambine a comprendere che il mondo si può cambiare anche attraverso le parole e presenta loro il Manifesto della comunicazione non ostile. (10 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

A gruppi o a coppie i bambini e le bambine sono invitati a svolgere le seguenti attività:

- raccontare una o più storie di donne che si sono distinte in ambiti considerati maschili;
- fare una lista di nomi di mestieri o di funzioni che un tempo non venivano declinati al femminile, perché di fatto non venivano praticati dalle donne, ma che oggi possono e devono venir usati applicando il genere corretto se riferiti a una donna o a una ragazza;
- riscrivere il finale di una fiaba classica;
- cercare storie di bambine e ragazze che ancora oggi devono lottare per avere gli stessi diritti dei coetanei maschi.



Internet quotidiano

SCHEDA
26

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

L'uso quotidiano di Internet.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI

- Che differenza c'è tra l'esperienza diretta e quella online?

MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: immagini.

» Dati della ricerca EU Kids Online per Miur e Parole Ostili, in particolare quelli relativi a accesso e usi.

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole Ostili. (5 minuti) Breve sondaggio in classe su accesso a Internet (chi accede, con quale device, da dove, per quanto tempo) e usi della rete (quali attività, eventuale presenza su Whatsapp o sui Social Network). (15 minuti)
- Confronto con i relativi dati di EU Kids Online. (10 minuti)
- Discussione in aula su quali sono le attività preferite e perché. (10 minuti)
- Riflessione: che differenza c'è tra le attività che si fanno direttamente e quelle che si fanno online? (20 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Gli alunni sono invitati a realizzare un'intervista ad uno o più amici che non fanno parte della stessa classe, riproponendo la stessa domanda affrontata in classe: che differenza c'è tra le attività che si fanno direttamente e quelle che si fanno online?





W l'Europa

SCHEDA
27

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

L'Europa.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI

- Quali sono i valori su cui è fondata l'Unione Europea?
- Quando e perché è nata?
- Qual è la sua forza?

MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: web.

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Il Manifesto della comunicazione non ostile per lo sport
- » Europa.eu - Giochi interattivi - https://europa.eu/kids-corner/index_it.htm

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- I bambini vengono introdotti all'attività attraverso la proposta di una cartina dell'Unione Europea: si chiede loro cos'è e si invitano a dire tutto ciò che viene loro in mente (la moneta, i viaggi fatti, qualche squadra sportiva...). (5 minuti)
- Per saperne di più i bambini vengono invitati a giocare sul sito dell'Unione Europea (link tra i Materiali). (20 minuti)
- Al termine dei giochi i bambini compilano la Carta d'Identità dell'Unione Europea, evidenziando con l'aiuto dell'insegnante il compleanno, l'inno, la bandiera, la moneta, il motto. (15 minuti)
- Anche nell'Unione Europea, come in tutte le famiglie in cui ci sono tante diversità, a volte non ci si capisce e si litiga: è importante ricordarsi perché si sta insieme, cosa ci ha unito e ci unisce. In maniera semplice l'insegnante spiega perché è nata l'Unione e quali valori condivide. (10 minuti)
- L'insegnante presenta il Manifesto della comunicazione non ostile, come esempio di stile con cui relazionarsi con gli altri, nella vita quotidiana di un bambino come nei rapporti tra gli Stati; propone inoltre il Manifesto della comunicazione non ostile per lo Sport come carta di valori da adottare durante le competizioni calcistiche europee sia negli stadi che davanti alla televisione. (10 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- I bambini sono invitati, possibilmente a coppie o a piccoli gruppi, a proporre disegnandola una divisa per una futura squadra sportiva europea.



W l'Italia

SCHEDA
28

1 di 2

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

L'Italia.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI

- Quali sono i valori su cui è fondata l'Italia?
- Quali simboli la rappresentano?
- Come si costruisce l'unità?

MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: web.

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Il Manifesto della comunicazione non ostile per lo Sport
- » YouTube - **La nascita del Tricolore** <https://www.youtube.com/watch?v=JXTkCUtruf8>
- » focusjunior.it - **L'inno di Mameli e il suo significato**
<https://www.focusjunior.it/scuola/storia/linno-mameli-significato/>
- » focusjunior.it - **Perché il colore che identifica la Nazionale è l'azzurro?**
<https://www.focus.it/cultura/curiosita/perche-il-colore-che-identifica-la-nazionale-e-lazzurro>





MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- I bambini vengono introdotti all'attività attraverso il gioco del Se fosse: i bambini devono indovinare di chi si sta parlando facendo all'insegnante domande del tipo "Se fosse un vestito, che vestito sarebbe?" "Se fosse un cibo, che cibo sarebbe?"; il personaggio da indovinare è l'Italia e il gioco ha lo scopo di raccogliere informazioni per descriverla. Se non dovesse emergere, l'insegnante potrebbe cercare di stimolare una domanda relativa al libro/carta/bussola che la rappresenta, in modo da introdurre la Costituzione. (15 minuti)
- L'insegnante raccoglie quanto emerso invitando i bambini a mettere sul podio le tre cose più importanti per descrivere l'Italia. (5 minuti)
- Per salire sul podio c'è bisogno di una divisa, di una bandiera e di un inno: i bambini li individuano con l'aiuto dell'insegnante e ne scoprono l'origine (perché la maglia della nazionale è azzurra? Quando e come nasce il tricolore? Quando e come nasce l'inno di Mameli). (15 minuti)
- Può capitare che gli inni vengano fischiati: come comportarsi in quei casi? L'insegnante presenta il Manifesto della comunicazione non ostile come esempio di stile con cui relazionarsi con gli altri, nello sport e non solo. (10 minuti)
- Con l'aiuto del video del Piccolo Coro dell'Antoniano (link nei Materiali) i bambini provano l'inno, sperimentando la bellezza ma anche la fatica e l'impegno che l'unità richiede. (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- I bambini sono invitati a compilare a casa un foglietto bianco, uno verde e uno rosso con i loro desideri per l'Italia; a scuola saranno assemblati con quelli di tutti gli altri: la bandiera, simbolo dell'unità d'Italia, è frutto dell'apporto di tutti.





W lo sport

SCHEDA
29

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

Il tifo sportivo.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI

- Quali caratteristiche deve avere il tifo perché non diventi una malattia?
- Come incentivare il tifo sano?
- Quale motto la classe sceglie per esprimere lo stile con cui vuole tifare?

MATERIALI E FONTI

Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: web.

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile per lo Sport
- » **iotifopositivo.it** - <http://www.iotifopositivo.it/foto-e-video/>
- » YouTube - **Benvenuta, Curva Futura!** - <https://www.youtube.com/watch?v=443Uk2t5yI4>
- » YouTube - **La "Curva Futura" della Sardegna Arena** - <https://www.youtube.com/watch?v=LcAg7j3vsX8> (per gli insegnanti)

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- I bambini vengono introdotti all'attività con un brainstorming sulla parola tifo. (5 minuti)
- L'insegnante raccoglie quanto emerso proponendo l'etimologia della parola tifo, che può indicare sia una malattia che una passione, che può degenerare in una malattia. (5 minuti)
- I bambini vengono invitati a raccontare il modo loro e dei loro genitori di vivere il tifo sia nello sport che eventualmente praticano sia nelle gare a cui assistono di persona o attraverso la televisione: insieme all'insegnante individuano eventuali tracce di ostilità. (15 minuti)
- L'insegnante presenta ai bambini il Manifesto della comunicazione non ostile per lo Sport come bussola da usare durante l'attività sia di sportivi che di tifosi e mostra loro almeno un esempio di tifo positivo attraverso i video di "lo tifo positivo" e di "Curva futura". (15 minuti)
- I bambini vengono divisi a coppie o a gruppetti di 2-3 (a seconda del numero di bambini da cui è composta la classe) e a ogni gruppo viene affidato un principio del Manifesto: se e dove possibile devono ulteriormente declinarlo a misura di tifo con uno slogan o un invito. (10 minuti)
- A gruppi di 5-6 bambini, formati unendo due o più gruppetti dell'attività precedente, inventano un coro non ostile da proporre nella prossima gara a scuola o in altre situazioni di tifo. (10 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- I bambini sono invitati ad illustrare il Manifesto della comunicazione non ostile per lo Sport e/o a pensare a uno slogan e a un'immagine che ne riassumano lo spirito e che possono essere rappresentati in un cartellone.



Se non ci fosse energia

 SCHEDA
30

MATERIA

Scienze

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

L'energia è un bene prezioso.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

Tutti

DOMANDE FONDAMENTALI

- È possibile un mondo senza energia? E una vita senza parole?
- Quali sono le parole che danno più energia e che ci fanno camminare verso il futuro?
- Qual è il modo che ci consente di non sprecare energia e di non restare senza parole (o di non lasciare gli altri senza)?

MATERIALI E FONTI

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

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Che cos'è l'energia - <https://www.youtube.com/watch?v=6Zw6ZeXobkk>
- » "I segreti dell'energia" di Alice James – Usborne Publishing
- » "La scienza intorno a te", Editoriale Scienza
- » [maestrasabry.it](http://www.maestrasabry.it/files/energia.pdf) - <http://www.maestrasabry.it/files/energia.pdf>

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al tema dell'energia: i bambini sono invitati a darne una loro definizione, che verrà riportata sulla lavagna o su un cartellone, e successivamente introdotti al suo significato scientifico e pratico attraverso la visione del video (link nei Materiali). (15 minuti)
- L'insegnante invita i bambini a pensare a cosa succederebbe in quel momento se mancasse l'energia (si spegnerebbe la luce, non suonerebbe la campanella, smetterebbe di funzionare il computer e/o la LIM, lo scuolabus non potrebbe riportarli a casa...), quindi a piccoli gruppi chiede loro di fare un elenco dei momenti della loro giornata in cui è presente l'energia. (15 minuti)
- Al termine dell'attività chiede loro se "energia" è una parola di cui si può fare a meno e perché.
- Durante il confronto li invita a riflettere sul fatto che è un bene prezioso, ma non infinito, che non va sprecato ma condiviso. Proprio come le parole. (15 minuti)
- L'insegnante presenta alla classe il Manifesto della comunicazione non ostile e li invita a pensare alle situazioni in cui l'energia può essere un ponte, l'energia può essere sprecata o valorizzata, l'energia può essere condivisa, quindi chiede loro di suggerire le parole che danno più energia e quelle che invece possono essere più esplosive. (15 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Per casa i bambini più grandi possono esercitarsi nell'attività proposta da [maestrasabry.it](http://www.maestrasabry.it) (link nei Materiali), i più piccoli possono fare un disegno in cui immaginano un mondo senza energia e/o un mondo senza parole.



Energia interiore

SCHEDA
31

1 di 3

MATERIA

Italiano, Arte e immagine, Musica, Educazione fisica

COMPETENZE CHIAVE

Competenza alfabetica funzionale; competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare; competenza in materia di cittadinanza; competenza in materia di consapevolezza ed espressione culturali.

ARGOMENTO

Conta l'energia che ci metti. L'energia interiore è la forza che tutti abbiamo e che ci permette di affrontare le difficoltà e i momenti più difficili.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 3. Le parole danno forma al pensiero**
- 5. Le parole sono un ponte**
- 6. Le parole hanno conseguenze**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Davanti a una difficoltà, mi chiudo in me stesso, pensando di essere la persona più sfortunata del mondo, oppure cerco di trovare un lato positivo in quello che ho e che mi sta succedendo?
- Che cosa mi dà gioia e forza quando sono triste? È qualcosa che trovo in me o fuori di me?
- Penso al mio "campione": secondo me non ha mai avuto momenti difficili, oppure li ha superati con l'aiuto degli altri o con la forza interiore?
- A seconda di come mi sento, di quale "energia" (felicità, rabbia, dolore) sento dentro di me, come parlo, disegno, mi esprimo?
- Quali parole, immagini, suoni, persona cerco intorno a me quando sono emozionato, entusiasta, felice, arrabbiato, deluso?

MATERIALI E FONTI



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

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Bebe Vio – Mi hanno regalato un sogno
- » Luis Sepulveda – Storia di una gabbianella e del gatto che le insegnò a volare
- » Wonder, film di Stephen Chbosky, 2017
- » Brave, film Walt Disney Pictures, 2012
- » Alex Baroni - Posso farcela, soundtrack Hercules

- » Fogli da disegno, pastelli e pennelli colorati
- » Tastiere, piccole percussioni
- » Palestra o spazio per attività motoria, una palla e piccoli attrezzi

**MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO****Obiettivo**

Visualizzazione e rappresentazione della propria energia interiore, con chiara differenziazione fra quella positiva/costruttiva (la forza interiore) e quella negativa/distruttiva.

Attività preliminari, valide per tutte le discipline

1. Lettura con l'insegnante del Manifesto della comunicazione non ostile, facendo particolare attenzione a cosa la sua applicazione può rappresentare per l'alunno nel momento in cui parla con gli altri o descrive i propri sentimenti. (15 minuti)
2. Lettura insieme del libro o di alcuni capitoli del libro di Bebe Vio (in particolare i capitoli "Viva la medicina bianca", "Garetta", "Se ve lo state domandando").
3. Visione e commento con l'insegnante del film Wonder.

Italiano

- L'alunno cerca di rispondere, a voce oppure per iscritto, alle "domande fondamentali". (15 minuti)
- L'alunno, da solo o in gruppo, descrive la propria "energia interiore" come fosse una persona: com'è fatta, a chi assomiglia, come fare per cacciarla se è cattiva/chiamarla se è buona. (15 minuti)
- Al termine dell'attività la condivide con l'insegnante e il resto dei compagni. (15 minuti)

Arte e immagine

- L'alunno traccia su un foglio o più fogli, usando tutti i materiali grafici a disposizione, le figure e le forme (anche astratte) che rappresentano la sua energia interiore. (15 minuti)
- Esamina poi il proprio lavoro, spiegando se ha illustrato un'energia interiore positiva o una forza distruttiva. (15 minuti)
- Al termine del percorso di riflessione, rappresenta quella che è (o desidera sia) l'energia positiva interiore. (15 minuti)

Musica

- Con l'aiuto dell'insegnante e in relazione al grado di alfabetizzazione musicale, l'alunno rappresenta con piccoli suoni (o riconosce in brani noti) la propria energia interiore. (20 minuti)
- Esamina poi i suoni prodotti o il brano individuato, spiegando se si tratta di un'energia interiore positiva o una forza distruttiva. (15 minuti)
- Al termine del percorso di riflessione, sceglie una rappresentazione di quella che è (o desidera sia) la propria energia positiva interiore. (10 minuti)

Educazione Motoria

L'energia fisica è spesso uno strumento per attivare la nostra energia interiore. L'alunno prova a fare esperienza della frustrazione derivante da una limitazione fisica, impara a gestirla e infine se ne libera, sperimentando il senso di determinazione positivo derivante dall'esercizio e dal controllo fisico.

- Lavorando in piccoli gruppi, a turno ogni allievo compie un piccolo percorso a ostacoli con una limitazione fisica imposta (es. mani o piedi legate, impossibilità di piegarsi), mentre i compagni hanno libertà di movimento. (20 minuti)
- Dopo aver ripetuto più volte la prova, con i suggerimenti e i consigli dell'insegnante, inizia ad acquisire padronanza maggiore. (10 minuti)
- Alla fine, sciolto dal vincolo, compie la stessa prova, con successo e soddisfazione piena. (5 minuti)

Infine, l'alunno si interroga per capire se alcuni "stratagemmi" elaborati durante la fase di esercizio con vincolo fisico gli siano stati utili, o possano esserlo, anche quando privo di limitazioni. (10 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Gli alunni sono invitati a cercare esempi di grandi problemi vissuti con leggerezza, di piccoli problemi vissuti con rabbia.
Inoltre, se a scuola non c'è il tempo per farlo, gli alunni sono invitati a leggere per casa alcuni capitoli del libro di Bebe Vio e a guardare in famiglia il film Wonder.
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).



SCHEDA
32

1 di 2

Oggy e l'altro

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

Elaborazione dell'identità e interazione con gli altri.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 2. Si è ciò che si comunica**
- 5. Le parole sono un ponte**
- 9. Gli insulti non sono argomenti**



DOMANDE FONDAMENTALI

- Riusciamo a comunicare agli altri ciò che siamo davvero?
- Quali sono le parole che mi avvicinano maggiormente agli altri?
- Quali sono le parole che mi allontanano dagli altri?



MATERIALI E FONTI

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

- » Puntata "Il nipote di Jack"
- » <https://it.dplay.com/k2/oggy-e-i-maledetti-scarafaggi/stagione-4-episodio-34-il-nipote-di-jack/>
- » Oggy e i Maledetti scarafaggi personaggi
- » http://www.cartonionline.com/personaggi/oggy_e_i_maledetti_scarafaggi.htm
- » Progetto Parole O_Stili - paroleostili.it



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al cartone animato Oggy e i maledetti scarafaggi e al progetto Parole O_Stili. (7 minuti)
- Visionare in classe la puntata Il nipote di Jack. (7 minuti)
- Rispondere poi tutti insieme alle seguenti domande, riflettendo sui comportamenti e sui principi messi in atto. (20/25 minuti)
Il nipote di Jack arriva a casa di Oggy: come si comporta fin dall'inizio? Che cosa vorrebbe fare? Cosa fa Oggy per far sentire il suo ospite come a casa propria? Tu come ti comporti quando c'è un ospite? Quando il nipote di Jack scopre che in casa non ci sono cereali per la colazione inizia a gridare. Tu avresti reagito allo stesso modo? Perché? Il ragazzo e lo scarafaggio diventano davvero amici? Cosa pensa Oggy del nipote di Jack? E secondo te, il ragazzo sa quello che Oggy pensa di lui? Alla fine della storia, Oggy perde la pazienza e riporta il ragazzo da Jack. La vicenda poteva andare a finire bene? Come?
- Definire insieme i sottotitoli della puntata Il nipote di Jack, scrivendo cosa direbbe Oggy e riflettendo bene sulle parole da fargli utilizzare, in un'ottica di comprensione e apertura verso l'altro. Usate come guida l'esempio allegato. (30 minuti)





ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Racconta la persona che sei attraverso un disegno sincero di te stesso. L'unica regola è quella di non fare un autoritratto, ma rappresentati attraverso oggetti, passioni, animali, colori preferiti, giochi preferiti. Sotto al disegno poi scrivi almeno tre aggettivi che ti descrivono al meglio. Mi raccomando, non scrivere il nome!

Attività successiva da svolgere in classe:

raccogliete e mescolate i disegni di tutti, pescateli a turno e indovinate di chi sono!

Obiettivo dell'attività:

ciascun bambino dovrà pensare a cosa lo rappresenta e lo rende riconoscibile agli occhi degli altri.

SOTTOTITOLI PUNTATA "IL NIPOTE DI JACK"

- 00:00:52:11 Hey ciao! Vi aspettavo!
- 00:00:54:15 è un vero piacere conoscerti
- 00:01:00:10 Andiamo, entra pure
- 00:01:05:11 Questa è la stanza che ho preparato per te
- 00:01:08:16 Oh no, gli scarafaggi!
- 00:01:18:19 Vieni di la con me? Hey!!!
- 00:01:26:00 Fa niente...
- 00:01:27:13 preparerò un bel pranzetto di benvenuto
- 00:01:41:01 Giochiamo un po'? Sarà super divertente! Ho il ping pong, le bocce, i palloni, un cavallo, una piscina gigante...
- 00:02:29:14 non mi ha neanche chiesto se ne volevo una anche io
- 00:02:34:16 e devo anche pagare
- 00:02:46:11 hey come va? ti diverti?
- 00:02:59:09 Che cosa fai? Sembra forte
- 00:03:49:21 è stata una giornata faticosa
- 00:03:59:20 Buonanotte! Ma... perchè sta sempre al cellulare?
- 00:04:09:01 Buongiorno! Oggi è una bellissima giornata
- 00:04:16:24 Ecco qui una bella colazione
- 00:04:30:08 Non mi ha neanche salutato
- 00:04:41:13 Non gli va bene proprio niente però!
- 00:04:46:16 oh no, perchè sei così aggressivo?
- 00:05:32:16 vuole sempre fare tutto quello che vuole lui
- 00:05:39:07 Ho cercato in tutti i modi di diventare suo amico e capirlo, però continua a comportarsi male.
- 00:05:51:00 Che fatica cercare di capire quel ragazzo!
- 00:06:01:20 Volevo farlo sentire come a casa propria ma se ne sta un po' approfittando
- 00:06:52:24 mi sono proprio stufato
- 00:07:01:16 adesso lo riporto da dove è venuto
- 00:07:06:21 Ci penserà Jack a suo nipote, io ne ho abbastanza.



Oggy e la rabbia

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Saper gestire la rabbia.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

9. Gli insulti non sono argomenti

DOMANDE FONDAMENTALI

- Che tipo di reazioni porta un comportamento aggressivo?
- Quando si è arrabbiati si riesce a pensare alla possibilità di fare pace di nuovo?
- Che conseguenze ha un litigio?

MATERIALI E FONTI

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

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Puntata di Oggy e i maledetti scarafaggi Panic Room - https://www.youtube.com/watch?v=Paoy_GPjMt0
- » Oggy e i Maledetti scarafaggi personaggi
- » http://www.cartonionline.com/personaggi/oggy_e_i_maledetti_scarafaggi.htm
- » Progetto Parole O_Stili - paroleostili.it

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al cartone animato Oggy e i maledetti scarafaggi e al progetto Parole O_Stili. (7 minuti)
- Visione in classe della puntata Panic Room. Riflessione e confronto in classe sull'argomento partendo dalle domande di seguito riportate. (25 minuti)
Oggy costruisce una trappola per sconfiggere i maledetti scarafaggi, ma viene ripagato con la stessa moneta.
È mai capitato anche a voi qualcosa di simile? Provate a fare qualche esempio. Perché secondo voi? Vedete un bambino che sta usando parole offensive e cattive contro qualcuno: cosa pensate di lui? Come vi sentite quando un'altra persona si rivolge a voi in modo aggressivo? Vi è mai successo di arrabbiarvi così tanto da non riflettere sulle cose che stavate dicendo? Provate a fare degli esempi. Come vi fa sentire ripensare a quel momento? State spiegando qualcosa ad un vostro amico o ad un familiare, che non vuole sentire ragioni, continuando a sostenere la propria opinione senza ascoltarvi. Come pensate sia meglio comportarsi?

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Dopo aver discusso assieme delle situazioni e dei comportamenti che danno loro più fastidio, i bambini saranno invitati a riassumerli su un cartellone, quindi assegnando un punteggio ad ogni atteggiamento dovranno provare a fare una classifica: "La top ten della rabbia". Il cartellone servirà a ricordare gli atteggiamenti che infastidiscono e sarà un invito a starne lontano. (10 minuti)
- Con il Manifesto di Parole Ostili alla mano i bambini saranno invitati a confrontarsi su come superare gli atteggiamenti aggressivi riassunti nella top ten a colpi di principi. (10 minuti)





Oggy e se stesso

MATERIA

Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Rappresentazione di noi stessi.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

2. Si è ciò che si comunica

DOMANDE FONDAMENTALI

- Riesco a far capire chi sono attraverso le parole che uso?
- Quanto spesso usiamo le parole per nascondere ciò che siamo davvero?
- Pensi che le persone ti conoscano veramente per quello che sei?

MATERIALI E FONTI

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

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » Puntata Oggy e l'uomo della farina - <https://www.youtube.com/watch?v=rmikUJbPXZA>
- » Oggy e i Maledetti scarafaggi personaggi
- http://www.cartiononline.com/personaggi/oggy_e_i_maledetti_scarafaggi.htm
- » Progetto Parole O_Stili - paroleostili.it

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al cartone animato Oggy e i maledetti scarafaggi e al progetto Parole O_Stili. (7 minuti)
- Visione in classe della puntata Cyber Oggy. Riflessione e confronto in classe sull'argomento partendo dalle domande di seguito riportate. (25 minuti)

Nella puntata Oggy e l'uomo della farina, Oggy si comporta in diversi modi.

Da cosa riconoscete che è amico dell'uomo della farina e nemico degli scarafaggi?

Che tipo di comportamenti adotta nelle diverse situazioni?

Vi capita mai di esprimervi in un modo che non sentite vostro per paura di non piacere agli altri?

Provate a fare degli esempi.

Ci sono state occasioni in cui avete detto qualcosa che non pensavate? Ve le ricordate?

Ci sono persone che spesso usano un linguaggio aggressivo verso gli altri. Cosa pensate di questo comportamento?

Ci sono parole che vorreste dire più spesso e che invece non usate? Quali?

Pensate di riuscire a farvi conoscere per quello che siete veramente dagli altri?

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Gli alunni saranno invitati a rappresentarsi agli altri attraverso un cartellone: ogni bambino dovrà scegliere una canzone o frase, un supereroe, un animale e un colore che con onestà lo rappresentano, disegnandoli e/o incollando delle foto sul cartellone. Successivamente tutti gli altri bambini scriveranno sotto i disegni gli aggettivi che meglio descrivono la persona a cui i disegni si riferiscono. In questo modo la rappresentazione del singolo sarà completa, perché raccoglierà sia il punto di vista del protagonista che quello degli altri, facendo riflettere su ciò che veramente si comunica. (20 minuti)



SCHEDA
35

Oggy e la rete

MATERIA

Tecnologia e Italiano

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Come esprimersi in Rete.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

1. Virtuale è reale

DOMANDE FONDAMENTALI

- Come ci si muove e come ci si comporta in Rete?
- Quali sono gli atteggiamenti virtuali che possono ferire e quali invece quelli positivi?
- Le parole scritte in Rete hanno un peso diverso da quelle dette di persona?

MATERIALI E FONTI

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

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile
- » La puntata di Cyber Oggy - <https://www.youtube.com/watch?v=Cn2C7UpgEFg>
- » Oggy e i Maledetti scarafaggi personaggi
- http://www.cartiononline.com/personaggi/oggy_e_i_maledetti_scarafaggi.htm
- » Progetto Parole O_Stili - paroleostili.it

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al cartone animato Oggy e i maledetti scarafaggi e al progetto Parole O_Stili. (7 minuti)
- Visione in classe della puntata Cyber Oggy (link nei Materiali). (10 minuti)
- Riflessione e confronto in classe sull'argomento partendo dalle domande riportate di seguito: (15/20 minuti)

Verso la fine dell'episodio Oggy e Joey sono intrappolati nello schermo del computer: cosa vuol dire essere "in trappola" nel mondo virtuale?

Vi è mai capitato di sentirvi in trappola?

Sui social network molto spesso si scrivono frasi e parole che di persona non si riuscirebbe a dire: come mai si ha il coraggio di dirle attraverso lo schermo e non a voce?

Vi è mai capitato di scrivere delle cose sul web che non pensavate davvero?

Ognuno è invitato a pensare a una o più parole che potrebbero "combattere" l'ostilità in Rete e liberare Oggy e Joey.

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Oggy e lo scarafaggio Joey ad un certo punto della storia viaggiano nel web insieme a tante parole, seduti su una di queste. I bambini sono invitati a immaginare di essere insieme a loro e a disegnarsi a cavallo della parola a cui hanno pensato durante la discussione. I disegni realizzati andranno a comporre un cartellone che sarà appeso in classe con tutte le parole scelte. La sfida sarà quella di usarle il più possibile durante l'anno. (10 minuti)



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 fiabe. (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, ourbook, 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 (ourbook); 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.)



Nello stesso mare

SCHEDA
43

1 di 2

MATERIA

Scienze

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

La vita nel mare e la sua diversità diventano l'esempio di quanto potrebbe avvenire in modo più consapevole tra gli uomini sulla Terra. Ogni individuo ha un suo ruolo; saper riconoscere e apprezzare il suo contributo arricchisce e migliora.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



5. Le parole sono un ponte **7. Condividere è una responsabilità**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Come si vive e si sopravvive in uno stesso ambiente?
- In che modo l'esempio della vita nel mare permette di ragionare sulla convivenza e l'adattamento all'ambiente?
- Perché le parole sono un ponte?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro, sagome di pesci da colorare [squalo, balena, capodoglio, triglia gialla, delfino, orca, aringa (5 o più), triglia gialla (5 o più), pesce pagliaccio, pesce luna, manta, sogliola, pesce volante, cavalluccio marino, rana pescatrice, pesce spada].

- » Il Manifesto della Comunicazione non ostile
<https://paroleostili.it/manifesto/>
- » "I pesci", Lucia Scuderi, Editoriale Scienza, Giunti



Nello stesso mare

SCHEDA
43

2 di 2



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole O_Stili. (5 minuti)
- Lettura del passo: "Noi pesci siamo animali acquatici, la nostra storia è iniziata nel mare quasi 500 milioni di anni fa! Respiriamo con le branchie e ci muoviamo bene sott'acqua grazie alle pinne e alla forma affusolata. Non abbiamo tutti la stessa forma, c'è anche chi assomiglia a un disco, a una palla, a un siluro, a un utensile..." (tratto dal libro "I pesci")
- I bambini sono suddivisi in modo da creare non più di 5 gruppi. A estrazione ricevono una sagoma di pesce da colorare, precedentemente preparata dall'insegnante su cartoncino bianco, con foro in cui far passare un cordoncino. I pesci di cui disegnare/stampare la sagoma sono: squalo, balena, capodoglio, delfino, orca, aringa (5 o più), triglia gialla (5 o più), pesce pagliaccio, pesce luna, manta, sogliola, pesce volante, cavalluccio marino, rana pescatrice, pesce spada. (10 minuti)
- L'insegnante racconta le caratteristiche simili e le singolarità dei singoli pesci, riassumendole alla lavagna; contestualmente escono i bambini che al collo hanno il disegno del pesce preso in considerazione. (35 minuti)
Caratteristiche:
 - pinne (forme ed esempio di pesci che le hanno diverse: tonno, squalo e pesce spada hanno coda rigida, il cavalluccio ha una coda prensile, la pinna dorsale dà stabilità, le pinne pettorali fanno mantenere la posizione, la pinna dorsale fa rimanere dritti in acqua, ecc);
 - vescica natatoria (chi la possiede: aringa, triglia, pesce pagliaccio, pesce luna, pesce volante, cavalluccio marino, rana pescatrice, pesce spada / e chi no: squalo, sogliola, manta, balena, delfino, capodoglio, orca);
 - branchie, scaglie (oppure manto liscio), mimetismo (sogliola, ma anche presenza di cromatofori), vita in banco (aringa e triglia, a volte manta) o solitaria, simbiosi (pesce pagliaccio) o forme diverse (pesce palla, sogliola, manta, squalo, pesce luna, cavalluccio marino);
 - se avanza tempo: come dormono, dove e chi depone le uova, parlano?
- Tutti i bambini sono stati chiamati a uscire, una o più volte, a seconda del numero di caratteristiche che il pesce a loro abbinato aveva. Verifichiamo se nei gruppi formati all'inizio sono presenti pesci che vivono nella stessa zona. Al termine, tutti i bambini escono perché vivono nello stesso mare. (10 minuti)





Fare insieme

MATERIA

Matematica

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; competenza matematica e competenze di base in campo scientifico e tecnologico; imparare a imparare.

ARGOMENTO

Attraverso il libro "L'insieme fa la forza" si introduce il tema delle operazioni insiemistiche.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 5. Le parole sono un ponte**
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare.**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cos'è un insieme?
- Gli insiemi si possono intersecare?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

» "L'insieme fa la forza" di Anna Cerasoli, Editoriale Scienza, Giunti editore.

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole O_Stili. (5 minuti)
- L'insegnante assegna a ogni bambino un nome in modo che alcuni bambini rappresentino l'insieme (es: verdura) e altri gli elementi dell'insieme (es: Insalata, pomodoro, carciofo...) seguendo questo schema e in base al numero di bambini presenti in classe:
Verdura – insalata, pomodoro, carciofo, cetriolo, ravanello, melanzana...
Animali – volpe, coniglio, rana, scimmia, cane...
Casa – condominio, grattacielo, villa...
Colori – verde, giallo, rosso, blu, viola, arancione...
...
- Quando l'insegnante darà il via, i bambini dovranno riuscire a comporre dei gruppi in base al loro insieme (es: l'insegnante chiama il gruppo verdura e tutti i bambini che hanno un nome di verdura si devono riunire attorno al bambino a cui è stato assegnato il nome "Verdura"). (20 minuti)
- Le regole cambiano: l'insegnante può decidere di far mischiare gli insiemi, creare delle intersezioni, dei sottoinsiemi o delle unioni di insieme (Es: insieme della verdura e sottoinsieme verdura verde...) a suo piacimento cercando di far mescolare sempre di più i bambini e portandoli a comunicare tra loro. (15 minuti)

Finito il gioco i bambini si riuniscono attorno all'insegnante ragionando su quello che hanno fatto. L'insegnante incoraggia i bambini a descrivere quello che è successo arrivando alla definizione dei vari insiemi composti durante il gioco. (20 minuti)

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



Ai bambini può essere chiesto di pensare ad altri tipi di insieme e disegnarne/descriverne almeno uno a casa.



Cyberbulli per scelta

MATERIA

Tecnologia

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre.

ARGOMENTO

Internet è ormai entrato nelle vite di tutti noi. Grazie al web possiamo cercare informazioni, giocare con altre persone, comunicare con qualsiasi parte del mondo... Non bisogna, però, trascurare i rischi che, soprattutto i più giovani, corrono sul web. Con la possibilità di nascondere la propria identità, alcuni decidono, infatti, di usare internet come luogo e mezzo per infastidire, offendere e, addirittura, perseguitare persone più fragili di loro. In questa attività cercheremo di capire chi sono questi cyberbulli e come contrastare questo fenomeno.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 1. Virtuale è reale**
- 6. Le parole hanno conseguenze**
- 7. Condividere è una responsabilità**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Chi è il cyberbullo?
- Cosa fare quando io o un mio amico veniamo presi di mira da un cyberbullo?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro, video, computer, proiettore.

- » libro: "Cyberbulli al tappeto" di Teo Benedetti e Davide Morosinotto, Editoriale Scienza.
- » video: "LOU", Pixar. (vedi: <https://bit.ly/2kq7CjC>).

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole O_Stili. (10 minuti)
- Introduzione al bullismo sul web. L'insegnante chiede cosa sia per loro il cyberbullismo, cosa cambi rispetto al bullismo "tradizionale", perché sia importante conoscere questo fenomeno, cosa si possa fare per contrastarlo, cercando di far emergere il fatto che uno dei punti di forza più importanti che abbiamo è l'essere uniti e aiutarsi a vicenda. (10 minuti)
- I ragazzi vengono divisi in due gruppi. A ogni gruppo viene dato un testo uguale (pag 43 del libro "Cyberbulli al tappeto") in cui alcune parti sono state cancellate a discrezione dell'insegnante (in base al taglio che vuole far prendere alla riflessione finale) e devono essere completate da loro. Un gruppo dovrà far diventare la storia un episodio di cyberbullismo, l'altro dovrà far concludere la storia con una risoluzione dei "conflitti". Alla fine i due gruppi leggeranno i loro testi una frase per volta e noteranno le differenze. Lo scopo è che ognuno di noi può scegliere se essere un bullo o no e siamo noi gli artefici della nostra storia. (20 minuti)
- Riflessioni finali e feedback: visione del corto LOU e dibattito finale (20 minuti).

Rete di vita

MATERIA

Scienze

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; imparare a imparare.

ARGOMENTO

Con il suo stile di vita l'uomo sta lentamente distruggendo il posto in cui vive e che dovrebbe condividere con milioni di altre specie animali e vegetali. Tutti gli esseri viventi hanno bisogno del Sole, dell'acqua, degli altri esseri viventi: una rete che sopravvive finché mantiene i giusti equilibri, altrimenti si spezza.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 3. Le parole danno forma al pensiero**
- 6. Le parole hanno conseguenze**
- 7. Condividere è una responsabilità**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Come sopravvivono gli animali presenti sulla Terra? E l'uomo?
- Quali sono i passaggi chiave che si dovrebbero rispettare per il giusto equilibrio di vita?
- Perché è importante imparare?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro.

» Libro: "Tanti e diversi", Nicola Davies, Editoriale Scienza, Giunti.

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole O_Stili. (10 minuti)
- "Ogni anno si scoprono migliaia di nuove specie. E più ne scopriamo, più cose impariamo su come gli esseri viventi dipendono gli uni dagli altri: per il cibo, per l'ambiente in cui vivere e per i modi in cui crescere. (...) Il problema è che in tutto il mondo gli esseri umani distruggono parti del disegno..." (tratto dal libro "Tanti e diversi")
- Con l'obiettivo di far comprendere ai bambini l'importanza della rete alimentare (come dipenda non solo dal Sole e dall'energia che fornisce alle piante, ma anche dalla presenza dei singoli protagonisti, animali o piante, che caratterizzano un ambiente) e che ogni ambiente deve essere rispettato in tutte le sue parti, per permettere la sopravvivenza delle specie che lo abitano, i bambini sono suddivisi in gruppi, per un massimo di 5. Ogni bambino riceve un cartoncino su cui è riportato un animale, una pianta o dei batteri. In ogni gruppo non sono presenti gli animali che fanno parte della relativa catena alimentare. A turno i bambini devono cambiare gruppo o scambiarsi il cartoncino per ottenere, alla fine di 5 passaggi, la propria catena alimentare. (40 minuti)
- Dalle catene si possono costruire esempi di rete alimentare (almeno una tra due gruppi). Animali e piante sono importanti per mantenere l'equilibrio, anche per l'uomo, e l'uomo deve imparare a rispettare gli altri esseri viventi per poter sopravvivere. (10 minuti).

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



Far creare ai bambini delle schede con immagini di animali e piante diversi da quelli usati durante questo gioco per formare nuove catene e combinazioni.



Vivere con due gradi in più

SCHEDA
47

1 di 2

MATERIA

Scienze

COMPETENZE CHIAVE

Comunicazione nella lingua madre; competenze sociali e civiche.

ARGOMENTO

Quando si parla di cambiamento climatico spesso si fatica a immaginare gli effetti concreti di un innalzamento delle temperature con tutte le conseguenze annesse. Questa attività, soprattutto la sua componente laboratoriale, cercherà di dare ai ragazzi delle immagini tangibili di cosa significhi vivere con due gradi in più (previsione pessimistica, ma non improbabile, fatta dall'IPCC, il Gruppo intergovernativo sul cambiamento climatico delle Nazioni Unite).

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 4. Prima di parlare bisogna ascoltare**
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare.**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cos'è il global warming? Perché se ne parla tanto (o troppo poco)?
- Quali sono gli effetti dei cambiamenti climatici?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: libro, bicarbonato, aceto, candela, fiammifero/accendino, uovo sodo, acqua.

» "Che cos'è il global warming? Domande e risposte sul clima e sul riscaldamento globale" di Antonello Provenzale, Editoriale Scienza, Giunti.

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO



- Introduzione al progetto Parole O_Stili. (10 minuti)
- L'insegnante introduce il tema dei cambiamenti climatici chiedendo ai ragazzi di scrivere sulla lavagna le parole che vengono loro in mente pensando a questo tema. (10 minuti)
- Dopo questo momento di riflessione, l'insegnante mostra alla classe alcune immagini relative ai cambiamenti climatici. Può decidere di utilizzare immagini prese online o mostrare le foto presenti sul libro "Che cos'è il global warming? Domande e risposte sul clima e sul riscaldamento globale". (10 minuti)
- A seconda delle proprie preferenze e delle attitudini dei bambini, verranno proposti due esperimenti (è preferibile scegliere di farne uno solo e concentrarsi sull'approfondimento di quel tema specifico). (20 minuti)



Vivere con due gradi in più

SCHEDA
47

2 di 2



Esperimento 1: la CO2

Materiale: comune aceto + bicarbonato di sodio, recipiente, candela, fiammifero/accendino. Mescolando insieme aceto e bicarbonato (o più precisamente acido acetico e bicarbonato) si ottiene una reazione che produce H₂O e CO₂. Se si avvicina appena il contenitore contenente questo composto a una candela accesa si noterà come la candela si spenga nonostante dal recipiente non esca alcun liquido.

Questo per far capire come la CO₂ presente nell'atmosfera non si veda, ma produca lo stesso degli effetti visibili. Nel nostro caso lo spegnimento della fiamma.

Esperimento 2: l'acidificazione degli oceani

Materiali: uovo sodo, acqua, aceto, recipiente con tappo.

Immergendo un uovo sodo in un contenitore chiuso pieno di acqua e aceto, si potrà notare, dopo una settimana, che il guscio dell'uovo si decompone piano piano.

Visto che l'esperimento implica l'attesa di una settimana, questo potrebbe essere un espediente per verificare quanto appreso dai ragazzi a distanza di tempo e fare un'ulteriore riflessione sul tema dell'acidificazione degli oceani, conseguenza dei cambiamenti climatici molto pericolosa per la flora e la fauna marina. In particolare, in questo caso, i bambini potranno toccare con mano gli effetti di una forte acidificazione sugli animali con il guscio.

• Riflessioni finali e feedback: quando i bambini avranno provato il primo esperimento e predisposto il secondo, l'insegnante chiederà loro di scrivere sulla lavagna chi saranno le vittime dei cambiamenti climatici. Probabilmente i bambini arriveranno a scrivere animali, piante ed essere umano e si potrà ragionare sul fatto che tutti veniamo coinvolti dal global warming e, perciò, nel nostro piccolo, tutti dobbiamo fare qualcosa per impedirlo. (10 minuti)



“Il mio primo smartphone” Istruzioni per l’uso

SCHEDA
48

1 di 2

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Guidare i bambini verso un uso consapevole del primo smartphone, presentando le opportunità che il telefono e il Web offrono, ma anche mettendo in guardia da possibili rischi.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 1. Virtuale è reale**
- 2. Si è ciò che si comunica**
- 7. Condividere è una responsabilità**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Cos'è il Web? Quali cose possiamo fare grazie a Internet?
- Come e quando usiamo il telefono?
- Cosa vuol dire “virtuale è reale”?
- Comunicare con il telefono è uguale a comunicare di persona?
- Riusciamo ad usarlo con moderazione?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l’utilizzo di: Libro, Video, Web.

- » YouTube.it “Il mio primo smartphone - Consigli di utilizzo per bambini” <https://bit.ly/2WOBWG>
- » Libro “Il mio primo telefono”, Parole O_Stili: <https://www.shop.paroleostili.it>
- » Stampa: <http://bit.ly/2WthoBZ>

SCHEDA
48
2 di 2

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto di Parole O_Stili. (5 minuti)
- Visione e ascolto del video "Il mio primo smartphone - Consigli di utilizzo per bambini". (5 minuti)
- Invitare i bambini a rispondere alle domande fondamentali con l'aiuto del video (o del libro) e cercare di riflettere con loro, soprattutto sui suggerimenti alla fine del video. (15 minuti)
- Invitare i bambini a disegnare (o a stampare, se hanno a disposizione una stampante e se il tempo a disposizione dovesse essere poco) l'immagine di un telefono e chiedere loro di realizzare tre fumetti, che potranno essere applicati sulla sagoma dello smartphone, dove rappresentare rispettivamente:
 - l'aspetto del video che più li ha colpiti (come se fosse un messaggio/consiglio da mandare a un amico);
 - 3 emoji che esprimano il loro stato d'animo;
 - una clessidra, con accanto uno spazio in cui indicare il tempo massimo di utilizzo dello smartphone per ogni giorno. (35 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Chiedere ai bambini di guardare il video con i genitori e scrivere insieme un regolamento condiviso per l'utilizzo dello smartphone (con regole sia per gli adulti che per i bambini), che potrebbe essere sottoscritto da tutti i componenti della famiglia: ciascuno indicherà le proprie idee, che verranno rielaborate sotto forma di punti da rispettare. Il "regolamento" può avere qualsiasi forma: documento da stampare, disegno, post-it da appendere al frigorifero... e chi più ne ha più ne metta.
- NB: ulteriori attività da svolgere sono presenti sul manuale "Il mio primo telefono".

Giochiamo a nascondino.. con i dati sensibili!

SCHEDA
49

1 di 3

MATERIA

Percorso interdisciplinare

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Focus sul concetto di privacy con approfondimenti sul riconoscimento delle informazioni sensibili da non condividere (online e offline).

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE



- 1. Virtuale è reale**
- 7. Condividere è una responsabilità**

DOMANDE FONDAMENTALI



- Che cos'è la privacy?
- A cosa bisogna fare attenzione?
- Che cosa vuol dire "dati sensibili"?
- Quali sono le informazioni che sarebbe meglio non condividere (online e offline)?

MATERIALI E FONTI



Scheda didattica che prevede l'utilizzo di: Libro, Video, Web.

- » YouTube.it "Privacy online per bambini: Protezione e sicurezza su internet per bambini"
" <https://www.youtube.com/watch?v=b373RovpuEk>
- » Libro "Il mio primo telefono", Parole O_Stili: "<https://www.shop.paroleostili.it>"
- » Cappuccetto Rosso sui social network https://www.youtube.com/watch?v=KGr_KFiCX4s&t=7s



MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

- Introduzione al progetto Parole O_Stili. (10 minuti)
- Discussione con la classe sul concetto di privacy: Avete mai sentito la parola privacy? Che cosa significa? Secondo voi su Internet ci può essere privacy? (10 minuti)
- Visione e ascolto del video. (5 minuti)
- Riflessione sul video visto a partire dalle ultime due domande fondamentali. Definizione del concetto di "informazioni sensibili", facilitando il parallelismo tra mondo reale e mondo virtuale: esattamente come non diresti ad uno sconosciuto incontrato per strada dove abiti e quanti anni hai, è bene prestare la stessa attenzione online, così da poter vivere con serenità la 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".
Internet è un luogo bellissimo, in cui è possibile fare tantissime cose: è importante però ricordare che non sappiamo bene chi leggerà le informazioni che condividiamo o le immagini che postiamo, non possiamo nemmeno cancellarle del tutto o correggerle. Non è come una lavagna su cui puoi scrivere con il gesso e poi cancellare con lo straccio: le informazioni rimangono online per moltissimo tempo! Bisogna quindi fare attenzione alle informazioni che si mettono in rete: meglio pensarci prima di condividerle! (15 minuti)
- Attività conclusiva: per ricordare quanto detto, i bambini potranno stampare l'immagine di una lavagna e incollarci sopra una foto o una scritta che si riferisca a quei dati che dal confronto con l'insegnante si ritiene importante proteggere, come un tesoro: Internet è come una colla, una volta che "incolla" informazioni sensibili o foto, non si possono più rimuovere (a differenza dei post-it, che possono essere staccati senza lasciar traccia). (15 minuti)



ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO

- Chiedere ai bambini di raccontare a casa ciò di cui hanno parlato in classe e di guardare in famiglia il video di Cappuccetto Rosso, il cui link è riportato nella sezione "Materiali e fonti". Dal momento che il video è in lingua inglese, i genitori possono tradurlo ai figli o, se preferiscono, possono leggere la filastrocca allegata (che ne costituisce una sorta di traduzione in rima).





CAPPUCETTO ROSSO AL TEMPO DEI SOCIAL NETWORK

*C'era una volta in un paesino lontano una dolce bambina,
a cui la nonna regalò un rosso cappuccetto
dicendole: "Indossalo sempre, mia cara piccina!
Levalo solo la sera, prima di stenderti a letto."*

*Cappuccetto Rosso aveva tanti amici
e li vedeva di persona o grazie al PC.
Con loro trascorrevano momenti felici
e ogni mattina si scrivevano con il telefono "Buondi!"*

*Un giorno però una nuova richiesta di amicizia su Facebook arrivò,
ma Cappuccetto Rosso, che non voleva più informazioni cercare,
subito su "Accetta" cliccò,
senza pensare ai rischi che poteva in questo modo incontrare.*

*Dietro quella foto si nascondeva un lupo astuto
che ora aveva accesso a molte informazioni private.
Quel cattivo non perse nemmeno un minuto
e di corsa raggiunse la casa della nonna nel bosco di Lingate.*

*Cappuccetto Rosso attraversò il bosco col suo cestino in mano,
giunta dalla nonna aprì la porta
e trovò il lupo seduto sopra il divano
che voleva fare di lei una torta.*

*Per fortuna la nonna il lupo colpì
e riuscì così la tragedia ad evitare.
Da questa vicenda Cappuccetto Rosso capì
che era meglio la propria privacy tutelare.*

*Dopo essere tornata in paese, senza esitazione
ai suoi amici volle questo insegnare:
"Non condividete con chi non conoscete alcuna informazione,
perché in situazioni spiacevoli vi potreste poi trovare".
che era meglio la propria privacy tutelare.*

*Dopo essere tornata in paese, senza esitazione
ai suoi amici volle questo insegnare:
"Non condividete con chi non conoscete alcuna informazione,
perché in situazioni spiacevoli vi potreste poi trovare".*

#palledinatale

SCHEDA
50

1 di 3

MATERIA

Cittadinanza digitale

COMPETENZE CHIAVE

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

ARGOMENTO

Vivere positivamente l'ambiente digitale.

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

Tutti i princìpi del Manifesto

DOMANDE FONDAMENTALI

- **Quante cose crediamo di Internet che non sono vere?**

MATERIALI E FONTI

- » **Palle di Natale grigie e nere già predisposte**
- » **Palle di Natale da colorare e personalizzare**

MODALITÀ E TEMPI DI LAVORO

L'insegnante predispone un albero di Natale in classe (o una sagoma) addobbato con palle grigie e nere che riportano alcune affermazioni, come ad esempio:

"Finalmente le vacanze! Posso giocare coi videogiochi dal mattino alla sera!"

"Le password sono segrete, mamma e papà non devono saperle"

"Dico le mie password solo al/alla mio/a miglior amico/a"

"Se rompo la console o il tablet, che problema c'è? Tanto si può riparare!"

"Sui videogiochi c'è un numero che dice che è indicato per bambini/e di una certa età, ma a me non interessa: non mi piacciono i giochi da piccolo!"

"Se ho qualche problema mentre sono in Internet, non lo dico a nessuno. Magari poi non mi fanno più usare Internet!"

"Nei giochi online incontro tutti bambini grandi come me"

"Non mi serve chiedere il permesso prima di andare in Internet: sono capace da solo"

"Quelli imbranati coi videogiochi non li facciamo giocare: ci fanno perdere"

"I video che guardo e i videogiochi che faccio ai miei genitori non interessano"

"Se vedo un video o una foto che prende in giro qualcuno e mi fa ridere, lo racconto ai miei amici e gli dico di guardarlo"

"Vorrei avere tanti soldi per comprarmi tante vite o tante skin"

"Succede che nei video che guardo dicano alcune parolacce, ma è solo un video! Non le dico io"

"Quando sono in Internet, mi capita che si aprano delle finestre, io clicco a caso finché si chiudono"

#palledinatale

SCHEDA
50

2 di 3



“Ho trovato in Rete il numero del mio youtuber/attore/cantante preferito e appena posso lo chiamo” (aggiungere altre affermazioni adatte ai bambini/e della propria classe cercando di fare in modo che siano lo stesso numero degli alunni/e)

Per introdurre l'attività l'insegnante mostra ai bambini l'albero con le palle nere e può usare parole simili a queste:

Aiuto! Oggi ho trovato il nostro albero pieno di palle grigie e nere. E hanno delle scritte strane.

Invita quindi i bambini a turno a leggere le scritte.

L'insegnante chiede alla classe se a loro piace questo albero.

Sono d'accordo con le frasi?

Si avvia una discussione in cui si ascolta l'esperienza dei bambini/e e i loro punti di vista.

Quando tutte le frasi sono state lette e commentate, l'insegnante chiede aiuto a tutti/e per cambiare gli addobbi dell'albero con palline colorate che riportino parole e consigli per usare fin da piccoli i dispositivi in modo divertente, ma responsabile.

Ogni bambino/a riceve una pallina in cui scrive il proprio suggerimento e colora, ritaglia, decora la pallina stessa come preferisce.

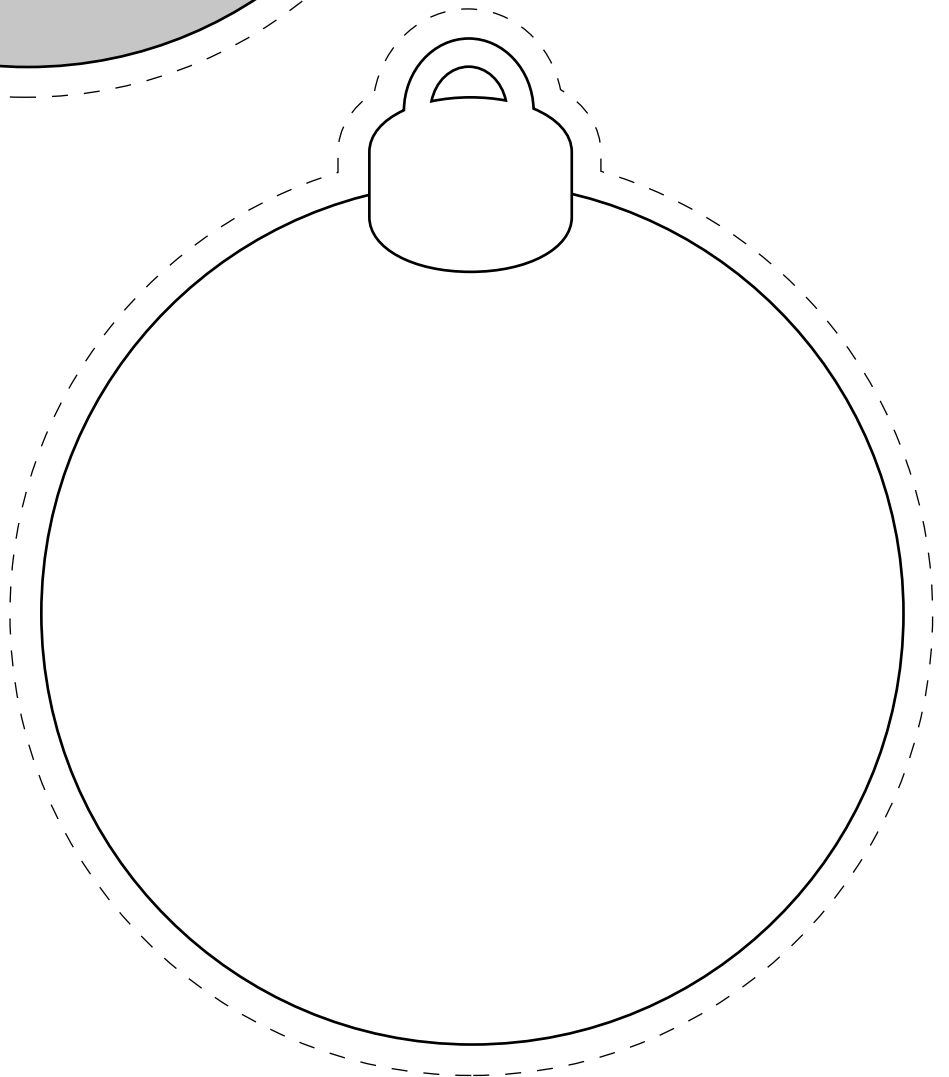
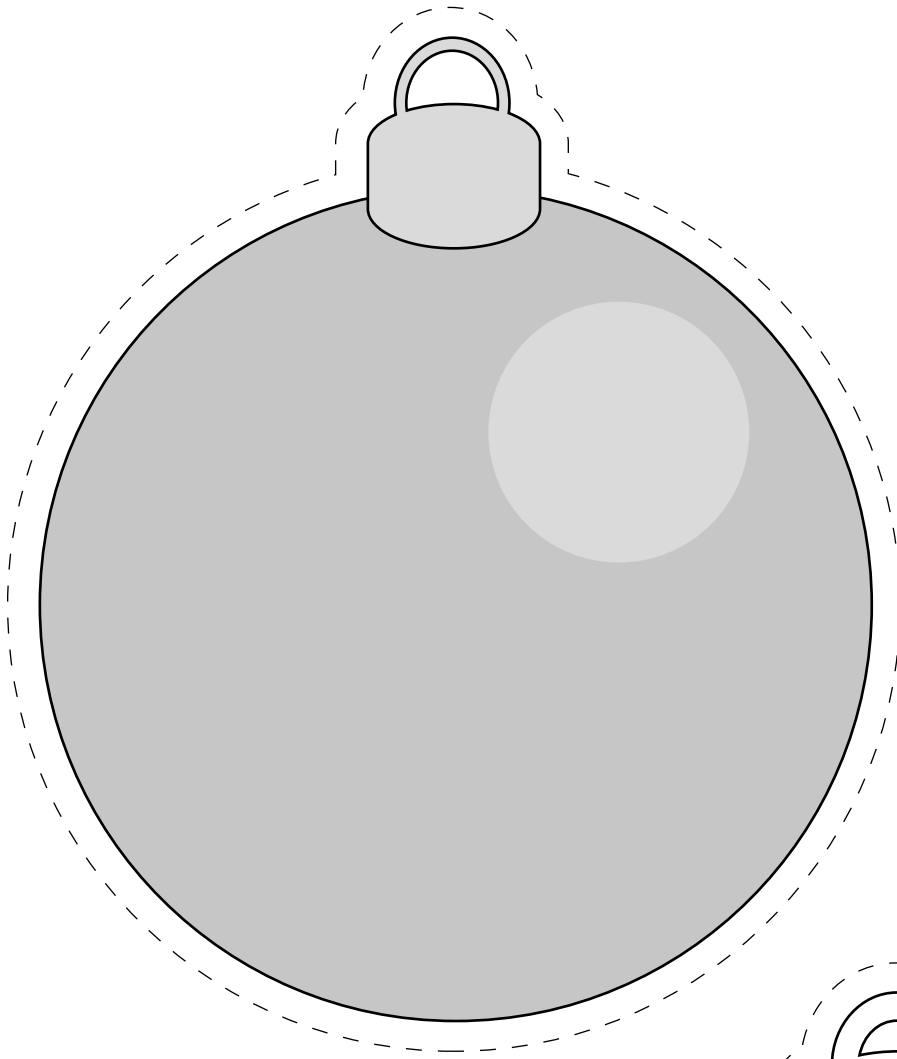
A turno ogni alunno/a legge la scritta sulla propria pallina, quindi stacca una pallina nera dall'albero e attacca la propria.

ULTERIORI ATTIVITÀ DI APPROFONDIMENTO



- Prima delle vacanze di Natale, ogni bambino/a prende una pallina a caso dall'albero (non quella creata da lui/lei) e la porta a casa per attaccarla al proprio albero di Natale, per ricordarsi i suggerimenti creati dalla classe anche durante le vacanze.





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 Cucchiari, 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 Castelnuovo, 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.