



Secondaria 2° grado

Il confine: quando le parole danno forma al pensiero

CITTADINANZA DIGITALE | CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ | INCLUSIONE | INFLUENCER



ARGOMENTO

- Consapevolezza e responsabilità
- Cittadinanza digitale
- Inclusione
- Influencer

MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

- Consapevolezza ed espressione culturale

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 03. Le parole danno forma al pensiero

DOMANDE FONDAMENTALI

- Quali confini definiscono le nostre identità?
- Quali parole d'uso comune conferiscono un significato negativo al concetto di confine?
- Quali parole definiscono uno stigma sociale o culturale?
- Quali parole lasciano aperto un varco alle soggettività di incontrarsi?

SVOLGIMENTO

Discuti con i compagni

parole
O_stili**Il Manifesto
della comunicazione non ostile**

- 1. Virtuale è reale**
Dico o 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.

paroleostili.it

Per questa attività, consigliamo l'uso di Google Maps e Wikipedia:

- Presentazione del Manifesto della comunicazione non ostile e di Parole O_Stili;
- Osservazione dei confini geografici d'Europa;
- Sovrapposizione dei confini politici, economici e monetari d'Europa;
- Riflessione sulla fluidità del concetto di confine.

Dibattito in classe

50'

Discuti

Lettura di alcuni passi dalla Medea di Euripide e riflessione sulla sua figura di una donna straniera tradita:

- Confronto guidato sulla definizione dei nostri confini individuali;
- Brainstorming: ricerca delle parole definenti;
- Discussione in piccoli gruppi per definire il peso delle parole definenti secondo un criterio di inclusione o di esclusione;
- Riflessione sulla necessità di privilegiare le parole includenti che sappiano rendere porosi i confini intersoggettivi.

Costruzione del Gioco Del Loco

50'

Prepara un gioco

Possono essere assegnati materiali per l'approfondimento, in vista dell'elaborazione scritta di

un saggio argomentativo che prenda il via dalle riflessioni fatte in classe: Donatella Di Cesare, *Stranieri residenti*, Bollati Boringhieri, 2017; Remo Bodei, *Limite*, Il Mulino, 2016; Manlio Graziano, *Frontiere*, Il Mulino, 2017; Christopher Nolan, *Interstellar*, Syncopy Films, 2014.

Si può proporre la costruzione del GIOCO DEL LOCO: realizzazione di un tabellone di 63 caselle. Ogni casella sarà ispirata al tema del confine, sviluppato nelle ore precedenti, e ognuna sarà realizzata dai ragazzi/e che scelgono le parole-figure per le penalità e per le facilitazioni come previste dal gioco originale. Ad esempio:

- il ponte (6) dove si ripete il movimento;
- la locanda (19) in cui si sta fermi 3 turni;
- il pozzo (31), dove si rimane bloccati fino all'arrivo di un'altra pedina, che prenderà il nostro posto;
- la prigione (31), dove si rimane bloccati fino all'arrivo di un'altra pedina, che prenderà il nostro posto;
- il labirinto (42) che fa tornare alla casella 33;
- lo scheletro (58) che fa retrocedere fino alla casella 1.

La casella di arrivo va raggiunta con un lancio di dadi esatto altrimenti si retrocede di tante caselle, quanti sono i punti in surplus.