

In  
collaborazione  
con:



Secondaria 2° grado

# Ippo-sfida: diversità e potenzialità della mente

CITTADINANZA DIGITALE | COLLABORAZIONE | INCLUSIONE



## ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Collaborazione
- Inclusione

## MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Educazione Civica

## COMPETENZE CHIAVE

- Imparare a imparare
- Consapevolezza ed espressione culturale

## PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 05. Le parole sono un ponte

## DOMANDE FONDAMENTALI

- Riesco a scegliere le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli/alle altri/e?
- La diversità dei/delle ragazzi/e in classe è una difficoltà o una ricchezza?
- Cosa significa essere uguale agli/alle altri/e? Perché essere diverso/a è considerato una cosa negativa?
- Ci sono modalità diverse per apprendere?
- Perché alcuni/e compagni/e hanno delle agevolazioni?
- Come trovare il metodo di studio migliore?
- Cosa vuol dire lavorare in gruppo?
- Aiutare e farsi aiutare può essere un buon sistema per imparare?

Usa le schede per giocare in classe, gli argomenti e le sfide sono tutte illustrate nei documenti in pdf da scaricare con slide con le note di spiegazione di argomenti e sfide, slide da proiettare (fattibile anche senza) e sfide da stampare si può scaricare tutto il materiale in pdf dal sito entrando con la password "ForMago"

parole  
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



## Il Manifesto della comunicazione non ostile e inclusiva

- 1. Virtuale è reale**  
Comunico in rete come faccio nel mondo reale, rispettando le persone e le loro differenze, le fragilità e i punti di forza. Scelgo di includere, senza giudicare o discriminare.
- 2. Si è ciò che si comunica**  
Rispetto la mia identità e decido liberamente di definirmi per come sono, o di non definirmi affatto. Accolgo la complessità e la molteplicità. Valorizzo la diversità creativa.
- 3. Le parole danno forma al pensiero**  
Evito con cura stereotipi, cliché, allusioni o modi di dire offensivi o sminuenti. Contrasto ogni pregiudizio. Scelgo sempre parole chiare e facili da comprendere, corrette, gentili.
- 4. Prima di parlare bisogna ascoltare**  
Costruisco relazioni fondate sull'ascolto paziente, la comprensione e l'empatia. So che opinioni diverse allargano il mio orizzonte, e che dallo scambio nasce il senso di comunità.
- 5. Le parole sono un ponte**  
Coltivo la curiosità, l'apertura, il dialogo positivo che nasce quando si superano le barriere mentali, sociali, culturali, gerarchiche. Il mio linguaggio sa creare inclusione e cittadinanza.
- 6. Le parole hanno conseguenze**  
So che le parole possono ferire o curare, sostenere o schiacciare. Parlo in modo tale da comprendere tutte le identità, le condizioni, le appartenenze, gli orientamenti e le culture.
- 7. Condividere è una responsabilità**  
Prima di condividere testi, video o foto mi domando se aggiungono qualità alla discussione e se promuovono il rispetto. Verifico che le fonti siano oneste, neutrali e veritiere.
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**  
Valorizzo la pluralità delle opinioni e delle esperienze e accolgo ogni diverso pensiero come una ricchezza. Se dissento, favorisco un confronto aperto, civile e costruttivo.
- 9. Gli insulti non sono argomenti**  
Insultare è un modo di esprimersi violento e primitivo. È doppiamente deplorabile se si indirizza a chi è discriminato e sperimenta la povertà, il disagio, la paura, lo stigma o l'emarginazione.
- 10. Anche il silenzio comunica**  
Scelgo il silenzio per ascoltare e ragionare meglio. O per spegnere polemiche distruttive. O quando non ci sono parole adeguate, e un gesto di empatia vale più di ogni discorso.



 paroleostili.it

L'insegnante divide la classe in squadre di 4 o 5 persone, Attraverso il gioco e la sfida impareranno ad imparare ma soprattutto scopriranno che la loro carta vincente è essere diversi uno/a dall'altro/a, infatti è importante che i partecipanti rompano i tabù al fine di facilitare un buon clima di classe. I/le ragazzi/e saranno i/le protagonisti/e della sfida e l'insegnante dovrà dirigere il gioco. L'esperienza prevede un alternarsi di sfide e spiegazioni interattive.

### Gioca e argomenta

Rimanendo sul tema dell'essere uguali e diversi/e, si può fare un'attività con la Storia Geometrica di ForMago ([disponibile a questo link, entrando nel sito con la password "ForMago"](#)).

La Storia racconta di 3 Paesi, Quaquadra, Tretria e Circocerchio dove tutti/e rispettano le loro forme geometriche. I/le diversi/e si adeguano fino ad un certo punto ma poi lasciano le città e costruiscono Poligolà e poi...(conviene leggerla).

La classe può essere suddivisa nei 3 Paesi, stabilendo in maniera casuale il/la sindaco/a che sarà il capo del gruppo. Per la divisione si possono sempre usare le carte da gioco con 3 semi, chi prenderà la carta con il Re (K) sarà il/la sindaco/a, eventualmente si possono assegnare anche altri ruoli di supporto, come consigliere/a a chi pesca il Cavaliere (J) e il/la vicesindaco/a a chi pesca la Donna (Q). Una volta letta la storia completa, i gruppi dovranno trasformare la visione geometrica in una visione reale, trovando le similitudini con il mondo in cui viviamo.

Alla fine del tempo stabilito dall'insegnante, ogni gruppo esporrà il lavoro fatto e insieme si discuterà sulla possibilità che ci sia anche una Poligolà.

Gli argomenti che usciranno dalla discussione saranno molto interessanti, dall'accoglienza di persone straniere a chi ha religioni diverse, dai diversi colori della pelle alle diverse tradizioni, ma si baseranno anche sulla diversità tra ragazzi/e, secchioni/e, fannulloni/e, fighetti/e, looser etc. Obiettivo finale è far comprendere che la ricchezza sta nella diversità di ognuno/a. L'insegnante avrà l'importante ruolo di moderatore.

Successivamente, durante un tema in classe o come compito a casa, si può proporre ai/alle ragazzi/e di creare il loro avatar nel mondo di ForMago, raccontando di sé, (chi sono, cosa fanno e cosa vorrebbero fare). L'avatar è un potente mezzo per comprendere di più la natura dei/delle ragazzi/e che, passando nel mondo della fantasia, riescono a raccontare molto di più di sé stessi. Le più belle storie possono essere pubblicate sul sito.

Si può anche creare un gruppo di confronto tra le classi che sceglieranno l'Ippo-Sfida.