



Secondaria 2° grado

Genialità o follia?

CITTADINANZA DIGITALE CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ INCLUSIONE



ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Consapevolezza e responsabilità
- Inclusione

MATERIA

- Educazione Civica
- Area Umanistico-Letteraria

COMPETENZE CHIAVE

- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

• 08. Le idee si possono discutere.Le persone si devono rispettare

DOMANDE FONDAMENTALI

- È giusto considerare alcune espressioni e manifestazioni caratteriali bizzarre e fuori dagli schemi come follia?
- Cos'è normalità e cos'è follia o genio?
- · Chi dimostra un senso per le novità fuori dal comune è fuori dal tempo o precorre i tempi?

Leggi il Manifesto



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.

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. 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispett Non trasformo chi sostiene opinioni

4. Prima di parlare bisogna ascoltare 9. Gli insulti non sono argomenti

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.

2. Si è ciò che si comunica Le parole che scelgo raccontano Condividere è una responsabilità Condivide testi e immagini solo

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

Le persone si devono rispettare

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

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

L'insegnante introduce l'argomento presentando il progetto di Parole O_Stili, con particolare riferimento al punto 8 del Manifesto della comunicazione non ostile, per ricollegarsi al fatto che in diverse epoche letterati/e, scienziati/e, artisti/e sono stati/e ritenuti/e folli e per questo osteggiati/e, colpiti/e e denigrati/e, nonostante le intuizioni geniali che hanno avuto e le cose fuori dal comune che hanno fatto.

Attività di riflessione 60'

Leggi e discuti

L'insegnante accompagna la classe in un "viaggio nella follia" attraverso alcuni esempi letterari ("Don Chisciotte della Mancia" di Miguel de Cervantes, "Amleto" di William Shakespeare, "Alice nel Paese delle Meraviglie" di Lewis Carroll, "Il cavaliere Inesistente" di Italo Calvino), approfonditi partendo da una presentazione o da una citazione. L'ideale sarebbe poterlo fare con linguaggi diversificati: una slide con una citazione, lo spezzone di un film, il video di una rappresentazione teatrale, un quadro, un albo illustrato.

In conclusione l'insegnante può avviare una discussione sui casi letterari affrontati e una riflessione sui giudizi a volte troppo frettolosi che esprimiamo sugli/sulle altri/e, su opinioni e punti di vista diversi da rispettare e approfondire e da non individuare come nemici da colpire.

Ulteriori attività di approfondimento

Lettura e analisi di vari passi e brani riguardanti la follia, tratti da opere e autori studiati in letteratura ("Orlando Furioso" di Ariosto, "Don Chisciotte della Mancia" di Miguel de Cervantes, "Lettera a Theo" di Van Gogh), confrontati con altri autori e opere più recenti o con biografie di artisti e anche cantanti contemporanei (Van Gogh, Caparezza).

Dopo alcune lezioni di dibattito e confronto, gli/le studenti/studentesse saranno invitati/e a comporre un saggio breve basandosi sui brani e documenti analizzati collettivamente. Le citazioni più interessanti tratte dai vari testi scritti dai/dalle ragazzi/e saranno inserite in un manifesto su genio e follia che verrà affisso in classe o su una bacheca virtuale.