



Secondaria 2° grado

# Genialità o follia?

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ

INCLUSIONE



## ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Inclusione
- Consapevolezza e responsabilità

## MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Educazione Civica

## COMPETENZE CHIAVE

- Imparare a imparare
- Comunicazione nella madrelingua
- 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?

## SVOLGIMENTO



70'

## Leggi il Manifesto

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

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

1

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.