



Infanzia

Il gioco dell'ascolto

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ

EMOZIONI

COLLABORAZIONE

CONFLITTO



ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Consapevolezza e responsabilità
- Emozioni
- Collaborazione
- Conflitto

MATERIA

- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 04. Prima di parlare bisogna ascoltare

DOMANDE FONDAMENTALI

- Quando parli e ti ascoltano come ti senti?
- Secondo te come si sentono le altre persone quando le ascolti mentre parlano?
- Come ti senti tu quando ascolti gli altri prima di parlare?
- Quando ascolti senza interrompere, capisci meglio o peggio?

SVOLGIMENTO



60'

Leggiamo la filastrocca "NESSUNO HA SEMPRE RAGIONE" del libro "Parole appuntite, parole piumate"



L'insegnante introduce il tema leggendo la filastrocca "Nessuno ha sempre ragione".

Partendo dalle parole della filastrocca e ispirandosi al quarto principio del Manifesto della comunicazione non ostile per l'infanzia, l'insegnante chiede ad alunni e alunne cosa pensano di chi vuole avere sempre ragione, di chi crede di sapere sempre tutto, di chi non li lascia mai parlare o addirittura non prova nemmeno a capire quello che gli viene detto.

Nel guidare la classe alla conclusione che questi comportamenti risultano antipatici o prepotenti, l'insegnante può suggerire a bambini e bambine di non comportarsi in questo modo, ma di ascoltare sempre le persone che ci stanno parlando, anche quando hanno un'opinione diversa da noi perché sarebbe noioso se pensassimo tutti le stesse cose!

A sostegno di questo concetto, l'insegnante potrebbe mettere in atto una scenetta in cui racconta qual è il suo piatto, gioco o colore preferito, e un'altra persona risponde sempre "anche a me!", "anche il mio!".

Troviamo insieme le regole dell'ascolto

Concentrazione



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da CC BY-SA

Non interrompere



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da CC BY-SA

Attenzione



Questa foto di Autore sconosciuto è concesso in licenza da CC BY-NC-ND

A questo punto l'insegnante sottolinea che per ascoltare bisogna stare attenti: un proverbio dice che abbiamo due orecchie perché dobbiamo ascoltare il doppio di quanto parliamo. L'ascolto è un esercizio: se ci si ricorda di farlo, pian piano si impara!

Chiediamo ai bambini/e quali sono dunque gli elementi di un buon ascolto, poi proviamo a ricapitolare con loro quanto emerso (ad esempio: l'attenzione, la concentrazione sulle parole di chi sta parlando e, cosa importantissima, non interrompere!).

Dopo aver ascoltato si può riflettere su quanto ha detto il nostro/a interlocutore/interlocutrice e rispondere con calma. Le regole dell'ascolto possono essere riprodotte per immagini ed essere esposte in un luogo significativo della classe, ben in vista. Anche quando si naviga su Internet, è importante saper ascoltare per non dire o scrivere cose sciocche.

Il gioco dell'ascolto

20'

Giochiamo insieme

A questo punto l'insegnante dispone bambini e bambine in cerchio e inizia il gioco dell'ascolto: "Mi chiamo ... oggi mi sento e mi piace/so fare ..." quindi tocca lievemente sulla spalla un bambino/a che a sua volta dirà "Mi chiamo ... oggi mi sento e mi piace/so fare ...".

Terminato il giro, l'insegnante chiederà se le regole dell'ascolto sono state rispettate e se, ascoltando, hanno scoperto cose nuove dei compagni/e.

Ulteriori attività di approfondimento

Prima di proporre il quarto principio del Manifesto, oppure alla conclusione delle attività proposte, l'insegnante può leggere ai bambini "A Dublin Fairytale" di Nicola Colton, The O'Brien

Press e scoprire con loro le avventure di Fiona alias Cappuccetto Rosso.

Quanti personaggi incontrerà per strada? Ascolterà le loro parole o se ne andrà per la sua strada? E il lupo? Ma poi sarà proprio vero che basta chiedere?

Il testo è in inglese e può essere tradotto facilmente, oppure introdotto in laboratorio di lingua inglese.