



Infanzia

Guerra e pace

CITTADINANZA DIGITALE	CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ	EMOZIONI	COLLABORAZIONE	CONFLITTO	INCLUSIONE	HATE SPEECH
-----------------------	---------------------------------	----------	----------------	-----------	------------	-------------



ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Consapevolezza e responsabilità
- Emozioni
- Collaborazione
- Conflitto
- Hate speech
- Inclusione

MATERIA

- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

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

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 04. Prima di parlare bisogna ascoltare
- 06. Le parole hanno conseguenze
- 08. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare
- 09. Gli insulti non sono argomenti

DOMANDE FONDAMENTALI

- Come sono gli altri?
- Potrei vivere senza?
- È difficile stare insieme senza litigare?

SVOLGIMENTO



Il gioco dell'orologio

20'

Svolgi l'attività

Ci si mette in cerchio e l'insegnante chiede ai bambini se a loro capita mai di litigare e per quale motivo, se vogliono avere ragione a tutti i costi e qual è il segreto per fare la pace.

Quindi li invita a giocare al "gioco dell'orologio": restando seduti in cerchio devono eseguire le indicazioni dell'insegnante, che è seduto in mezzo a loro. Queste sono le indicazioni: se l'insegnante dice TIC, i bambini devono battere le mani, se l'insegnante dice TAC, i bambini devono battere le mani sulle cosce. Il segreto per far funzionare l'orologio è che le lancette si ascoltino e svolgano ognuna la sua funzione: TIC e TAC.

Guerra e pace

20'

Guarda il video

<https://www.youtube.com/embed/71PeTIA7q8o>

Per riuscire ad ascoltare occorre imparare a non fare i prepotenti e gli arroganti, a parlare più piano e a stringersi la mano, come si dice nella canzone della Melevisione "Guerra e pace" che l'insegnante fa ascoltare ai bambini, insegnando loro il ritornello.

Disegno le parole piumate

20'

Leggi la filastrocca "Nessuno ha sempre ragione"



Al termine dell'attività l'insegnante legge la filastrocca di Giulio Coniglio "Nessuno ha sempre ragione" e assieme ai bambini cerca qualche esempio di parola appuntita e qualche altro, in quantità maggiore, di parola piumata: le parole individuate possono essere rappresentate attraverso un disegno, che verrà appeso in classe e che potrà essere chiamato in causa in caso di litigi o di episodi di prepotenza oppure i disegni possono essere posti in un cesto e tirati fuori e consegnati all'occorrenza.