

In
collaborazione
con:

Secondaria 2° grado



Giganti infernali e leoni da tastiera

CITTADINANZA DIGITALE | HATE SPEECH



ARGOMENTO

- Hate speech

MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

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

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 02. Si è ciò che si comunica
- 05. Le parole sono un ponte

DOMANDE FONDAMENTALI

Conosco il significato dell'espressione *leone da tastiera*?

Conosco e comprendo il testo di Dante?

Riconosco le caratteristiche dell'*hate speech* nella mia esperienza?

Come posso contrastare l'odio in rete?

Utilizza il proiettore o la lavagna e fai utilizzare alla classe dei devices

L'insegnante chiede alla classe di definire le caratteristiche del *leone da tastiera* (identità, comportamenti, ambiente, esempi...). Per avviare il brainstorming può proiettare o leggere la definizione della parola dal [Vocabolario Treccani](#). Per raccogliere il feedback della classe può usare strumenti digitali, ad es. [Mentimeter](#), invitando la classe a comporre la nuvola 'Scrivi 3 parole che associ ai leoni da tastiera'.

Fai utilizzare alla classe: la scheda con le terzine selezionate del XXXI canto, fogli, quaderni e testo dell'*Inferno*

L'insegnante contestualizza sinteticamente le terzine proposte del canto XXXI dell'*Inferno*, spiegando che Dante è giunto al Pozzo dei giganti, zona tra l'ottavo e il nono cerchio. Gli studenti, divisi in gruppi, leggono e comprendono la [scheda con le terzine selezionate](#), rispondendo alle domande proposte. L'insegnante guida opportunamente gli studenti nella comprensione del testo secondo il livello della classe.

Quali sono le possibili analogie tra la scena dantesca e la tua esperienza in rete? Come giudichi i comportamenti e le reazioni di Dante e Virgilio?

Gli studenti sono invitati a cogliere possibili echi della scena dantesca nella loro esperienza. Divisi in gruppo gli studenti traspongono le caratteristiche dell'ambiente infernale e dei giganti, individuate nello step precedente, nella realtà della Rete. Secondo gli interessi e le attitudini, gli studenti sono chiamati ad esprimersi – individualmente o a gruppi – con il disegno e/o con le parole, ad es. compilando un [Padlet](#) a 3 colonne: in cosa mi riconosco, su cosa sono d'accordo, in effetti a questo non avevo pensato.

Quali principi del Manifesto della comunicazione non ostile collegheresti con la scena infernale? Quali sono i possibili limiti della strategia messa in atto da Virgilio? Come si può contrastare l'odio in rete?

- 1. Virtuale è reale**
Dico e 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.

Guidata o meno dall'insegnante, la classe avvia una riflessione sui principi n. 2 e/o n.6 del Manifesto. A seconda dei tempi e dei feedback, ci si può concentrare su un solo principio o riflettere su entrambi. Il principio n. 2 è ben rappresentato dal commento di Virgilio su Nembrot *elli stessi s'accusa*. Il principio n. 5 è ben rappresentato dalla rinuncia al dialogo con il gigante da parte di Virgilio. Gli studenti si confrontano sulle loro esperienze, quindi propongono strategie per contrastare l'odio in rete.

Ulteriori attività introduttive di approfondimento

La Divina Commedia in VR: un viaggio immersivo e visita virtuale del Museo Casa di Dante

<https://www.youtube.com/embed/4fB4R9Vxllc>

Per introdurre l'inferno dantesco e coinvolgere maggiormente nell'attività i ragazzi si può utilizzare questo cortometraggio prodotto da ETT in occasione dei 700 anni dalla morte del Poeta, realizzato in Realtà Virtuale 3D della durata di circa 7 minuti, con la voce di Francesco Pannofino.

L'esperienza 3D, attraverso un visore, pone lo spettatore nella condizione letterale di assumere lo sguardo di Dante e diventare Dante stesso, facendo "ingresso nel personaggio", così da potere vivere in prima persona la propria discesa agli Inferi.

Inoltre per approfondire la vita di Dante si può proporre ai ragazzi la [visita virtuale del Museo Casa di Dante](#): ETT ha inaugurato a marzo 2020 il nuovo allestimento del Museo e un Virtual Tour gratuito scaricabile dal sito del Museo per rendere gli ambienti visitabili anche da remoto, con contenuti fruibili in approfondimento. Adatto anche come ausilio didattico per pre o post visita al Museo.

Ulteriori attività di approfondimento

Dante's Journey

L'App scaricabile gratuitamente dagli Store, è un percorso di serious game tra i sette siti Unesco della Toscana realizzato da ETT per *Fondazione Sistema Toscana – Regione Toscana* nell'ambito del progetto di *Realizzazione di una strategia di gamification del Patrimonio dell'umanità UNESCO della Toscana* e basata su una strategia di gaming integrata tra ambiente virtuale e spazi reali da visitare, anche con il supporto di appositi contenuti in realtà virtuale e aumentata. Nell'App Dante Alighieri accompagna i ragazzi in un viaggio all'interno dei sette siti Unesco della Toscana.