



Primaria

Il paese senza punta

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E
RESPONSABILITÀ

EMOZIONI

COLLABORAZIONE

INCLUSIONE



ARGOMENTO

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

MATERIA

- Area Artistico-Espressiva
- Area Umanistico-Letteraria
- Area Scientifica-Tecnologica Matematico
- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

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

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 04. Prima di parlare bisogna ascoltare
- 05. Le parole sono un ponte

DOMANDE FONDAMENTALI

- Se fossimo nel paese senza punta, come utilizzerebbero Internet i cittadini?
- Quali sono i mezzi di comunicazione di tua conoscenza che usano gli adulti per comunicare?
- Quali sono i "programmi" che usano?

- Come mi comporto, cosa scrivo se un amico mi contatta? E se devo chiedere informazioni?
- E cosa faccio se qualcuno/a mi offende con le parole?

SVOLGIMENTO



Lettura "Il paese senza punta"

10'

Lettura del racconto di Gianni Rodari "Il paese senza punta"

L'insegnante propone alla classe la lettura espressiva del racconto di G. Rodari "Il paese senza punta" e una riflessione collettiva sulla morale della storia.

Brainstorming "Le regole della rete"

10'

Brainstorming sulle funzionalità e le regole conosciute della rete e conversazione guidata riferita ai programmi di messaggistica o social network conosciuti da alunni/e.

Le parole gentili della rete

10'

Per lo svolgimento di questo step utilizza dei fogli

Si dividono bambini/e in gruppi da 5/6 unità che devono ricercare parole "gentili" e frasi educate per chiedere, rispondere, farsi capire.

Condividiamo le parole gentili

20'

Per lo svolgimento di questo step utilizza Cartellone e pennarelli

Condivisione delle frasi/parole individuate e rappresentazione di un cartellone.

Scambiamoci messaggi

10'

Per lo svolgimento di questo step utilizza uno Spinner* predisposto dall'insegnante

La classe viene divisa in coppie. Gioco a coppie con lo spinner predisposto dall'insegnante.

*Lo spinner è una ruota/trottola di carta suddivisa in spicchi di numero variabile. In ogni spicchio l'insegnante predispone dei messaggi che devono essere compresi da chi li legge e a cui si deve rispondere. A turni si ruota lo spinner e si risponde o commenta il messaggio ricevuto a voce

Ulteriori attività di approfondimento

(Se ritenuto opportuno dall'insegnante) Utilizzo di una piattaforma di condivisione gratuita quale [Edmodo](#), Fidenia, ecc. per messaggiare in un ambiente protetto con l'insegnante. La consegna è di inviare due messaggi "gentili" in cui:

- si chiede qualcosa al gruppo
- si comunicano delle informazioni.