



Secondaria 2° grado

# Il confine: quando le parole danno forma al pensiero

CITTADINANZA DIGITALE | CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ | INCLUSIONE | INFLUENCER



## ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Consapevolezza e responsabilità
- Influencer
- Inclusione

## MATERIA

- Educazione Civica
- Area Umanistico-Letteraria

## COMPETENZE CHIAVE

- Consapevolezza ed espressione culturale

## PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 03. Le parole danno forma al pensiero

## DOMANDE FONDAMENTALI

- Quali confini definiscono le nostre identità?
- Quali parole d'uso comune conferiscono un significato negativo al concetto di confine?
- Quali parole definiscono uno stigma sociale o culturale?
- Quali parole lasciano aperto un varco alle soggettività di incontrarsi?

## SVOLGIMENTO

## Discuti con i compagni

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

Per questa attività, consigliamo l'uso di Google Maps e Wikipedia:

- Presentazione del Manifesto della comunicazione non ostile e di Parole O\_Stili;
- Osservazione dei confini geografici d'Europa;
- Sovrapposizione dei confini politici, economici e monetari d'Europa;
- Riflessione sulla fluidità del concetto di confine.

## Dibattito in classe

50'

## Discuti

Lettura di alcuni passi dalla Medea di Euripide e riflessione sulla sua figura di una donna straniera tradita:

- Confronto guidato sulla definizione dei nostri confini individuali;
- Brainstorming: ricerca delle parole definenti;
- Discussione in piccoli gruppi per definire il peso delle parole definenti secondo un criterio di inclusione o di esclusione;
- Riflessione sulla necessità di privilegiare le parole includenti che sappiano rendere porosi i confini intersoggettivi.

## Costruzione del Gioco Del Loco

50'

## Prepara un gioco

Possono essere assegnati materiali per l'approfondimento, in vista dell'elaborazione scritta di

un saggio argomentativo che prenda il via dalle riflessioni fatte in classe: Donatella Di Cesare, *Stranieri residenti*, Bollati Boringhieri, 2017; Remo Bodei, *Limite*, Il Mulino, 2016; Manlio Graziano, *Frontiere*, Il Mulino, 2017; Christopher Nolan, *Interstellar*, Syncopy Films, 2014.

Si può proporre la costruzione del GIOCO DEL LOCO: realizzazione di un tabellone di 63 caselle. Ogni casella sarà ispirata al tema del confine, sviluppato nelle ore precedenti, e ognuna sarà realizzata dai ragazzi/e che scelgono le parole-figure per le penalità e per le facilitazioni come previste dal gioco originale. Ad esempio:

- il ponte (6) dove si ripete il movimento;
- la locanda (19) in cui si sta fermi 3 turni;
- il pozzo (31), dove si rimane bloccati fino all'arrivo di un'altra pedina, che prenderà il nostro posto;
- la prigione (31), dove si rimane bloccati fino all'arrivo di un'altra pedina, che prenderà il nostro posto;
- il labirinto (42) che fa tornare alla casella 33;
- lo scheletro (58) che fa retrocedere fino alla casella 1.

La casella di arrivo va raggiunta con un lancio di dadi esatto altrimenti si retrocede di tante caselle, quanti sono i punti in surplus.