



Primaria

# Il paese senza punta

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E  
RESPONSABILITÀ

EMOZIONI

COLLABORAZIONE

INCLUSIONE



## ARGOMENTO

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

## MATERIA

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

## COMPETENZE CHIAVE

- Comunicazione nella madrelingua
- Competenza digitale
- 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
- 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



### Letture "Il paese senza punta"

10'

#### Letture 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.