



Primaria

La fabbrica delle parole

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ

EMOZIONI



ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Emozioni
- Consapevolezza e responsabilità

MATERIA

- Educazione Civica
- Area Umanistico-Letteraria

COMPETENZE CHIAVE

- Imparare a imparare
- Comunicazione nella madrelingua
- 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

- Usiamo le parole con tanta leggerezza perché non ci costano niente?
- Esistono parole che costano tanto? Parole che non pesano niente? Parole che si svalutano? O che sono inflazionate?
- Se le parole sono un ponte, assomigliano di più a un ponte tibetano o a uno in cemento armato?
- “Risparmiare” le parole e “avere cura” delle parole è la stessa cosa?

Introduzione alla fabbrica delle parole

10'

Letture di una delle filastrocche a scelta del libro "Parole appuntite, parole piumate."
di Giulio Coniglio

Introduzione dell'insegnante, con un piccolo approfondimento sull'uso delle parole: parole appuntite e parole piumate.

Trova le parole appuntite

15'

Per lo svolgimento di questo step utilizza fogli colorati, un cesto di vimini o un altro contenitore per bigliettini

Ogni bambino/a pensa alle parole che gli/le costano di più, a quelle che fa più fatica a dire, a quelle che a volte proprio non vogliono uscire dalla bocca, e le scrive su un foglietto colorato che poi deporrà in un cesto (ad esempio: grazie, scusa, per favore, vuoi giocare con me, ti ascolto, ti voglio bene ecc.): sarà un'attività individuale guidata dall'insegnante, che aiuterà la classe facendo loro degli esempi.

Al supermercato delle parole

25'

Bambini/e vanno a fare la spesa nel supermercato delle parole e acquistano le parole che per loro sono più preziose: alla cassa l'insegnante, con l'aiuto di qualche volontario/a, dirà loro quali atteggiamenti servono per pagarle.

Bonus delle parole

10'

Ogni bambino/a che ha partecipato al gioco ha la possibilità di andare indietro nel tempo e di usare le parole acquistate in una situazione in cui gli/le mancavano o di utilizzarle in situazioni future in classe.

Ulteriori attività di approfondimento

'

Il cestino contenente le parole può rimanere in classe ed essere utilizzato all'occorrenza da ogni allievo/a: quando fa fatica a trovare le parole per esprimersi, può recarsi a prenderla e consegnarla a chi vuole dirla.