



7.9 Il confine: quando le parole danno forma al pensiero



COMPETENZE CHIAVE

- Consapevolezza ed espressione culturale



ARGOMENTO

Il confine come concetto che genera parole ostili o riflessioni sull'identità. Riflessione sul concetto di confine e sulle implicazioni connesse ai suoi significati in tema di identità, alterità e interculturalità.



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?



FONTI

- » Manifesto della comunicazione non ostile;
- » Euripide, Medea.



MATERIALI

Google maps, Wikipedia, Schede di lettura tratte dalla Medea.



SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Primo incontro (60 minuti)

- 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

Secondo incontro (60 minuti)

- 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



7.9 Il confine: quando le parole danno forma al pensiero



SUGGERIMENTI E APPROFONDIMENTI

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) e la prigione (52) dove si rimane bloccati finché non arriva 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 dei punti in surplus.