

8ª TAPPA • Penso, parlo, posto



60'



## 8.3 Penso Parlo Posto



### COMPETENZE CHIAVE

- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Consapevolezza ed espressione culturale



### ARGOMENTO

La fiducia nelle relazioni virtuali e la comunicazione della propria identità.



### DOMANDE FONDAMENTALI

- Quanto in Rete possiamo contare sulla fiducia, che è alla base di ogni conoscenza che diventa amicizia?
- Se online possiamo alterare la nostra identità, quanto riusciamo a comunicare veramente chi siamo e quanto possiamo aspettarci che gli altri siano veri?
- Quanto possiamo fidarci e creare amicizie?



### FONTI

- » "Penso Parlo Posto. Breve guida alla comunicazione non ostile" di Carlotta Cubeddu e Federico Taddia, illustrazioni di Gud (Il Castoro, 2019)
- » Estratto del libro: <http://bit.ly/PensoParloPosto>



### MATERIALI

-



### SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

- Introduzione al progetto di Parole O\_Stili e lettura del Manifesto.
- Partendo dai materiali messi a disposizione, e scaricabili dal link sopraindicato, si propongono le seguenti attività:
  - Lettura in classe dell'introduzione del capitolo " Virtuale è reale" tratto dal libro Penso Parlo Posto. Breve guida alla comunicazione non ostile.
  - Rispondere alle domande "(S)Punti Interrogativi" (individualmente o con una discussione in classe).
- Lettura in classe della storia "Nome in codice Kamy".
- Discussione in classe sulle domande "Secondo te" e lettura della riflessione finale.
- Gioco di ruolo: far lavorare i ragazzi a gruppi chiedendo a ognuno di calarsi in un personaggio a scelta fra Kami, Antonio e Luca (si può estendere inserendo anche i personaggi di Giulia, Ilaria, il ragazzo di Ilaria) e immaginare come prosegue la storia. Cosa farebbero? Cosa provano? Quali sono le conseguenze?



### SUGGERIMENTI E APPROFONDIMENTI

Chiedere ai ragazzi di riflettere su altre situazioni - che hanno vissuto in prima persona o a cui hanno assistito - che hanno avuto una ripercussione sulla loro vita reale, scegliendo di raccontarle scrivendo a loro volta una storia o disegnando un fumetto. (L'attività può essere svolta anche in classe se le tempistiche lo consentono).