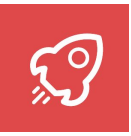


## Parole pesate

L'idea di questa attività nasce dal fondamentale bisogno che i nostri alunni hanno di riflettere sull'importanza e sul peso delle parole che si utilizzano quotidianamente e sul loro impatto nell'equilibrio psicofisico, per ridurre, arginare e combattere i linguaggi negativi. Obiettivi:

- saper conoscere e riconoscere le emozioni
- essere capaci di assumere la prospettiva e il ruolo dell'altro (empatia)
- sviluppare la capacità di prendere decisioni
- migliorare le competenze per la partecipazione proficua ai gruppi di lavoro in classe
- ridurre e risolvere problemi e conflitti.





# CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale



Comunicazione e collaborazione



Creazione di contenuti digitali



Risolvere problemi



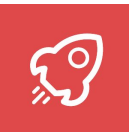
PRIMARIA



Secondaria di I grado

Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
3_Intermedio Da solo e risolvendo problemi diretti	Comunicazione e collaborazione	2.3. Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali 2.4. Collaborare attraverso le tecnologie digitali
	Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali
	Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali





## Descrizione attività

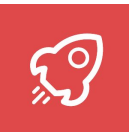
L'attività è finalizzata alla riflessione sul peso delle parole, attraverso un video stimolo, per fare emergere quali siano le parole/espressioni che nel quotidiano vengono usate e sugli effetti che provocano. Il cuore del lavoro è un gioco che dovrebbe coinvolgere tutti per almeno una settimana. Lo scopo è di introdurre abitudini positive rispetto al linguaggio utilizzato tra pari nel quotidiano.

## Setting

Aula con banchi disposti ad isole

## Materiali e Risorse

LIM/Pannello interattivo  
Cartelloni/pennarelli per la versione analogica  
1 device per gruppo per la versione digitale



## Anticipare

L'insegnante propone la visione [del seguente filmato](#) con particolare attenzione a quanto espresso a 0.41. Si suggerisce l'uso della scheda che segue.

<u>PAROLE PESANTI</u> “Trova le parole/espressioni che possono...”	
COLPIRE	DISCRIMINARE
OFFENDERE	ESCLUDERE

### Fase 2

Dopo aver condiviso e confrontato quanto prodotto i gruppi vengono invitati a compilare la seconda tabella, in cui si cerca di trovare le parole che valorizzino gentilezza e positività

PAROLE CHE ALLEGGERISCONO “Trova le parole/espressioni che possono...”	
ACCOGLIERE	EMOZIONARE
GRATIFICARE	COCCOLARE



## Produrre

CREARE GIOCO/HACKATHON A SQUADRE .

Chi usa nel quotidiano le parole della prima tabella perde punti. La classe , in modo condiviso, stabilisce le regole, i ruoli (chi controlla, chi tiene i punti)

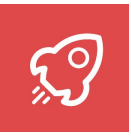
Durata del gioco: il gioco deve avere un tempo sufficiente a identificare e stigmatizzare le occasioni in cui vengono usate le PAROLE PESANTI e introdurre la buona pratica delle PAROLE CHE ALLEGGERISCONO. Tempo consigliato: una settimana

Scopo del gioco: Introdurre abitudini positive rispetto al linguaggio utilizzato tra pari nel quotidiano.

## Per approfondire

Consultare il Manifesto delle parole O\_stili al seguente link

[Manifesto](#)



## Riflettere

Il gruppo-classe viene invitato a fare i seguenti passaggi di riflessione attiva:

- ritornare sulle fasi della progettazione e dell'attuazione del prodotto e ripercorrerle sintetizzando il percorso svolto;
- individuazione e confronto sui punti di forza (autovalutazione);
- individuazione delle criticità sul lavoro e sulla cooperazione all'interno del gruppo (autovalutazione);
- visione dei video prodotti e riflessione sul loro impatto psicologico e comunicativo, rispetto alle finalità prefissate.

## Autovalutazione:

Viene chiesto ad ogni alunno di esprimere il livello di gradimento dell'attività. In questo modo l'insegnante riceverà un feedback utile per migliorare l'attività. Il grado di apprezzamento può essere espresso in diverso modo, ad esempio utilizzando le braccia, le emoji, le gradazioni di colore. Ciò che è fondamentale è concordare con loro la modalità.



## DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE e DEL LINGUAGGIO

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Individuare le parole e/o le frasi che possono far stare bene o ferire l'altro	b16700 Comprensione semantica lessicale	Conoscere le parole contenute nella frase e comprenderne il significato.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Quando mi dicono che sono....mi sento: con l'aiuto di emoji, l'alunno indica come si sente quando è il destinatario di determinate affermazioni (si può partire da espressioni semplici come <i>Sei buono, sei cattivo, sei tranquillo, sei monello</i> per arrivare ad un grado di astrazione maggiormente complesso come <i>sei diverso, sei nerd, sei strano, non capisci niente, sei inadeguato</i>) e le classifica in base all'associazione con sentimenti positivi o negativi;</li> <li>Alleggeriamo le parole: all'alunno viene presentata una parola negativa, dopo averla riconosciuta, l'associa con il suo contrario.</li> </ul>
Utilizzare sia formule di saluto sia <i>grazie e per favore, bravo e scusami</i> nella vita quotidiana.	d3350 Conversazione  d1700 Rispetto e cordialità nelle relazioni	Capacità di comunicare per mantenere relazioni sociali attraverso convenzioni socialmente accettate.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Con l'aiuto di una storia a fumetti, rappresentare le situazioni appropriate alle parole e far inserire all'alunno mediante il matching le risposte;</li> <li>Utilizzare le storie sociali;</li> <li>Role Playing: con l'aiuto della classe mimare delle situazioni in cui è necessario utilizzare espressioni come <i>grazie, per favore, bravo e scusami</i>. Quando l'alunno ha riconosciuto i contesti appropriati in cui si utilizzano le suddette parole, si modifica l'attività mimando delle situazioni in cui le parole non vengono dette e si chiede all'alunno di riprodurre la pratica corretta.</li> </ul> <p>Riportare l'esito delle attività in un tabellone con rinforzi simbolici o strutturare una token economy settimanale.</p>

## DIMENSIONE DELLA COMUNICAZIONE e DEL LINGUAGGIO

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Rispettare e conoscere le regole condivise nell'attività	d8803 Gioco condiviso	Capacità di unirsi insieme ad altre persone nell'impegno prolungato in attività condivise.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Trasformare le regole stabilite in immagini;</li> <li>Con l'aiuto di una scheda si chiede all'alunno di classificare le immagini discriminando le regole condivise da azioni generiche;</li> <li>Si fa o non si fa?: con l'aiuto dei compagni, si mimano delle azioni e si chiede all'alunno se sono corrette e scorrette.</li> </ul> <p>Riportare l'esito delle attività in un tabellone con rinforzi simbolici o strutturare una token economy settimanale.</p>