



ISTITUTO COMPRENSIVO “D’AOSTA”

*Tutti gli usi della parola a tutti, non perché tutti siano artisti,
ma perché nessuno sia schiavo*

Tutti a Bordo dell’Arca

2^UdA gennaio – marzo 2017

*suggerimenti ed indicazioni ad uso
dei docenti*

1

L’Arca segno di comunità si apprende e s’insegna insieme

L’arca parla di noi e del nostro mondo. L’arca è il secondo simbolo, dopo il giardino,



che ci aiuterà a scoprire gli elementi del nostro spazio di vita e, come tutti i simboli, ci accompagnerà in un percorso educativo, attraverso il quale parleremo ai nostri ragazzi del mondo che li circonda, ma anche del mondo che è in ognuno di essi, delle cose che non vediamo, ma che pure esistono, dell’interpretazione dei luoghi che costruiamo, fino a gettare uno sguardo sull’esigenza della trascendenza che, come un’eco lontana della bellezza e dell’armonia, ci invita a guardare oltre l’orizzonte ridotto della nostra vita e a leggere il mondo, come scrive il filosofo

Jaspers, alla maniera di una “scrittura cifrata” dell’invisibile¹.

Sebbene il simbolo dell’Arca non sia presente solo nella Bibbia, ma anche in altri testi antichi, come i racconti cuneiformi di Gilgamesh², o come i miti greci³, possiamo dire

¹ Scrive Karl Jaspers, *La ricerca della trascendenza è nel rapporto esistenziale con essa, la presenza della trascendenza è nella scrittura cifrata. Senza radicamento nell’esistenza, cadrebbero in un arbitrario andare all’infinito* citato in Fabiola Falappa, *Sul confine della verità* ed. F. Angeli Milano, 2016 p.62

² Probabilmente la storia di Noè riecheggia l’antico mito sumero di Gilgamesh. Nel mito di Gilgamesh, semidivino eroe sumero, si racconta, di Utnapishtim, un vecchio che, per volere del dio Ea, sopravvive al diluvio voluto dagli dei per punire l’umanità corrotta grazie ad un’imbarcazione di cui lo stesso dio dà le misure. Il racconto della malvagità umana, punita con il diluvio, ricorre anche in numerose tradizioni, non solo nell’area eurasiatica. In alcuni casi la

che la nostra riflessione farà riferimento alla narrazione della Genesi nei libri dal verso 5 del capitolo 6, fino ai capitoli 7, 8 e 9, v. 17.

La scelta è dovuta alla profonda consonanza che la nostra civiltà occidentale sente nei confronti della narrazione biblica, per cui nel lento passare dei millenni si sono stratificati segni, ambienti, linguaggi che hanno tratto, da quei racconti, mappe e percorsi per comprendere il tempo della vita e la storia dei popoli, a tal punto che, pur senza mai aver letto questi capitoletti, perfino i bambini sanno chi è Noè e la storia degli animali nell'arca è ripetuta mille volte, anche sotto forma di simpatiche canzoncine, che hanno depositato in noi ricordi indelebili. Inoltre l'Arca mantiene per i cristiani, ma soprattutto per gli Ebrei, l'idea della casa di Dio in mezzo agli uomini, in quanto essa conteneva le tavole della *testimonianza* o *della legge* che Dio aveva dato a Mosè⁴ e ciò moltiplica gli incroci esistenziali e i confronti con la vita sociale di oggi, rimandandoci a concetti come l'*esodalità* della nostra condizione umana, il rapporto con il creato e in particolare con gli animali, la necessità di ritrovarsi comunità per affrontare i pericoli e i rischi ed infine ci riporta alla lotta per rimanere uniti in nome della pace con tutte le creature dell'universo di cui l'arcobaleno⁵ è segno poetico ed universale.

L'Arca, metafora della comunità educativa. *“Noè attese altri sette giorni e di nuovo fece uscire la colomba dall'arca e la colomba tornò a lui sul far della sera; ecco, essa aveva nel becco un ramoscello di ulivo. Noè comprese che le acque si erano ritirate dalla terra”*.⁶

L'acqua, un'arca, una colomba e un ramo di ulivo: all'alba della narrazione il pensiero umano raccoglie tutto ciò che è importante per la sua esistenza e sceglie i significati, le metafore e i doni per interpretare il suo futuro. L'educazione guarda alla natura come la collocazione della sua trama e sceglie in essa i protagonisti dell'eterna parabola del divenire. L'uomo, natura anch'egli, respira il bisogno di un rinnovamento e di una sosta nel perenne scorrere delle cose e un ulivo forse riuscirà a fermare il suo bisogno e lo inviterà alla sosta di pace. La comprensione di Noè rappresenta l'apprendimento che tutto può ricominciare, che la burrasca si ritira ed è dunque una questione di attesa, di costruttiva pazienza e forse di stupore per la terra che si rinnova.

Anche nella seconda Unità di apprendimento la terra ritorna a parlarci dei suoi tesori e diventa l'elemento necessario a coniugare la necessità di ricomporre una comunità fraterna tra uomini e animali e, nel contempo, la spinta ad uscire, a ripopolare di sentimenti e di pensieri la convivenza umana.

figura accostabile a Noè ha un nome molto simile: c'è l'hawaiano *Nu-u*, il cinese *Nuwah*, l'amazonico *Noa*, per fare alcuni esempi.

³ Su tutti bellissimo il mito di Deucalione e Pirra, nel quale il desiderio di condividere con altri la condizione umana, viene tradotto con la richiesta agli dei di poter popolare la terra, dopo la catastrofe del diluvio. Così gettano sassi alla loro spalle e vedono nascere uomini e donne.

⁴ Esodo 25,16; 40,20.

⁵ *Il mio arco pongo sulle nubi ed esso sarà il segno dell'alleanza tra me e la terra. Quando radunerò le nubi sulla terra e apparirà l'arco sulle nubi ricorderò la mia alleanza che è tra me e voi e tra ogni essere che vive in ogni carne e noi ci saranno più le acque per il diluvio, per distruggere ogni carne.* Genesi, cap. 9 vv. 13 -16

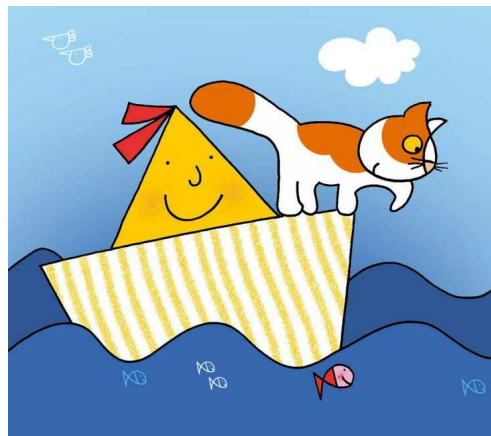
⁶ Genesi, capitolo 8 vv. 10 - 11

Il simbolo dell'Arca ci condurrà, per i prossimi tre mesi, lungo un cammino di riflessione sui concetti appena espressi, che segnalano, fuor di metafora, lo sforzo di definire una reale interculturalità, di cui abbiamo già parlato a lungo l'anno scorso, ma che si riaffaccia quest'anno nella quotidiana esperienza dei network e nella incessante strutturazione di convivenze spesso poco significative e inaridite.

La cassa di legno di acacia sulla quale il *kapporet*, il coperchio d'oro, nascondeva le tavole della testimonianza di una presenza trascendente, a cui potersi ispirare nella vita di tutti i giorni, c'insegnerà che c'è un luogo in cui è viva una *presenza*, a volte invisibile come il vento o l'aria, altre volte sensibile come gli sguardi dei poeti e degli artisti. Approfondiremo il senso e il sapore di queste presenze, che non sono solo o per forza religiose, sacrali, ma quasi sempre sono spirituali, nel senso che hanno qualcosa da dire alla nostra identità e alla nostra interiorità. Lungo la durata di questa Unità avremo tutti noi il compito difficile di esprimere queste presenze, di farle cogliere nei luoghi più lontani da un'autentica comunicazione e riportarli ai nostri bambini e ai nostri ragazzi, senza alcuna precomprensione e senza renderci autori di stupide colpevolizzazioni, ma aiutandoli ad attraversare gli spazi a loro congeniali, soprattutto gli spazi digitali, delle piazze informatiche, dei facebook in cui si ritrovano protetti, come in una nuova arca contemporanea.⁷

Utilizzeremo il simbolo dell'Arca quindi per parlare ai nostri alunni di interculturalità, di rapporto ecosostenibile con la natura e con gli animali, di corresponsabilità e di giustizia, dei ruoli che a ciascuno di noi sono assegnati per migliorare la comunità e il territorio in cui essa vive. Per questi motivi l'Arca sarà il punto di appoggio dei nostri percorsi Shoah, Giustizia e Legalità, per la comprensione delle importanti festività del Carnevale e della Pasqua.

Lo spazio cibernetico e l'Arca. L'Arca di Noè e dei suoi figli rappresenta, nello stesso tempo, un luogo di rifugio, che protegge dai pericoli esterni, ma anche un luogo di convivenza, nel quale è necessario condividere uno scopo comune, degli obiettivi, una serie di regole, insomma un progetto esistenziale. Per questo motivo essa per molti aspetti somiglia agli spazi virtuali di internet e, in particolare, a quelli dei social. In questi spazi ciascuno di noi si colloca, manifestando una sua



caratterizzazione individuale, capace di farci riconoscere dagli altri e in grado di identificarci socialmente. La dimensione aggregativa può funzionare solo se noi ci percepiamo contemporaneamente diversi e uguali agli altri. *Diversi*, perché unici e portatori di singolarità; *uguali* perché riconoscibili e appartenenti alle stesse dimensioni esistenziali. Tale dialettica, presente sia nelle piazze fisiche, sia nelle piazze di internet, genera contraddizioni forti nei bambini e nei preadolescenti. Infatti l'urgenza di mantenere i due status della diversità e dell'uguaglianza, li conduce a sottoporsi a riti, mode, comportamenti che, pur se non sempre accettati nel profondo della coscienza,

⁷ *Così partirono (...) e fecero tre giornate di cammino; l'arca dell'alleanza li precedeva durante le tre giornate di cammino, per cercare loro un luogo di sosta.* Libro dei Numeri capitolo 10, v. 33.

rappresentano i presupposti per poter accedere alla socialità e per sentirsi garantiti e sicuri nella loro identità. Ora se gli spazi sono **educativi**, improntati al rispetto della loro umanità, allora possono migliorare l'evoluzione soggettiva e aiutare a crescere nella serenità, ma se sono manipolati da scopi economici, necessitati da un mercato, che vede nei bambini e nei preadolescenti una fetta sempre più consistente di consumatori, allora procurano danni enormi, in quanto schiavizzano l'inconscio e inibiscono i desideri divergenti, gli ideali di cambiamento, tipici di queste fasce di alunni, inducendoli all'appiattimento e all'omologazione, di cui ogni giorno vediamo i nefasti risultati.

Gli educatori di fronte a questi scenari non devono spaventarsi, né assumere atteggiamenti passatisti o di riflusso, perché la soluzione ai problemi non è quasi mai il tentativo di tornare indietro ad un presunto momento in cui le cose andavano meglio. Non dobbiamo mai dimenticare che il cyberspazio mantiene le caratteristiche delle piazze come luoghi aperti, ampi, in cui sono realizzabili mille tipologie espressive e infinite modalità di scambio e di confronto, che esaltano invece di umiliare la persona e il suo bisogno di essere accettata. Anche su internet, volendo, si creano convergenze se si riesce ad usarlo in maniera da trasmettere proposte, da elaborare idee e progetti.

La differenza con le piazze fisiche forse è nella possibilità che abbiamo di rendere poi concrete le elaborazioni, le proposte e i progetti; per questo motivo la scuola ha il compito di aiutare ad attraversare questo passaggio: dalla potenzialità all'attualità. Gli effetti prodotti dal cyberspazio richiedono accoglienza e fattualità per poter valere ed essere significativi. Gli insegnanti devono essere consapevoli che la rete pur non conferendo realtà al mondo rappresentato dall'interscambio comunicativo, ne determina però le scelte che vanno ad incidere nella realtà di tutti i giorni, in particolare quella violenta, aggressiva, xenofoba, razzista e, in genere, di disconoscimento della identità personale. Ciò che in fondo manca allo spazio social di internet è la gravidanza dell'esperienza, di un confronto che non è tale se non avviene nella reciprocità fisica, psicologica, dialogante.

Noè, come descritto dal romanzo bellissimo *Diario di Bordo*, non ha solo il compito di far salire gli animali nell'Arca, ma anche quello, ben più impegnativo, di creare le condizioni per rendere vivibile il soggiorno e per promuovere il dialogo fra specie diverse fra loro.⁸ Così anche ciascun insegnante si deve sentire un po' come Noè, l'inquieto responsabile della vita di una comunità, in equilibrio acrobatico tra la tensione a far apprendere la cooperazione e l'impegnativa preparazione a rendere coeso e forte il gruppo per la prossima uscita nel mondo. L'Arca è l'internet della cooperazione e deve essere una palestra di allenamento alla crescita nel rispetto profondo dei mondi che la abitano.

Pier Levy, uno dei massimi studiosi della cibernetica applicata alle intelligenze, ha intuito genialmente come Noè rappresenti l'uomo, che si trova ad affrontare il problema della trasmissione delle conoscenze e delle informazioni in un mondo alle prese con il

⁸ *Quella notte non riuscivo a prendere sonno, le ultime animate discussioni che avevano diviso il gruppo e diffuso un certo nervosismo tra gli animali destavano in me molta preoccupazione; il mio animo era turbato, triste: "Cosa ho sbagliato? Perché ad un tratto il controllo dell'Arca mi sta sfuggendo di mano?"* Francesca Bosca, Giuliano Ferri, *Diario di Bordo*, Vita e Pensiero Ragazzi, Milano, 192, p.100.

diluvio⁹. Il *diluvio informativo* segna la nostra epoca e ci costringe a tener conto di un cambiamento che è già avvenuto e certo non aspetta l'elaborazione delle nostre riserve mentali, in quanto passa attraverso la mente e il corpo dei nostri ragazzi ed esige risposte pedagogiche, che non possono più tardare.

La scuola nell'ambito di questo nuovo diluvio deve ricollocare la propria esperienza di apprendimento centrandola non più sulla nozione, di cui internet è ormai diventato il principale riferimento, ma sui processi di conoscenza. *Il fatto di vivere in una società dell'informazione o come si dice della conoscenza, e che le tecnologie della comunicazione stiano penetrando nella vita quotidiana in modo così impressionante, apre nuove riflessioni che investono la "ragion d'essere" della scuola che deve effettuare una selezione più accurata delle conoscenze ritenute più importanti, riflettendo meglio sui "saper fondamentali" (Morin 2001). La tecnologia mina le fondamenta della vecchia scuola ma nel contempo la sollecita ad un radicale spostamento del focus verso dimensioni che si collocano nell'alveo dell' "insegnare ad apprendere" o che sono ad esso affini (problem solving, pensiero critico, metacognizione).*¹⁰



Interculturalità ed Ecosostenibilità. La necessità di alloggiare tutte le specie viventi nell'Arca ci induce a svolgere, con i nostri ragazzi, riflessioni sull'importanza di ciascun essere sulla terra e anche delle cose che noi riteniamo inanimate e che abitano la nostra quotidianità. **Interculturale** non è solo il rispetto per le altre culture, ma la consapevolezza che ci sono mille modi per esprimere il nostro stare al mondo, le nostre speranze e le nostre difficoltà, la nostra gioia per il dono di chi ci accompagna nella vita. Se riuscissimo a far balenare l'argomento attraverso questa prospettiva, molti pregiudizi si smonterebbero da soli e non avremmo bisogno di ricorrere alla vuota retorica del *siamo tutti uguali*. Inoltre, tra

multiculturalità come accostamento e coabitazione ed interculturalità come sviluppo di un pensiero *multiverso*, potremmo imprendere percorsi di grande fascino, tendenti a vivere nei fatti della scuola e nelle aule di ogni giorno la comune ragione di vivere e di riconciliarci.

L'ecosostenibilità, che quest'anno rappresenta uno dei centri formativi della scuola, è vista in questo senso come la cura per gli altri, per la famiglia, per gli ambienti e gli animali che li popolano, per la natura, culla della nostra stessa ragione esistenziale.

⁹ "Quando, durante il diluvio universale, Noè costruì la sua Arca, la sua preoccupazione principale era quella di trasmettere l'informazione disponibile sul pianeta. [...] Oggi noi viviamo un altro diluvio: il 'diluvio informativo'." Il filosofo francese Pierre Levy, durante una conferenza a Udine 3 dicembre 1997 in http://www.kataweb.it/spec/articolo_speciale.jsp?ids=900123&id=1128144

¹⁰ Calvani Antonio (a cura di), *Tecnologia, scuola, processi cognitivi. Per un'ecologia dell'apprendere*, Franco Angeli, Milano 2007 p. 27

L'insegnamento delle pratiche ecologiche, il rigore nella scelta degli alimenti, l'amore per ciò che ci circonda, come le case e le cose, la produzione e la conservazione dei manufatti artistici, delle espressioni musicali ed architettoniche, la vita in mezzo alle strade, alle piazze, ai vicoli, l'uso dei beni pubblici ed infine, su tutto, le idee come bene comune, fanno tutti parte dello stesso discorso ecologico, dello stesso amore per ciò che vive con noi e ci accompagna silenziosamente, ma concretamente.

Giustizia e legalità. *D'Altri diluvi una colomba ascolto*, l'endecasillabo incantato e folgorante dell'Ungaretti de *Il Porto Sepolto*, ci accompagna a comprendere come il mito dell'Arca porta con sé un altro significato pedagogico fondamentale: tutti aspettiamo, come gli antichi, che dopo la tragedia che s'inerpica nell'esistenza umana, ci sarà sempre una colomba a raccontarci una nuova storia di canto e di speranza. Il verso ci aiuta a situare la narrazione biblica anche nel contesto dell'educazione alla giustizia, che occupa, in genere, il mese di marzo.

Il dovere, di cui Noè si carica, di pensare a tutti gli esseri che popolano il cielo, la terra e il mare e di consentire loro una vivibilità accettabile è un altro degli aspetti interessanti del simbolo dell'Arca e della sua narrazione. Non c'è vivibilità senza giustizia e senza rispetto per le esigenze di tutti. Tale riflessione discende direttamente dal pensiero sull'ecosostenibilità, in quanto l'elemento dell'uguaglianza ne forma una parte essenziale. L'impegno per la giustizia non ha radici in un ipocrita conformarsi alla regola, perché ciò tradirebbe la natura sociale stessa dell'essere umano, ma germina dall'intimo sentire umano, che trova connaturato a sé l'altro essere, che sente di appartenere allo stesso respiro vitale e alla stessa tensione teleologica. Non a caso Leopardi, nella *Ginestra*, esprime questo sentimento proprio davanti alla scabra terribilità del Vesuvio e lega consapevolmente lo sguardo, oggi diremmo ecologico, con quello etico e di fraternità¹¹.

La letteratura moderna fonte di approfondimento. Il tema dell'Arca è stato trattato innumerevoli volte dalla letteratura e dall'arte in generale. Gli artisti hanno giocato un ruolo insostituibile per veicolare la metafora dell'Arca e farne un *topos* ineliminabile dalla nostra cultura. In questo spazio dei Suggestivi, possiamo ridurre i consigli di lettura ad alcuni libri tra novecento e duemila, alcuni dei quali sono già presenti nella progettazione della nostra scuola, altri possono essere letti come arricchimento didattico e anche per semplice gusto narrativo.

¹¹ (L'uomo nobile) *costei* (la natura) *chiama inimica; e incontro a questa / congiunta esser pensando, / siccome è il vero, ed ordinata in pria / l'umana compagnia, / tutti fra se confederati estima / gli uomini, e tutti abbraccia / con vero amor, porgendo / valida e pronta ed aspettando aita / negli alterni perigli e nelle angosce /della guerra comune. Ed alle offese / dell'uomo armar la destra, e laccio porre / al vicino ed inciampo, / stolto crede così qual fora in campo / cinto d'oste contraria, in sul più vivo / incalzar degli assalti, /gl'inimici obbliando, acerbe gare / imprendere con gli amici, / e sparger fuga e fulminar col brando / infra i propri guerrieri.* G. Leopardi, *La Ginestra o il fiore del deserto*, vv. 125 -144. (L'uomo nobile considera la natura una nemica, pensando, come del resto è, che la società umana si sia unita e organizzata all'origine per combattere la natura e considera alleati fra loro tutti gli uomini, e abbraccia tutti con vero amore, prestando valido e sollecito aiuto negli alterni pericoli e nelle difficoltà della guerra comune.)



George Orwell, 1984. Uno dei libri che maggiormente ha segnato l'immaginario novecentesco in relazione al tema della società organizzata è *1984* di George Orwell. Nell'allucinata descrizione di un mondo diviso in tre grandi Stati totalitari, i personaggi protagonisti Winston Smith e Julia, si trovano a vivere in un eterno conflitto tra libertà e inviolabilità della persona umana e lotta per il controllo continuo del pensiero, dei comportamenti sociali, dello stesso amore. La metafora del **Grande Fratello**, il cui volto persecutorio è onnipresente nelle case, per le

strade, negli uffici, ripropone ai lettori le domande sulla democrazia in un mondo di controllati, pone interrogativi sul pensiero e sul linguaggio in un mondo in cui si diffonde una nuova lingua rozzamente omologata. Alcune pagine del libro possono essere proficuamente utilizzate con i ragazzi delle scuole medie come reattivo per discutere del nostro mondo digitalizzato. Infine la lettura di alcuni passi del libro aiuterebbe gli alunni a capire a cosa si deve l'enigma de *Il Grande Fratello*, che per loro rappresenta solo una delle trasmissioni televisive spazzatura più viste.

George Orwell, *La fattoria degli animali*. Anche questo testo profetico di Orwell può essere d'aiuto ai docenti, che intendono organizzare attività didattiche di cittadinanza, per aiutare gli alunni a capire le difficoltà di organizzare la vita comune. Il lettore viene immerso in una storia di animali che lottano per la loro sopravvivenza prima contro i padroni umani e poi contro i padroni animali, i maiali e i loro servi, che hanno preso il posto degli schiavisti umani. Il libro è un apologo sul nostro mondo e descrive una serie di tipologie umane che aiutano a comprendere, grazie alla suggestiva bellezza della narrazione, il valore della libertà.

Bosca – Ferri, *Diario di bordo*. Un altro testo, più adatto alle scuole primarie e ai primi anni della scuola media, è il già citato *Diario di Bordo*, che racconta la storia di Noè e dei suoi tentativi per dare all'Arca un minimo di organizzazione sociale. Il patriarca cerca di far andare d'accordo le coppie di animali in opposizione, crea occasioni di confronto e di collaborazione, ma senza ottenere grossi risultati. Finché un bel giorno accade un episodio terribile che convince gli animali a trovare accordi e a cooperare. Alla fine lo stesso Noè deve forzare gli animali ad uscire dall'Arca perché non ne vogliono più sapere di affrontare il mondo. Il libro, corredato da immagini bellissime, parla al cuore dei bambini e dei ragazzi, descrivendo situazioni note alla loro esperienza e profondamente iscritte nel loro immaginario, prestandosi a multiformi attività e diventando terreno fertile per un percorso sulla cooperazione.

William Golding, *Il signore delle mosche*. Il romanzo, adatto alle classi di terza media, descrive la parabola drammatica di un gruppo di ragazzi inglesi che, sopravvissuti a un incidente aereo, resta abbandonato a se stesso su un'isola deserta e si trasforma in una terribile tribù di selvaggi sanguinari dai macabri riti. L'istinto violento, l'abbandono a cui i ragazzi sono costretti e la mancanza di punti di riferimento generano una comunità superstiziosa e violenta. La lettura si presta a comprendere molti aspetti delle nostre

comunità anche a livello nazionale e internazionale e ci svela i meccanismi di sopraffazione che possono innescarsi quando una comunità è priva di regole.

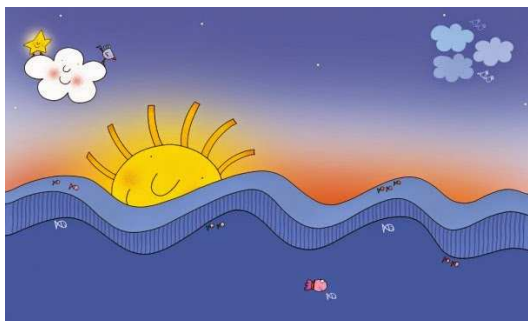
Suggerimenti per i docenti dei campi di esperienza e di tutte le discipline che intendono dedicare alcune ore all'argomento specifico

Le proposte riportate trattano argomenti cruciali per la crescita infantile e del preadolescente. Esse sono strutturate in maniera tale da promuovere la riflessione e il confronto dialogico. Per questo motivo il docente non deve forzare la mano, chiedendo agli alunni di elaborare per forza una soluzione, perché lo scopo non è quello di trovare risposte, ma quello di interrogarsi sulle situazioni interculturali.

8

1^ proposta L'arca di Noè In gita coi pregiudizi

Si tratta di una particolare animazione di ruolo in cui i ruoli appunto sono fortemente prestabiliti all'interno di un contesto di gruppo, al fine di far emergere perplessità e riflessioni sui pregiudizi.



Finalità. L'attività si propone di mettere in luce come l'attribuzione di ruoli possa fortemente condizionare i comportamenti e come i pregiudizi possano predeterminare le risposte.

Attività. Si divide la classe in gruppetti di 8-10 persone. Il conduttore spiega ai partecipanti il compito assegnato a ciascun gruppo: si tratta di decidere dove andare a fare una gita, quali le modalità e chi sarà il

capogita. Il conduttore però prima di dare inizio all'attività, pone sulla fronte di tutti i partecipanti una fascetta o un adesivo con scritto delle particolari connotazioni caratteriali, ad esempio: *nervoso, dolce, timido, sentimentale* oppure sociali come ad esempio: *maestra, malato infettivo, zingaro, marocchino, migrante, cyberbullo, bullo* o addirittura direttamente i nomi di particolari personaggi come ad esempio: *Maradona, Presidente Mattarella, Trump, Totti*. I partecipanti ignorano il ruolo attribuito loro dal conduttore e i partecipanti non devono dire chi sia il personaggio il cui nome è apposto sulla fascetta. I gruppi iniziano quindi la discussione per eseguire il compito che gli è stato attribuito. La durata dell'attività è di circa 30 minuti. E' importante che non ci si rivolga la parola citando direttamente l'iscrizione apposta sulla fascetta degli altri. Dev'essere chiaro che lo scopo non è quello di scoprire qual è il ruolo ricevuto (che comunque è facile che avvenga e questo può benissimo rientrare nelle dinamiche dell'attività) quanto di cercare di avvertire le sensazioni provate nell'interazione di

gruppo. Finita l'attività si discute tutti insieme su quello che è successo mettendo in luce le dinamiche principali, le sensazioni, gli stereotipi.

Verifica. Si verificheranno quali differenze di comportamento sono subentrate nei vari partecipanti quando hanno scoperto il ruolo a loro attribuito: se si sono adeguati a tale ruolo o hanno reagito, se si sono sentiti in difficoltà o finalmente sono usciti dall'incertezza di non saper chi "si è". Può essere utile verificare quali alleanze si sono cercate nel gruppo. Gli elementi su cui riflettere possono essere quindi numerosissimi: i pregiudizi e il conformismo da essi generati, la predisposizione a mettersi una maschera, la pigrizia nel cercare una vera autenticità.

Variante. Un accorgimento importante può essere quello di far fare a turno la parte degli spettatori a coloro che non partecipano all'attività. Questi devono osservare attentamente le dinamiche che si creano nello svolgimento delle attività ed interagire in fase di verifica con i giocatori stessi, facendo notare aspetti e particolari che senza un'osservazione attenta sarebbero sfuggiti.

2^a proposta
Vietato entrare nell'Arca!
un role play per riflettere sull'identità sociale

Finalità. Si chiama *identità sociale* quella parte di coscienza personale derivante dalla consapevolezza di appartenere ad un gruppo sociale, unitamente al significato emotivo associato a tale appartenenza. Il role play che si presenta ha la finalità di far riflettere sull'identità sociale e sui ruoli che la costituiscono.

Obiettivi. Dato il role play attivarsi per comprendere le identità delle varie persone che dovrebbero entrare nell'Arca.

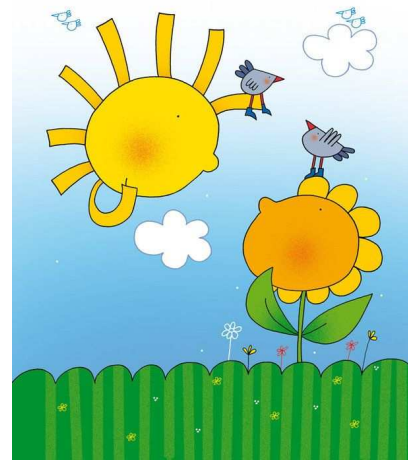
Dato il role play individuare per ciascuna persona che vorrebbe entrare nell'Arca gli aspetti positivi della sua identità e l'utilità della sua presenza.

Attività. La classe si divide in tre sottogruppi a ciascuno dei quali viene data la stessa consegna: *"L'arca sta per partire, non ci sono più posti. Sono rimasti solo due posticini, accanto ai servizi igienici."* I partecipanti al viaggio dell'Arca dovranno individuare, tra le poche persone rimaste fuori, chi far salire e quindi quale persona potrà sopravvivere. Dopo la decisione presa il gruppo dovrà stendere una breve relazione che riporti i punti più importanti della discussione e stabilisca i motivi per cui è stata scelta una persona e non un'altra.

Le persone che attendono di poter entrare sono: una giovane mamma malata terminale; un americano condannato a morte, un migrante siriano, un bambino gravemente disabile (sedia a rotelle), un giovane laureando, una ragazza iscritta al Liceo, una anziana suora, il ministro dell'istruzione, una danzatrice classica, un medico, un musicista, un ingegnere, un anziano nonno.

Destinatari. Possono svolgere il role play tutti gli alunni, esclusi i bambini delle sezioni della scuola dell'Infanzia e delle prime classi della scuola primaria.

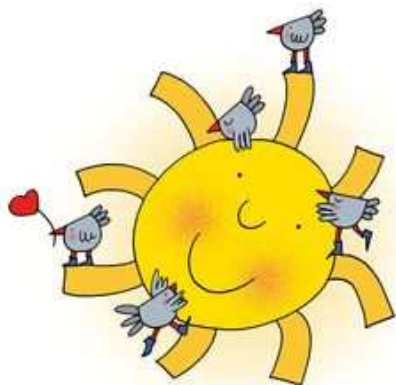
Variante per la scuola dell'Infanzia e dei primi anni della scuola primaria. Le categorie sociali che vogliono entrare nell'Arca non saranno quelle indicate sopra, ma queste di seguito riportate, che consentono una più concreta identificazione e un



coinvolgimento meno drammatico: un bambino che ha perso il suo peluche, una bambina che ha paura dell'acqua e della pioggia, una nonna, un topolino affamato, un bambino raffreddato, una bicicletta senza una ruota, un albero pieno di frutti, una torta al cioccolato, la strega di Biancaneve.

3^a proposta Carnevale nell'Arca

Come inserire le attività di Carnevale in un contesto educativo



Finalità. Nella seconda Unità di Apprendimento cade l'evento del Carnevale che viene vissuto dalla scuola dell'Infanzia e dalla scuola Primaria come uno dei periodi dell'anno più ricco di iniziative a misura di bambino. E' l'occasione per aiutare i bambini a comprendere che ci si può divertire con poco e che il gioco e la spensieratezza non sono nemiche dell'apprendimento. Quest'anno possiamo approfittare dell'argomento - Arca per creare una festa a tema, che metta al bando lo spreco e l'ostensione consumistica. In questo modo si può svolgere anche un ottimo lavoro di *service learning*, affrontando la

possibilità di organizzare momenti di svago legati alla solidarietà. I piccoli dei Consigli di Cooperazione (secondo classi primaria) possono attivare un Consiglio proprio sulla festa del Carnevale a scuola.

Obiettivi. Data la storia dell'arca i bambini s'identificano con gli animali e attraverso la descrizione delle caratteristiche dei personaggi si avviano alla conoscenza di se stessi. Data la decisione di svolgere una festa in maschera organizzare in maniera cooperativa la festa di Carnevale.

Attività per la scuola dell'Infanzia e i primi due anni della scuola Primaria. Ai bambini si narra la storia dell'Arca, utilizzando la lim e si mostra, sempre mediante la lim, una serie di animali che darà l'occasione di far produrre ai bambini descrizioni orali delle caratteristiche fisiche di ciascun animale. Successivamente si ritagliano figure di animali presi da vecchi libri illustrati o da riviste (*è sempre bene ed utile non utilizzare schede preconfezionate, perché antididattiche e prive dei requisiti per realizzare un reattivo*) e si chiede ai bambini di scegliere l'animale con il quale si identificano.

A questo punto ogni bambino, con l'aiuto della maestra, crea con cartoncini, pennarelli, colla e forbici, una particolare caratteristica dell'animale scelto: la proboscide per l'elefante, la criniera per il leone, baffi ed orecchie per i gatti, corno per il rinoceronte, strisce bianche e nere per le zebre ecc. Tale caratteristica diventerà il travestimento per la festa del Carnevale. Durante la festa, che dovrà essere preparata nei dettagli, i bambini divisi per gruppi potranno svolgere simpatici giochi di cui qui si dà un esempio:

Primo gioco. In cerchio si canta la canzone "Un giorno Noè ..." e si mimano i versi.

Secondo gioco. I bambini a turno mimano i comportamenti di un animale e tutti gli altri devono indovinare di quale animale si tratta.

Terzo gioco. La maestra narra la storia di Noè, nella quale ogni tanto nomina degli

animali presenti nel cerchio. Al nome dell'animale il bambino deve continuare la storia con un piccolo episodio che racconti cosa fa l'animale.

La storia da raccontare. Molti uomini che vivevano sulla terra erano cattivi, tranne la famiglia di Noè. Dio che amava Noè gli si presentò, consigliandogli di costruire un'arca nella quale doveva mettere le coppie di tutti gli animali, che vivevano sulla terra, per ripararsi dal diluvio, che da lì a poco l'avrebbe inondata. Così Noè, pazientemente, andò in cerca degli animali; a ciascuno chiedeva **“vuoi venire con me nell'arca prima che il diluvio scenderà sulla terra?”**

Andò per primo dal leone e gli pose la domanda (*tutti i bambini chiedono a voce alta*) : “vuoi venire con me nell'arca prima che il diluvio scenderà sulla terra?”

Il leone rispose “sì, voglio venire, ma prima devo “ (*e il bambino spiega quello che deve fare.*) (*La maestra continua* ...) Appena il leone ebbe fatto salì sull'arca (*il bambino va accanto alla maestra e si siede a terra oppure sotto un velo che rappresenta l'arca*). E così per tutti i bambini travestiti da animali. Alla fine l'arca si muove e naviga sulla terra.



Attività di Carnevale per i più grandi

Finalità. Il Carnevale è un momento in cui anche i grandi provano ad immaginare di essere diversi da quello che sono ogni giorno; tentano, almeno per qualche ora, di uscire dalla gabbia della

costrizione in cui talvolta si vedono confinati dagli altri in famiglia e sul luogo di lavoro. Da questa prospettiva, che coinvolge insieme docenti e alunni, si possono innescare belle ed interessanti attività centrate proprio sui ruoli che viviamo in classe e sulla possibilità di vivere a ruoli capovolti.

Obiettivi. Data una ricerca sui ruoli lavorativi degli adulti, gli alunni descrivono le loro preferenze e individuano gli elementi che maggiormente li hanno colpiti di quella attività.

Attività. Qualche giorno prima dell'incontro l'insegnante decide di assegnare a gruppi di alunni lo studio dei ruoli che rivestono alcune persone intorno a loro. Gli alunni svolgono così delle ricerche che possono coinvolgere tutte le discipline riguardanti lo specifico delle diverse attività professionali: l'avvocato, il giudice, il medico, l'ingegnere, il fabbro, l'idraulico, l'attore, lo scenografo, il regista cinematografico, lo scrittore, il pizzaiolo. Di ciascuno la ricerca dovrà accertare alcuni elementi: quali sono le competenze richieste, quali sono i destinatari delle loro attività, quali sono le abilità richieste, con che cosa lavorano: con le cose, con le idee, con le persone. Dopo questo lavoro di ricerca e di indagine durante la giornata individuata per il momento di festa, i ragazzi condividono i risultati della ricerca. Infine ciascuno confiderà agli altri in quale delle attività si ritroverebbe maggiormente.

Destinatari. gli alunni delle quarte e delle quinte della scuola Primaria. Gli alunni della scuola media.

4^a proposta
L'Arca di internet
un esercizio di metacognizione sulla Rete (piano digitale)

Finalità. Internet è uno spazio che, pur se denominiamo “virtuale”, è percepito in maniera reale e significativa per gli alunni. Se proviamo a cambiare la prospettiva attraverso cui i ragazzi e i bambini guardano ad internet favoriremo in loro la riflessione metacognitiva sull'uso della Rete. Infatti l'attività che si propone è modulata sul miglioramento della consapevolezza che gli alunni hanno dei meccanismi dei social. L'attività può essere svolta in maniera assai proficua nel contesto della progettualità del Piano Digitale della Scuola.

Obiettivi. Dato, come compito, di immaginare l'Arca come spazio social, gli alunni impareranno ad utilizzare le procedure per creare una community.

Attività. Immaginiamo internet come una grande arca nella quale più elementi si congiungono e proviamo a reimmaginare la storia di Noè, ipotizzando analogie e differenze. Cosa rappresenta il diluvio? Chi potrebbe essere Noè? Chi sono gli animali che vi trovano rifugio? Come potrebbe essere organizzata la vita nell'arca di internet? I bambini e i ragazzi partono da queste domande e in gruppo si scambiano opinioni e riflessioni fino a giungere ad una comune visione dello spazio social.

In pratica si tratta di creare profili che riguardano Noè, sua moglie, i figli: Cam, Sem e Jafet e gli animali: la zebra, il leone, il cavallo, l'ippopotamo, la giraffa, la tigre, il topo, il gatto, il lupo ecc.; ci si prova ad immaginare i post dei personaggi, cosa possono taggare, di quali argomenti potrebbero parlare, quali foto inserire, quali pubblicità e soprattutto quali argomenti tratterebbero.



Destinatari. Gli alunni della classe quinta della scuola Primaria e gli alunni della scuola media.

Variante per i più piccoli. Anche gli alunni più piccoli possono in maniera proficua sviluppare l'attività, lavorando con fogli e carta ad immaginare un facebook dell'Arca, mostrando loro com'è organizzato il facebook della nostra scuola. Sarebbe un'ottima occasione per attraversare gli alfabeti del social, senza demonizzazioni, ma anche senza omologazioni, anzi creando nei bambini stessi la consapevolezza di alcuni meccanismi della Rete.

5^a proposta L'EcoArca

come inserire le attività di educazione alla giustizia e alla legalità nel contesto dell'Uda

Finalità. Nella seconda Unità di Apprendimento cade anche il periodo che a livello locale e a livello nazionale si dedica alla Legalità o meglio alla Giustizia. La necessità di evitare azioni estemporanee ed isolate, che risulterebbero alla lunga controproducenti per gli alunni, i quali non percepirebbero la necessità di cambiare le condizioni di vivibilità e cura in maniera strutturale e non contingente, ci induce ad usare le varie celebrazioni come il momento iniziale per avviare un percorso graduale, ma costante nel tempo.

L'EcoArca. L'EcoArca è il nome che possiamo dare alla nostra voglia di costruire una scuola che sia una comunità rispettosa della giustizia nei rapporti fra i compagni e con i docenti. Azioni giuste e concertate fanno parte dell'ecosostenibilità dei rapporti umani, che per certi versi è complementare rispetto ai comportamenti meramente ecologici. Le idee e le iniziative che possono essere realizzate sono tante e bisognerebbe solo scegliere quelle più facilmente praticabili. Le classi scelgono un'azione ritenuta giusta che si vuole realizzare per un certo tempo e la portano avanti, prima formalizzandola e poi monitorandola.

Attività ecosostenibilità. Le azioni possono riguardare l'ecologia, per esempio la raccolta dei tappi di plastica¹²; svolgere un'indagine sulla quantità di plastica consumata nella mensa della scuola e poi scrivere una documentata lettera al sindaco per eliminare posate e piatti di plastica per la mensa; pitturare una parte di muro scarabocchiata, fare volantinaggio per convincere i grandi ad utilizzare di meno l'automobile; svolgere un'indagine per segnalare alla Polizia Municipale gli abusi degli automobilisti; progettare una pista ciclabile e segnalare il progetto al Sindaco.

Attività per educare alla Cooperazione. I trac svolgono con i bambini delle classi prime della scuola primaria e della scuola dell'Infanzia i Giochi di Cooperazione. I Consigli di Cooperazione delle classi seconde della scuola primaria svolgeranno i Laboratori di Cooperazione.

Laboratori d'Arte sui Diritti dei Ragazzi. I Laboratori di Potenziamento artistico guidati dai professori Miranda Assunta e Bifulco Salvatore possono diventare in questo periodo una vera e propria fabbrica di proposte ed iniziative: la costruzione di un Arca con cassette di legno smesse, il completamento del murales presso il Padiglione Alice del Plesso di Trappitella, la produzione di fumetti per il Festival dei Diritti dei Ragazzi, riguardanti le più importanti decisioni europee dei Padri fondatori; un collage delle città che più di altre sono il simbolo dell'Europa.

¹² I tappi si raccolgono perché non vengono considerati rifiuti urbani; inoltre la loro raccolta facilita la differenziata in quanto i due elementi delle bottiglie di plastica e dei tappi di plastica non vengono riciclati nello stesso modo, infatti i materiali da cui sono composti risultano diversi: PE per i tappi e PET per le bottiglie

Il Meeting di pace a Roma dei Consigli di Cooperazione della scuola media.

Un'altra attività importante che si svolgerà all'inizio della terza Unità di Apprendimento, ma che già a marzo, durante la presente Unità, potrebbe avviarsi riguarda il Programma, elaborato nell'ambito del Protocollo d'intesa sottoscritto con il Ministro dell'Istruzione e mirante ad aumentare la capacità dei nostri alunni di affrontare responsabilmente le grandi sfide del mondo contemporaneo (impoverimento, guerre, migrazioni, cambiamento climatico). Il progetto denominato "Proteggiamo la nostra casa" si propone di promuovere la conoscenza dell'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile formulata dalle Nazioni Unite; di sviluppare la capacità degli studenti di affrontare problemi difficili e complessi imparando a prendere la parola, confrontarsi e collaborare con gli altri, condividere le conoscenze e comunicare. In concreto si tratterà di realizzare a scuola un laboratorio di pace e di partecipare al Meeting nazionale che si svolgerà a Roma (Aprile/Maggio 2017) per condividere e presentare pubblicamente i risultati.

6^a proposta Internet insieme genitori e figli davanti al Pc

Finalità. Le attività che si suggeriscono in questa proposta sono tratte e riadattate dall'interessante testo *Navigazione familiare*, che affronta il delicato problema di come tutelare i propri figli, imprendendo azioni educative e non punitive. In genere l'aspetto repressivo, pur importante nel meccanismo complesso del processo educativo, deve riguardare l'ultima ratio, un momento necessario solo a condizione che sia risolutivo. Quindi è opportuno stabilire regole chiare con i propri alunni e con i propri figli, ma sempre in un contesto di crescita comunitaria e di consapevolezza civile.

L'attività proposta parte dalla decisione condivisa, sullo stesso modello delle attività di lettura che chiamiamo *Ciliegie*, di dedicare una o due ore ad internet insieme, seduti allo stesso pc. Ora questa operazione non è facile; possiamo trovarci di fronte a ragazzi che ne fanno molto di più del genitore e non si staccano dal mouse costringendo il papà o la mamma a subire una specie di "interdizione" oppure ci troviamo nella situazione opposta, in cui è il genitore a farla da padrone. E' meglio darsi delle regole prima che la situazione degeneri e investire nella calma e nella pazienza educativa. "Una volta scelta l'attività occorre concordare con il figlio dei ritmi e delle parti: quando navigare e quando soffermarsi per approfondire, per esempio leggendo un testo, per discutere del significato e del valore di ciò che si sta facendo, per scambiare delle opinioni, per riflettere sulle buone pratiche e sulle più rischiose."¹³

Dialogo. Partiamo da domande ben costruite, che inducano i figli e gli alunni (se il dialogo avviene in classe) a narrare le preferenze, le modalità con cui navigano, quali siti li attraggono di più e perché. Inoltre possiamo porre domande riguardanti le loro conoscenze, affrontando la navigazione dei musei virtuali; bellissimo e interessante il MAV di Ercolano oppure il Google Art project straordinario repertorio di opere d'arte.

¹³Pizza D., Sala M., Bonanomi G., *Navigazione familiare: genitori e figli alla conquista della Rete*, ledizioni, Milano

Visitiamo insieme il museo. Mamma e papà alla ricerca fra aule, saloni e corridoi, delle opere d'arte più famose e più belle. Giriamo intorno, commentiamo, salviamo immagini e pensiamo alla scrittura di un articolo di giornale per il quotidiano della famiglia “Famiglia Rossi news” per esempio.

Leggiamo e giochiamo con riviste per bambini. Ci sono alcune riviste in cartaceo che sono presenti anche online e permettono ai bambini e ai ragazzi di poter accedere ad una ricca serie di contenuti multimediali e interattivi che fanno la gioia di chi naviga e allenano il cervello e la fantasia. Spesso non consideriamo quanta soddisfazione cresce in un bambino, quando al divertimento oggettivo di un'attività in cui è impegnato si aggiunge la profonda gioia di stare con le persone che si amano e da cui si è amati. Momenti indimenticabili che resteranno per tutta la vita legati alla lieta sensazione di stare bene con gli altri. Tra le riviste segnaliamo “La Pimpa” <http://www.pimpa.it/> e “La Giostra”

Per i più grandi. Anche per gli alunni delle scuole medie ci sono occasioni importanti per navigare con criterio e arricchire in maniera divertente il proprio bagaglio di conoscenze. Il dialogo e l'ascolto; il fare insieme è più complesso, perché i preadolescenti cercano autonomia; tuttavia se riusciamo a far capire loro che il nostro è solo un desiderio di diventare compagni di strada, allora si aprono e diventano tesori unici di iniziative e di condivisioni. Si può tentare con il sito <http://www.focusjunior.it/> pieno di idee accattivanti a misura dei giovani e con interventi e contributi riguardanti la grammatica, la matematica, l'arte. Anche il tradizionale Messaggero dei Ragazzi si è dotato di un sito interattivo assai dinamico e coinvolgente <http://www.meraweb.it/>. Per i giovani amanti dei libri molto interessante è il blog di Virginia Stefanini <https://ilgiornaledelgiovanelettore.wordpress.com/>.

Suggerimenti per aree disciplinari all'interno del curricolo

Area espressiva e linguistica. Il tema di internet come luogo d'incontro e di scambio rappresenta una sfida per ciascun insegnante, che si trova a doversi equilibrare tra la giusta valorizzazione della risorsa internet e la necessità di far cogliere i rischi e i pericoli dello spazio digitale.

L'alfabeto social: imparare a nominare il mondo delle community (Piano digitale)

Finalità. Non dobbiamo dare per scontato che i nostri alunni sappiano il significato delle parole dei social, perché spesso le utilizzano per consuetudine e sulla scia del sentito dire, ma senza prestare attenzione autentica alla loro connotazione. La scuola quindi ha come primo dovere quello di codificare ciò che già si sa o si crede di sapere, per cui la finalità da cui possiamo partire è la seguente: **Individuare e spiegare le parole dei social.**

Destinatari. Tutti gli alunni secondo diverse modalità attuative.

Obiettivo. Date una serie di parole relative al linguaggio digitale, descriverne i significati e i modi di uso.

Svolgimento. Dividiamo in gruppi la classe e a ciascun gruppo diamo uno o più dei seguenti significati (sono 23, quindi si possono formare quattro gruppi da 6 significati

circa). Si garantisce ai ragazzi un po' di tempo per leggerli e commentarli, successivamente si possono chiedere ai vari gruppi di svolgere una o più delle attività indicate:

Prima attività. Scrivere una breve storia che contenga almeno tre parole elencate.

Seconda attività. Scrivere una breve storia, in cui le parole scelte nella prima attività, siano espresse mediante sinonimi o mediante i significati che vi attribuiamo.

Terza attività. Riscrivere un brano letterario immaginando che i personaggi si esprimano secondo il linguaggio social: Lucia e Renzo, Mastro Don Gesualdo, Cenerentola e il Lupo, La Bella Addormentata, Alice, Pinocchio ecc.

Quarta attività. Riscrivere i significati utilizzando un lessico e una sintassi sul modello delle fiabe o di un libro di avventura o di un giallo.

Quinta attività. Costruire delle carte dei significati: su uno dei versi scrivere la parola, l'altro verso viene lasciato libero, magari solo colorato. Successivamente stendere le carte sul tavolo o sul banco curando di lasciare scoperto il lato vuoto. Il docente sceglie a caso un alunno o ne pesca il nome da un cesto e, al via, comincia a leggere una storia. Ad un certo punto s'interrompe, chiedendo all'alunno di prendere una carta, leggerne la parola e continuare la storia, introducendo una nuova situazione o lo sviluppo di una situazione già avviata, in cui la parola trovata abbia un ruolo narrativo.

Esempio di storia: Nick e Bake erano amici di penna; si vedevano solo una volta l'anno per trascorrere le vacanze nello stesso paese, ma per il resto dell'anno si scrivevano, utilizzando *facebook*

Sesta attività. Il diario di facebook. Immagina di scrivere un diario dei tuoi viaggi su facebook.

Ecco l'elenco dei significati

1. **PIAZZA VIRTUALE.** *loc. s.le f.* Luogo di incontro e scambio a disposizione degli utenti della rete telematica. Il mondo Internet sta vivendo oggi alcune importanti evoluzioni: la diffusione degli accessi free alla rete ha fatto crescere le utenze in modo esponenziale; i portali e le comunità virtuali stanno creando un altro modo di vivere la rete: non più navigazione libera, ma punti di riferimento, piazze virtuali dove potersi incontrare, fare acquisti on-line e trovare risorse utili;

Fonte: [http://www.treccani.it/vocabolario/piazza-virtuale_\(Neologismi\)/](http://www.treccani.it/vocabolario/piazza-virtuale_(Neologismi)/)

2. **SOCIAL NETWORK.** I social network (Facebook, MySpace e altri) sono "piazze virtuali", cioè dei luoghi in cui via Internet ci si ritrova portando con sé e condividendo con altri fotografie, filmati, pensieri, indirizzi di amici e tanto altro. I social network sono lo strumento di condivisione per eccellenza e rappresentano straordinarie forme di comunicazione, anche se comportano dei rischi per la sfera personale degli individui coinvolti. Gli ultimi sviluppi spingono i social network a integrarsi sempre più con i telefoni cellulari, trasformando i messaggi che pubblichiamo on-line in una sorta di sms multiplo che giunge istantaneamente a tutti i nostri amici. Gli strumenti predisposti dalle reti sociali ci permettono di seguire i

familiari che vivono in un'altra città. Espandono la nostra possibilità di comunicare, anche in ambito politico e sociale trasformandoci in agenti attivi di campagne a favore di quello in cui crediamo. Possono facilitare lo scambio di conoscenze tra colleghi, e tra colleghi e impresa. **I social network sono strumenti che danno l'impressione di uno spazio personale, o di piccola comunità. Si tratta però di un falso senso di intimità che può spingere gli utenti a esporre troppo la propria vita privata, a rivelare informazioni strettamente personali, provocando “effetti collaterali”, anche a distanza di anni, che non devono essere sottovalutati.**

3. **ALIAS / FAKE.** Falsa identità assunta su Internet (ad esempio su siti di social network). L'utente può scegliere un nome di fantasia, uno pseudonimo, o appropriarsi dei dati di una persona realmente esistente. A volte il termine fake viene utilizzato per segnalare una notizia falsa.
4. **BANNARE / BANDIRE.** L'atto che l'amministratore di un sito o di un servizio on-line (chat, social network, gruppo di discussione...) effettua per vietare l'accesso a un certo utente. In genere si viene bannati/cancellati quando non si rispettano le regole di comportamento definite all'interno del sito.
5. **CARICARE / UPLODARE / UPLOADARE.** Inserire un documento di qualunque tipo (audio, video, testo, immagine) on-line, anche sulla bacheca del proprio profilo di social network.
6. **CHATTARE.** Sistema di messaggistica testuale istantanea. Termine mutuato dalla parola inglese “chat”, letteralmente, “chiacchierata”. Il dialogo on-line può essere limitato a due persone, o coinvolgere un gruppo più ampio di utenti.
7. **CONDIVIDERE.** Permettere ad altri utenti, amici/sconosciuti, di accedere al materiale (testi, audio, video, immagini) che sono presenti sul nostro computer o che abbiamo caricato on-line.
8. **CONDIZIONI D'USO / USER AGREEMENT / TERMS OF USE.** Le regole contrattuali che vengono accettate dall'utente quando accede a un servizio. È sempre bene stamparsele e leggerle con attenzione quando si decide di accettarle. Possono essere modificate in corso d'opera dall'azienda.
9. **CYBERBULLISMO.** Indica atti di molestia/bullismo posti in essere utilizzando strumenti elettronici. Spesso è realizzato caricando video o foto offensive su Internet, oppure violando l'identità digitale di una persona su un sito di social network. Si tratta di un fenomeno sempre più diffuso tra i minorenni.
10. **IDENTITÀ / PROFILO / ACCOUNT.** Insieme dei dati personali e dei contenuti caricati su un sito Internet o, più specificamente, su un social network. Può indicare anche solo il nome-utente che viene utilizzato per identificarsi e per accedere a un servizio on-line (posta elettronica, servizio di social network, chat, blog...).

11. LOGGARE / AUTENTICARSI. Accedere a un sito o servizio on-line, facendosi identificare con il proprio nome-utente (login, user name) e password (parola chiave).



il permesso di accedere temporaneamente al suo profilo per decidere se inserirlo nella propria rete di amici.

12. NICKNAME. Pseudonimo.

13. POKARE / MANDARE UN POKE. È l'equivalente digitale di uno squillo telefonico fatto a un amico per attirarne l'attenzione. In origine, su Facebook, con un "poke" (cenno di richiamo) si chiedeva a uno sconosciuto

14. POSTARE. Pubblicare un messaggio (post) – non necessariamente di solo testo - all'interno di un newsgroup, di un forum, di una qualunque bacheca on-line.

15. PRIVACY POLICY / TUTELA DELLA PRIVACY / INFORMATIVA. Pagina esplicativa predisposta dal gestore del servizio – a volte un semplice estratto delle Condizioni d'uso del sito - contenente informazioni su come saranno utilizzati i dati personali inseriti dall'utente sul sito di social network, su chi potrà usare tali dati e quali possibilità si hanno di opporsi al trattamento. (Per una definizione completa del termine "informativa" e una spiegazione dei diritti e dei doveri in tema di privacy, consultare il sito Internet www.garanteprivacy.it)

16. SCARICARE /DOWNLODARE / DOWNLOADARE. Salvare sul proprio computer o su una memoria esterna (dischetto, chiave usb, hard disk esterno...) documenti presenti su Internet. Ad esempio: le fotografie o i video trovati su siti quali Facebook o su Youtube.

17. SERVER. Generalmente, si tratta di un computer connesso alla rete utilizzato per offrire un servizio (ad esempio per la gestione di un motore di ricerca o di un sito di social network). Sono denominati "client" i computer (come quello di casa) che gli utenti utilizzano per collegarsi al server e ottenere il servizio.

18. TAG. Marcatore, "etichetta virtuale", parola chiave associata a un contenuto digitale (immagine, articolo, video).

19. TAGGARE. Attribuire una "etichetta virtuale" (tag) a un file o a una parte di file (testo, audio, video, immagine). Più spesso, sui social network, si dice che "sei stato taggato" quando qualcuno ha attribuito il tuo nome/cognome a un volto presente in una foto messa on-line. Di conseguenza, se qualcuno cerca il tuo nome, appare la foto indicata.

20. CONSENSO. La libera manifestazione della volontà con la quale, previa idonea informativa, l'interessato accetta in modo esplicito – per iscritto, se vi sono dati sensibili – un determinato trattamento di dati personali che lo riguardano.

21. DATO PERSONALE. Qualunque informazione relativa a un individuo, a una persona giuridica, a un ente o associazione, identificati o identificabili, anche indirettamente, mediante riferimento a qualsiasi altra informazione.

22. DATO SENSIBILE. Qualunque dato che può rivelare l'origine razziale ed etnica, le convinzioni religiose o di altra natura, le opinioni politiche, l'appartenenza a partiti, sindacati o ad associazioni, lo stato di salute e la vita sessuale.

23. TRATTAMENTO. Qualunque operazione effettuata sui dati personali: ad esempio la raccolta, la registrazione, la conservazione, l'elaborazione, l'estrazione, la modifica, l'utilizzo, la diffusione, la cancellazione etc.

Fonte: le parole dal n. 2 al n. 23 sono state riportate da <http://194.242.234.211/documents/10160/0/Educare+alla+Rete.Volume.pdf>

Arte, Lingua, Musica, Religione. Le attività che si propongono in questo paragrafo intendono suggerire un esempio di multidisciplinarietà abbinata ad un argomento, trattabile da tutte le sezioni e le classi della scuola. La lezione, una volta organizzata, diventa, con questo metodo, una specie di percorso multidimensionale, da sperimentare per un certo numero di giorni, senza cesure, né interruzioni, che i vari docenti realizzano nelle classi, ciascuno con il proprio ruolo, le proprie competenze e i propri materiali, ma nella consapevolezza di far parte di un *continuum* didattico.

Contesto e modalità. L'episodio biblico del Patriarca Noè, fu tra i primi a comparire nelle raffigurazioni sepolcrali e tra i più diffusi nel Medioevo. Il *locus* si prestava ad un rispecchiamento della vita delle comunità cristiane, infondendo fiducia nella provvidenza divina. Inoltre il ruolo da protagonisti rivestito dagli animali e dalla forza della natura, induceva gli artisti ad elaborare figurazioni ricchissime degli animali allora conosciuti e terribili immagini di una natura punitrice e, nello stesso tempo, purificatrice. Inoltre non bisogna dimenticare l'elemento *acqua*, che assume, oltre al carattere catartico evidente, la definizione di rinascita e di rinnovamento.

La metafora dell'Arca, così, ha ispirato il lavoro degli artisti seguendo, sostanzialmente tre grandi direzioni:

- la descrizione sacra del racconto biblico;
- la visione dell'Arca come metafora della Chiesa;
- la visione dell'Arca come metafora della condizione umana.

In alcuni autori, come il Michelangelo della Cappella Sistina, tali dimensioni si concentrano potentemente in una sola. L'umanità in preda al pericolo si salva con l'aiuto di Dio; vita e morte si contendono i significati dell'esistenza e della giustificazione dell'uomo sulla terra. I buoni, i reprobri e coloro che disperandosi, tentano di salvare le loro cose, raffigurano la drammatica ed epica lotta contro l'inesorabilità delle nubi su di loro.

Con gli alunni potrebbero essere svolte ricerche iconografiche sulle modalità con cui l'Arca è stata raffigurata, distinguendole secondo le tre dimensioni indicate. Infine tutti i docenti di Arte possono far emergere attraverso l'espressione figurativa l'innato amore per gli animali dei bambini e dei ragazzi. Si pensi, in questo contesto all'iconografia

rinascimentale degli animali in Durer oppure alle raffigurazioni degli animali durante le cene nobiliari o sacre rappresentate da Veronese, per non parlare di quella interessante parte della storia dell'arte dedicata al cane e al cavallo, animali privilegiati dagli artisti di tutti i tempi come indicatori degli status sociali; fino ad arrivare alle colorate immagini di Henri Rousseau e ai giorni nostri con Mirò, Escher, i buoi di Picasso.

Tre temi particolari in arte, ripresi dalla storia biblica dell'Arca e centrali nella costruzione dell'immaginario degli alunni sono: **l'arcobaleno, l'ulivo e la colomba**. Tre temi che attraversano la storia dell'arte e della musica e ci possono aiutare ad impostare numerose lezioni sulle tematiche della pace, della speranza, della ripresa delle attività.

Un'attività che si può proporre agli alunni di ogni età è la descrizione di animali attraverso la musica; animazione, lezione, laboratorio, qualsiasi modalità apprenditiva va bene, quando si sollecita l'immaginazione e la fantasia, lavorando sulla sollecitazione dell'*imago* mentale.

Una dimostrazione di quanto si va affermando sarà la lezione concerto che terremo a marzo nel contesto del percorso formativo "Per una Scuola Ecosostenibile". Alla sollecitazione delle competenze visive e visionarie si può poi abbinare il lavoro con la lingua italiana e con la lingua inglese, chiedendo agli alunni di produrre brani, solo parole, frasi minime in lingua straniera o veri e propri racconti dedicati ai temi dell'Arca (l'acqua, il diluvio, la colomba, il corvo, Noè), immergendoli in un flusso musicale allegro o drammatico, triste o comico.



L'Arca al cinema. Un ultimo accenno va fatto, nel contesto artistico, ai vari film prodotti sul tema dell'Arca: alcuni di dubbio valore artistico, ma altri emozionanti movie, che traendo ispirazione dall'evento e dalla storia, conducono lo spettatore in una giostra di avventure divertenti. Il più famoso? *Indiana Jones e i predatori dell'arca perduta*, straordinario e indimenticabile film di Steven Spielberg.

Ambito matematico, tecnico – scientifico, storico, geografico. Anche per questo ambito vale ciò che si scrive all'inizio del paragrafo precedente. Il suggerimento che si vuole offrire ai docenti e agli alunni è quello di provare a mescolare i saperi e a realizzare, anche come proposta di recupero, un breve percorso multidisciplinare, senza compartimenti stagni e aperto a diversi statuti ermeneutici.

Il diluvio è un ottimo reattivo per parlare dell'azione della natura sull'uomo; delle devastazioni che può produrre l'acqua su un territorio degradato e violentato dall'azione umana: lo tsunami, lo straripamento dei fiumi, le piogge tropicali. Sono fenomeni che non stancano mai i ragazzi, perché la loro curiosità è legata ancestralmente all'istinto di sopravvivenza.

Dal punto di vista storico i fenomeni naturali hanno lasciato tracce indelebili nella storia; si pensi a Pompei, al mito di Atlantide, alla scomparsa di tante civiltà millenarie. La ricerca e l'indagine su questi eventi sia dal punto di vista storico, sia da quello scientifico offrono occasioni uniche per far sperimentare agli alunni la unitarietà dei saperi e la loro reciprocità (cfr. 3^a Uda). Stessa cosa vale per gli animali e il loro habitat, che potrebbe essere esplorato, nel contesto della 2^a Uda, anche da un punto di vista del

rischio di estinzione o da quello del delicato equilibrio ambientale che è presupposto della loro sopravvivenza.

Educazione fisica. L'idea di un'Arca che contiene tante diversità e tante identità solletica la creatività della maestra della Scuola dell'infanzia (area musica e movimento) e del docente di Educazione Fisica nella Primaria e nella Secondaria. Qui si propongono alcune idee che possono essere variate secondo l'estro e il momento.

Per i più piccoli. I bambini siedono in cerchio, il conduttore pronuncia il nome di un animale. Il primo bambino a cui tocca dovrà fare il verso e un movimento a scelta che lo rappresenti. Il compagno successivo deve ripetere la sequenza (verso e movimento) e aggiungerne una nuova in base a quale animale è stato nominato. Il giro prosegue aumentando il numero degli animali e la lista fino ad arrivare al primo bimbo: chi sbaglia e ne salta uno, ricomincia da capo!

21

Per i più grandi della scuola primaria

Le coppie dell'Arca. Tutti i bambini corrono liberamente per la palestra, al segnale dell'insegnante, i bambini devono formare delle coppie, darsi la mano e sedersi per terra. Il gioco riprende con le coppie che corrono tenendosi per mano. Al segnale successivo tutti devono cambiare compagno e sedersi nuovamente al suolo. Si prosegue chiedendo ai bambini di formare sempre coppie differenti.

Nell'Arca si corre così ... Disporre gli alunni in quattro file dietro la linea di fondo campo. Il conduttore in una prima fase mostra ai bambini quali sono le andature di alcuni animali e fa in modo che tutti si divertano ad imitarlo liberamente. Successivamente fa partire i primi quattro di ogni fila con un'andatura fino a metà campo, poi variare andatura (animali e passi combinati), così di seguito per tutti, variando spesso le combinazioni di esercizi. (Es. foca + leprotto, canguro + rana).

Un posticino nell'Arca. Preparare tanti foglietti di carta quanti sono i bambini impegnati nel gioco, che devono essere in numero pari. Su ogni coppia di fogli viene scritto o disegnato il nome di un animale: 2 con scritto cane, 2 con scritto pecora ecc. i fogli verranno poi distribuiti ai bambini, che inizieranno a muoversi liberamente. Al segnale tutti dovranno fermarsi, leggere il proprio foglietto, imitare l'andatura e il verso dell'animale indicato, cercando in questo modo di trovare il rispettivo compagno. Gli animali che riusciranno a formare la coppia dovranno prendersi per mano e correre all'interno dell'arca (una zona del campo stabilita in precedenza).

Il sentiero degli animali. Nella palestra vengono appoggiati a terra tanti cartoncini sui quali è stato scritto il nome di un animale. I bambini, a piccoli gruppi, si spostano da un cartoncino all'altro imitando l'andatura dell'animale.

Ruba bandiera degli animali. Gli alunni sono divisi in due squadre numerate per 1, in base al numero dei giocatori, e disposte una di fronte all'altra, come nel gioco tradizionale; l'insegnante chiama un animale e un numero. I bambini corrispondenti a quel numero vanno verso l'insegnante con l'andatura dell'animale chiamato e cercano di prendere la bandiera; chi vi riesce per primo deve correre verso la propria squadra

senza essere toccato dall'avversario: se ci riesce guadagna il punto, se è toccato il punto andrà all'altra squadra.

Andature: il cane va a quattro zampe, la scimmia su una gamba sola, la lepre saltella, il serpente striscia, l'ippopotamo si muove sul sedere, il gambero cammina all'indietro, il cerbiatto si muove due salti alla volta, la tigre cammina girando su se stessa.

I cuccioli scappano. Ogni bambino ha un cerchio e deve sistemarlo in uno spazio delimitato lontano dagli altri cerchi. I pulcini, i volpacchiotti, i lupetti, i coccodrillini ecc. stanno dentro le loro casette (cerchi), tranne Noè. Al segnale: "Noè dorme", i cuccioli vanno in giro, uscendo dalle loro case, a divertirsi. Al segnale: "Noè si sveglia", i cuccioli corrono velocemente a cercare una casa libera; chi è toccato diventa Aiutante di Noè e va ad aiutare ad acchiappare i cuccioli scappati. Si consiglia di interrompere il gioco quando sono rimasti 2 cuccioli, perché non diventi una sfida fra gli ultimi rimasti e perché gli aiutanti sono troppe.

Fonte:

<http://www.unikore.it/phocadownload/userupload/5e6238297f/Alfabetizzazione%20materia.pdf>

