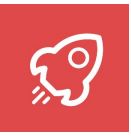


L'idea di questa attività nasce dall'esigenza formativa di contrastare l'HATE SPEECH, con i seguenti obiettivi:

- riflettere sulle parole (le parole ci rappresentano, hanno un colore preciso);
- 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.

WORDS IN A JAR





CULTURA E CREATIVITÀ DIGITALE

Stare in Rete è anche un atto culturale

Discipline coinvolte

Italiano - Educazione Civica - Musica - Inglese - Competenza Digitale



Comunicazione e collaborazione



Creazione di contenuti digitali



Risolvere problemi

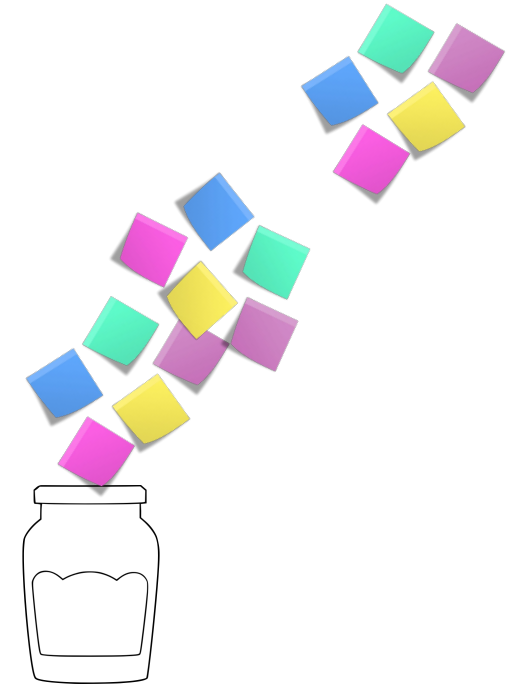
Livello DigComp 2.2	Aspetto (dimensione 1)	Descrittore (dimensione 2)
4_Intermedio In modo indipendente, secondo i miei fabbisogni e risolvendo problemi ben definiti e non sistematici,	Comunicazione e collaborazione	2.1. Interagire con gli altri attraverso le tecnologie 2.2. Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
	Creazione di contenuti digitali	3.1. Sviluppare contenuti digitali
3_Intermedio Da solo e risolvendo problemi diretti	Risolvere problemi	5.3. Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

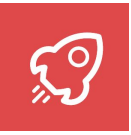


PRIMARIA



Secondaria di I grado





Stimolo

[Video](#) - Le parole danno forma al pensiero



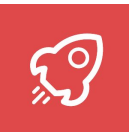
IT IS IMPORTANT TO FIND THE RIGHT WORDS

I DON'T UNDERSTAND IRONY, AND THIS HURTS MY FEELINGS

WHEN I SPEAK, THEY DON'T UNDERSTAND ME

I'M NOT ABLE TO TELL A STORY IN A GOOD WAY

MY SENTENCES ARE SHORT AND FULL OF MISTAKES



Descrizione dell'Attività

Dopo aver visto insieme il video-stimolo, si lancia una attività riflessiva individuale e si chiede, nel momento produttivo, di creare una canzone sulla base degli stimoli raccontati. Nell'anticipazione, infatti, la classe dovrà condividere la propria opinione su post-it, raccolti in un barattolo e successivamente sistematizzati in funzione della produzione della canzone. Al termine del lavoro la classe viene guidata nella riflessione sul senso del lavoro.

Setting

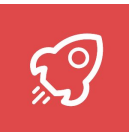
Aula con banchi disposti ad isole. LIM oppure Pannello interattivo. Post-it, pennarelli, un barattolo, un cartellone. Un device per gruppo con APP per registrare la canzone.

Anticipare

L'insegnante propone al gruppo classe - come lancio dell'attività - la visione di un breve [video](#). Si chiede ai ragazzi di riflettere sull'importanza dell'uso delle parole, che danno forma al pensiero, su quanto e come le parole ci rappresentino e quale colore si potrebbe attribuire a tali parole. I commenti possono essere raccontati tramite post-it oppure oralmente.

Si condivide poi un secondo [video](#) di Mistaman e si chiede alla classe di riflettere sul [testo della canzone](#) e di:

- scegliere una frase della canzone per loro significativa;
 - scrivere due o tre frasi su un post-it riferite ad un aspetto della propria vita scolastica/relazione con i compagni.
- I post-it verranno poi inseriti in un barattolo e sistematizzati, usando la LIM per rendere visibile il contenuto a tutta la classe, con un breve discussione.

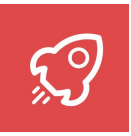


Produrre

Si chiede ai ragazzi di produrre una canzone che sarà condivisa con il gruppo. La canzone prende avvio dall'analisi e dal contenuto dei post-it dei ragazzi, raccolti su un cartellone nella fase anticipatoria e poi organizzati per dar forma alla canzone.

Ogni gruppo avrà il compito di creare, tramite Groovepad, una base che verrà successivamente condivisa con il gruppo classe. Si tratta di:

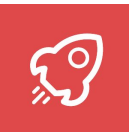
- chiedere ai ragazzi di scaricare l'APP Groovepad e costruire la musica;
- leggere le frasi scritte e con queste dar vita ad una canzone;
- decidere la musica adatta per la canzone;
- registrare la canzone, ascoltare le prime prove e riflettere sugli eventuali errori;
- ascoltare insieme il risultato;
- pubblicizzare la canzone.



Riflettere

Il gruppo viene invitato a riflettere in maniera attiva sul raggiungimento dei seguenti obiettivi, ponendo attenzione sia sui punti di forza che sulle criticità (autovalutazione):

- capacità di collaborare e condividere le idee
- capacità di empatizzare
- competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare
- capacità di unire conoscenze e abilità e capacità personali e sociali
- abilità di comunicare in forma scritta e orale e adattare la comunicazione alla musica
- capacità di utilizzare gli strumenti digitali
- capacità di creare contenuti digitali
- decision-making
- capacità di gestire il tempo e le informazioni
- capacità di riconoscere come le idee si possono trasformare in azioni
- capacità di pianificare un progetto e realizzarlo.



Materiale e Risorse

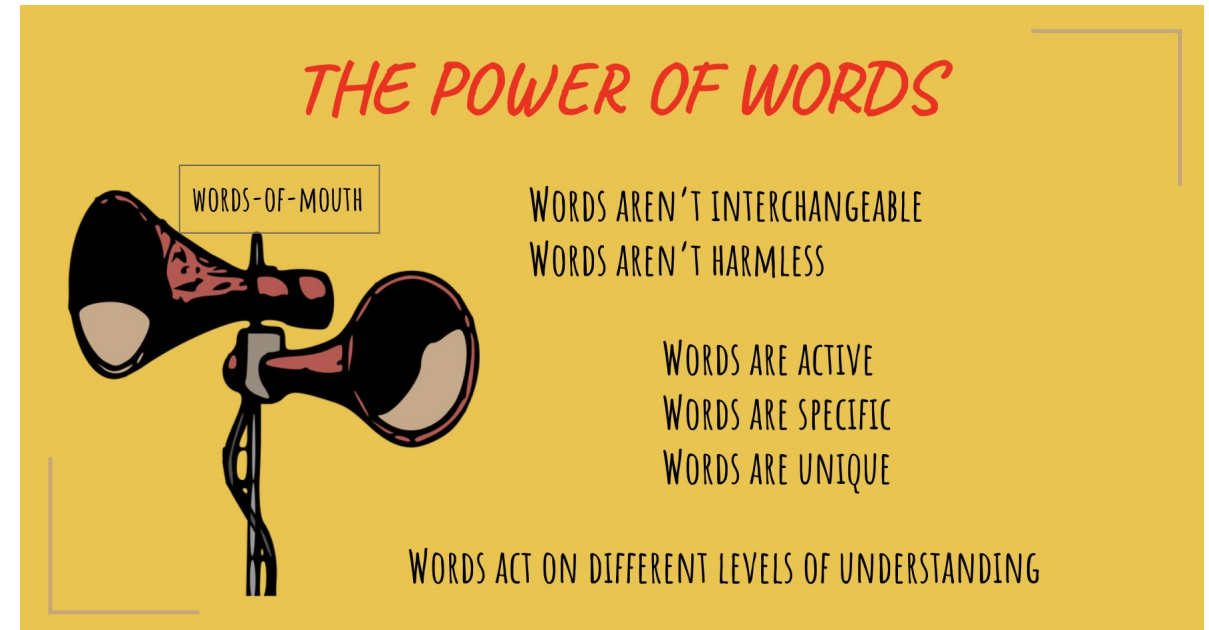
- The [Manifesto](#) of Non-Hostile Communication
- [Video](#): Words shape the way you think
- [Video](#) of a song: “Parole” by Mistamen and the [lyrics](#)
- APP Groovepad: it is a drum pad. You can play cool beats and make music always and everywhere.

Rilanci

Una volta registrata la canzone si può chiedere alla classe di condividerla con le altre classi dell’istituto. E’ possibile caricarla su Anchor e pubblicizzarla su Spotify.

Per Approfondire

<https://paroleostili.it/i-libri-di-parole-o-stili/virtuale-e-reale/>





DIMENSIONE DELLA RELAZIONE, DELL'INTERAZIONE e DELLA SOCIALIZZAZIONE

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Potenziare la relazione con i pari	d750 Relazioni sociali informali	Capacità di instaurare una relazione di tipo cooperativo con i compagni di classe	<ul style="list-style-type: none"> Chiedere al bambino di presentarsi ai compagni o verbalmente o tramite rappresentazioni di sé, contestualmente anche i compagni si presenteranno scegliendo il modo che riterranno più ad I compagni propongono al bambino una serie di azioni chiedendo di scegliere quelle che preferisce.

DIMENSIONE DELL'AUTONOMIA E DELL'ORIENTAMENTO

Obiettivo	ICF-CY	Descrizione	Adattamenti
Accompagnare la base creata dal proprio gruppo attraverso un movimento del corpo	b770	Sincronizzare il proprio movimento con quello dei compagni	<ul style="list-style-type: none"> Con l'aiuto dei compagni, si chiede al bambino di compiere semplici movimenti di body percussion sulla base progettata dai compagni; Lasciare liberi i bambini di muoversi fluidamente con la musica, interrompendo il movimento nei momenti di silenzio.
Riconoscere e distinguere l'intensità del suono nella base creata dai compagni	b2301 Prendere decisioni	Capacità di distinguere forte e piano tra i suoni	<ul style="list-style-type: none"> Mimare, insieme ai compagni muovendosi in cerchio, l'andamento degli elefanti o delle formiche a seconda dell'intensità del suono; accompagnare i suoni con battiti di mani oppure espressioni vocali libere che ne riproducano l'intensità; Disegnare in terra un cerchio grande e uno piccolo e chiedere ai bambini di scegliere velocemente quello che rappresenta l'intensità del suono.