



Parole vincenti
Commento per gli insegnanti



Introduzione

Attualmente sono oltre tredici milioni i risultati che i motori di ricerca individuano per la parola chiave «comunicazione» – e questo numero è peraltro destinato a crescere di giorno in giorno. Tipi di comunicazione, modelli di comunicazione, stili, tecniche e regole di comunicazione: per ogni parola chiave viene fuori una miriade di risultati. La comunicazione nelle sue diverse forme – verbale, non verbale, interattiva online o comunque la vogliamo chiamare – oggi è più che mai necessaria.

Cosa possono imparare al riguardo gli alunni e le alunne nel limitato spazio temporale della lezione in classe? Abbiamo selezionato alcune proposte che si ispirano al piano di studio. Il presente strumento didattico e i commenti per gli insegnanti evidenziano alcuni aspetti importanti senza tuttavia avere la pretesa di volerli trattare in modo anche solo approssimativamente esaustivo.

Tutto ruota intorno a una fotostory in cui gli adolescenti di due band in competizione tra loro comunicano in modi diversi. Le situazioni che emergono dalla storia offrono lo spunto per approfondire alcune domande sulla scorta di incarichi di lavoro. In che modo comunichiamo in gruppo? Come possiamo porci nella luce migliore con il linguaggio e il tipo di comunicazione che utilizziamo? In che modo possiamo invitare le persone tramite lettera, e-mail o volantino a fare una donazione? Come nascono le incomprensioni? E infine: qual è il modo più semplice per trasformare una poesia nel testo di una canzone?

La scelta dei temi comunicativi investe aspetti diversi dell'attività linguistica nell'ambito della produzione scritta e orale, nonché delle rispettive modalità di recepimento. Temi centrali sono le diverse attività comunicative quali discutere, argomentare, formulare, presentare e riflettere.

Vi auguriamo pertanto buon divertimento nel comunicare!

PostDoc Servizio scolastico

Struttura dello strumento didattico

Lo strumento didattico è composto da un **quaderno** per gli alunni e da un'**applicazione** web disponibile all'indirizzo www.posta.ch/parole-vincenti.

Quaderno

È incentrato sui diversi aspetti della comunicazione, tematizzati all'interno di una fotostory. La trama racconta la storia di due band in competizione tra loro che si contendono l'unico posto disponibile per esibirsi al party di fine anno scolastico.

Il quaderno è suddiviso in cinque giornate. In queste cinque giornate si deciderà quale band potrà suonare alla serata di fine anno scolastico. Per ogni giornata viene trattato un aspetto della comunicazione che emerge dalla storia. I contenuti relativi alla comunicazione sono subordinati alla trama della fotostory. Il lead dei temi legati alla comunicazione è incentrato pertanto sugli aspetti che emergono dalle interazioni tra i membri delle rispettive band.

All'interno del quaderno, dei foglietti gialli rimandano alla possibilità di reperire ulteriori contenuti nell'applicazione web. Gli alunni hanno la possibilità di annotare sui foglietti gialli quando hanno visitato l'applicazione web e se hanno trovato di loro gradimento i giochi online.

Applicazione web

L'applicazione web è strutturata in modo analogo al quaderno e contiene brevi filmati, giochi online ed esercizi con cui gli alunni possono verificare attraverso un approccio ludico le conoscenze acquisite nel quaderno.

I brevi filmati e la fotostory allestita in formato digitale introducono al tema della giornata a cui si riferiscono gli esercizi. Benché esulino dalle materie affrontate nel quaderno, dal punto di vista contenutistico gli esercizi da svolgere si attengono alle nozioni trasmesse.

Gli esercizi sono strutturati come un gioco in cui gli alunni ottengono dei punti. Alla fine – parallelamente alla conclusione del quaderno – viene stilata una classifica. Gli esercizi possono essere svolti solo seguendo un ordine cronologico. Soltanto quando è stato svolto l'esercizio precedente viene attivato il capitolo successivo (il giorno dopo). Gli alunni hanno la possibilità di svolgere tutti gli esercizi in una volta sola, ma possono anche lavorare più volte con l'applicazione web, ovvero risolvere singolarmente i compiti. A tale proposito, devono cliccare sul pulsante del menu  per svolgere l'esercizio successivo.

I giochi online sono concepiti in modo che possano essere svolti come compiti a casa o integrati nel piano settimanale. L'applicazione web richiede di registrarsi solo la prima volta con nome utente e password. Se gli allievi dimenticano la password, devono creare un nuovo account – con un nuovo nome utente e una nuova password. Gli insegnanti possono anche creare un gruppo e rendere così accessibile a tutti gli alunni la classifica della classe. A tale scopo, è possibile creare un gruppo e generare un codice di classe attraverso l'apposito link www.posta.ch/parole-vincenti/gruppi.

Importante! Si prega di annotare il codice e di comunicarlo agli allievi, i quali lo inseriranno al momento della creazione dell'account.

Su www.posta.ch/parole-vincenti troverai informazioni su Nico, Sheena, Leon e gli altri. Puoi anche partecipare attivamente, approfondendo le tue conoscenze con giochi interattivi. Buon divertimento!

Quando hai letto su internet maggiori notizie sulle due band?

Ti è piaciuto il gioco online?



Come lavorare a lezione

I membri della band lavorano in gruppo. Pertanto, per tutti gli esercizi vengono proposte ogni volta delle domande sulla collaborazione e/o sulle modalità di apprendimento di gruppo. Una parte considerevole degli esercizi può essere svolta nell'ottica di un apprendimento di gruppo. A volte gli alunni vengono introdotti al tema direttamente nel quaderno, a volte i presenti commenti forniscono dei suggerimenti.

Destinatari

Lo strumento didattico «Parole vincenti» si rivolge agli alunni dalla 8ª fino alla 10ª classe (HarmoS).

Tempo richiesto

Il tempo necessario varia a seconda che il sussidio didattico venga elaborato nella sua interezza o solo in parte. Per svolgere l'intero strumento didattico sono necessarie 5-10 lezioni.



Partenza

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- conoscono i membri delle rispettive band; comprendono i brevi messaggi e sanno cosa racconta la storia
- sanno come accedere all'applicazione web e come utilizzarla

Contenuti

- **Quaderno:** qui gli alunni acquisiscono dimestichezza con i membri delle due band in competizione tra loro, i «More than Words» e gli «Hood Acts». Inoltre scoprono dove trovare le rispettive attività nell'applicazione web
- **Applicazione web:** alla partenza gli alunni attribuiscono ai principali attori della fotostory degli oggetti sotto forma di un gioco Memory interattivo.

Tempo richiesto

All'incirca 20 minuti

Indicazioni per lo svolgimento

Leggere il testo introduttivo e i testi sui membri delle band. Le domande che seguono possono risultare di orientamento.

- Di cosa si parla nel quaderno?
- Chi sono i personaggi principali della storia?
- Quali testi sulle persone sono ben accolti? Per quale motivo?
- Chi è simpatico e chi meno? Per quale motivo?
- Chi «parteciperà alla corsa»? Per quale motivo?
- Chi assegna la preferenza a quale band? Per quale motivo?



Lunedì

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- sanno come lavorare in gruppo in modo cooperativo e come trovare soluzioni condivise

Contenuti

- **Fotostory:** i membri delle due band «More than Words» e «Hood Acts» vengono a sapere della possibilità di esibirsi nell'imminente serata di fine anno scolastico.
- **Esercizi sul quaderno:** i temi del quaderno riguardano questioni legate alla negoziazione, alla discussione, alla ricerca del consenso e alla creazione di una squadra.
- **Applicazione web:** l'applicazione web riprende l'idea della lavagna sul quaderno. Si tratta di annotare quante più cose possibili in 90 secondi e, in un esercizio a scelta multipla, di barrare le risposte corrette.

Tempo richiesto

All'incirca 30 minuti

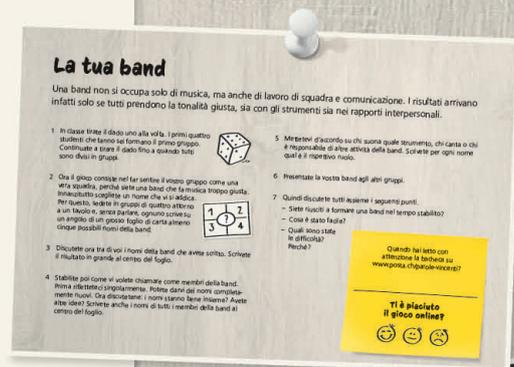
Indicazioni per lo svolgimento

Le band sono gruppi che hanno interessi comuni e condivisi. Tuttavia nella realtà quotidiana è spesso necessario dover collaborare per uno scopo, come può essere appunto in una classe.

Il tema centrale di questi esercizi è quello di identificarsi come gruppo e di negoziare una suddivisione dei ruoli. La grande sfida qui in gioco è quella di riuscire ad anteporre gli interessi del gruppo a quelli personali. Proprio nel caso delle comunioni di scopo, ciò è di gran lunga più difficile che per i gruppi di interesse.

La cosa importante è che gli alunni lavorino per diventare una squadra che funziona bene, in grado di rivaleggiare con le altre band (gruppi della classe).

Nelle prime sei fasi di lavoro gli alunni analizzano il processo di creazione della squadra. Al termine riflettono con tutta la classe sul processo sperimentato.



Martedì

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- sanno come sono strutturati gli slogan
- sono in grado di inventare loro stessi uno slogan per la propria band

Contenuti

- **Fotostory:** i membri della band «More than Words» pianificano una campagna elettorale per ottenere il maggior numero di voti possibile dagli altri compagni di classe.
- **Esercizi sul quaderno:** qui sono proposti alcuni slogan, brevi e incisivi. Gli alunni devono elaborare insieme degli slogan convincenti per «More than Words».
- **Applicazione web:** nell'applicazione web si tratta di completare famosi slogan pubblicitari con le parole corrette.

Tempo richiesto

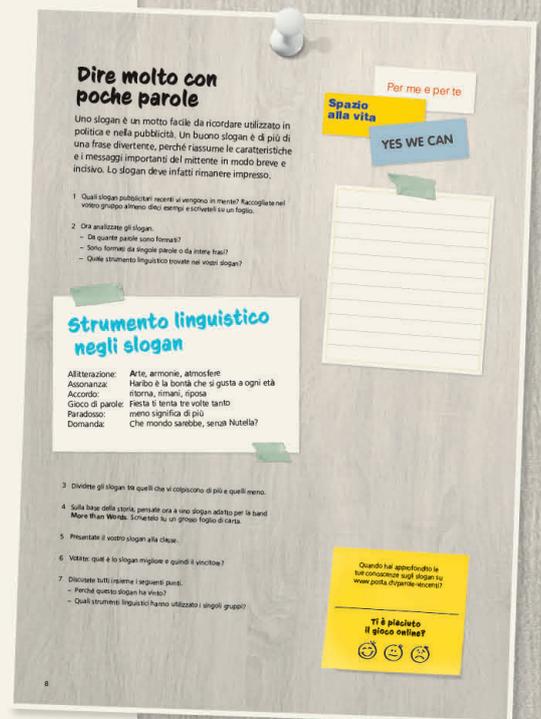
All'incirca 30 minuti

Indicazioni per lo svolgimento

Gli alunni lavorano nuovamente insieme negli stessi gruppi per creare sulla base della fotostory uno slogan per la band. Qui si vedrà se i gruppi sono capaci di fare squadra oppure se alcune persone hanno un atteggiamento dominante.

Dopo aver elaborato gli slogan, l'attenzione si concentra su domande che riguardano il processo di elaborazione e la scelta dei vincitori.

- Come si sono comportate le squadre?
- Con quali modalità è stato elaborato lo slogan all'interno della squadra che dovrà essere presentato in classe?
- Quali criteri sono stati adottati per la scelta? Criteri puramente oggettivi o anche di altro tipo? Quali?
- Cos'ha influito sulla scelta dello slogan vincente? La scelta del vincitore ha a che fare anche con la presentazione del gruppo?



Mercoledì

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- conoscono la differenza tra convincere e persuadere
- sanno come costruire un'argomentazione efficace

Contenuti

- **Fotostory:** durante l'intervallo i «More than Words» vanno a caccia di consensi tra i compagni di classe.
- **Esercizi sul quaderno:** i temi centrali sono convincere anziché persuadere e avere un'argomentazione efficace.
- **Applicazione web:** che cosa significa «convincere», cosa si intende per «persuadere» e quali argomentazioni sono efficaci? In un poker di argomentazioni gli alunni scelgono tra diverse affermazioni quelle che consentono una comunicazione con mezzi discorsivi onesti e senza alcun tipo di manipolazione.

Tempo richiesto

All'incirca 45 minuti

Indicazioni per lo svolgimento

La fotostory ben documenta il modo in cui gli alunni normalmente controbattono con argomentazioni o cercano di convincere. Talvolta, senza saperlo, utilizzano mezzi che sono molto affini a quelli propri della manipolazione. Gli esercizi puntano a sviluppare negli alunni la necessaria consapevolezza per individuare e smascherare la manipolazione. Inoltre, ricevono dei suggerimenti su come strutturare un'argomentazione orale. Su questo ci si può esercitare con l'aiuto degli esercizi, trasferendo la stessa tecnica alla fotostory.

Le cifre relative all'importanza di un'immagine aziendale, del consenso e dei contenuti variano a seconda della fonte. Si tratta in primo luogo di far nascere la consapevolezza negli alunni sull'importanza del loro atteggiamento. Con un certo atteggiamento si possono sostenere ma anche sabotare argomentazioni valide. E spesso le argomentazioni valide servono a poco se la persona che le sostiene non risulta simpatica, è millantatrice e ha un atteggiamento arrogante.



Convincere invece di persuadere

Alcune persone ti promettono l'impossibile per raggiungere il loro obiettivo. Tu non ci cadi, spero! Chi valuta i propri argomenti in modo obiettivo capisce subito se la controparte vuole convincerlo o solo persuaderlo.

- Qual è la differenza tra convincere e persuadere? Annotare una definizione per ognuno delle due parole.
Convincere significa: _____
Persuadere significa: _____
- A gruppi di due discutete le definizioni e stabilite una per ogni parola. La scheda «Cos'è la manipolazione?» vi sarà di aiuto.
- Stilate alla classe le nuove definizioni.

Cos'è la manipolazione?

Nella comunicazione si usa il termine manipolazione quando il parlante si persuade a se stesso o a convincere il suo interlocutore. Il discorso vuole manipolare consapevolmente chi ascolta, facendo in modo che quest'ultimo non si accorga. A tal fine, il locutore ha bisogno dell'energia dello strumento della possibilità di scegliere presenta una prima premessa esplicita e una seconda che quella che vuole veramente realizzare.
In questo modo, chi ascolta accetta la seconda premessa. Esempio: essere andati in città a vedere quel film notato, anche se piove, oppure ce ne restiamo comodamente a casa a guardare la televisione?

Argomentare

- Largite la tua idea informando sull'argomentazione ed evidenzia ciò che riteni importante per argomentare.
- Confrontate all'interno del gruppo quello che avete evidenziato.
- Ora preparate un gioco di ruolo a quattro. Scegliete altre altre tre persone A, B, C, una persona che ostendi il vostro punto di vista. Prima di iniziare, discutete insieme come A e B potrebbero procedere e a cosa devi prestare attenzione l'osservatore.

Idee per i giochi di ruolo:

Due figli vogliono un nuovo smartphone. A persuadere il compare la mamma.

Un cliente vuole acquistare una nuova fotocamera. A persuadere, il compare.

Se amici vogliono fare qualcosa insieme. A vuole andare al cinema, B alle feste di ballo, C preferisce quello che C fa fare quello che vogliono loro.

Tema a scelta

- Eserciziati con diversi giochi di ruolo, cambiando di volta in volta il ruolo.
- Scegliete un gioco di ruolo con tutta la classe.
- Discutete i seguenti punti:
 - Dove siete riusciti ad argomentare e convincere bene?
 - Cosa era credibile?
 - Che importanza ha il mezzo il linguaggio?
 - Che importanza ha il mezzo il linguaggio?
 - La forza del punto, della barba More than Words, in che modo presentate e come se gli altri a votare?

Creazione di un'argomentazione

Argomentare significa convincere qualcuno delle proprie buone ragioni. A tal fine sono importanti i seguenti strumenti:

- il proprio punto di vista
- gli buone notizie
- il vantaggio per coloro che voglio convincere
- un mito o un'argomentazione

Esempio di carta che spiega la prima parte di un'argomentazione (vedi). Il sito ha ricevuto l'ordine e scaturisce un'idea. Il cliente è stato quanto X, che è il rapporto medio (la ragazza). Allora vieni o come bravo.

Suggerimenti per un'argomentazione orale

- Crea un buon conflitto con la persona che vuoi convincere.
- Rifletti sulle controargomentazioni e prepara le risposte.
- Ricorda che la prima impressione è quella che conta!
- Il rapporto come si presentò nella tua presentazione (vedi).
- Ricorda, la nostra immagine (lingua e linguaggio, del corpo) incide per il 55%, il suono della voce per il 38% e quello che diciamo solo per il 7%.

Quando hai giocato su www.poker.it/intervevencenti/ al gioco dell'argomentazione!

Ti è piaciuto il gioco online?



Venerdì

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- riconoscono l'importanza delle incomprensioni
- sono in grado di riconoscere le incomprensioni e spiegare come sono nate

Contenuti

- **Fotostory:** da alcuni frammenti di conversazione colti per caso viene fuori un'indiscrezione. I «More than Words» vedono minacciata la loro vittoria.
- **Esercizi sul quaderno:** le incomprensioni accompagnano quotidianamente la comunicazione. Qui gli alunni scoprono come nascono e cosa si può fare per evitarle.
- **Applicazione web:** gli alunni inseriscono gli elementi di testo all'interno dei fumetti vuoti nella sequenza corretta. Tema centrale, a livello di contenuti, è la serie di indiscrezioni che nasce da un'incomprensione.

Tempo richiesto

All'incirca 30 minuti

Indicazioni per lo svolgimento

Nel processo comunicativo le incomprensioni sono un elemento di disturbo. Molti problemi comunicativi nascono perlopiù da incomprensioni o fraintendimenti.

Tuttavia, le incomprensioni di per sé non vanno viste solo in modo negativo. Spesso mettono in moto un processo di richiesta di chiarimenti e approfondimenti che alla fine conduce a una comprensione più ampia della realtà che ci circonda.

Con il tema della barzelletta è possibile introdurre un argomento ancora più ampio. È quindi possibile rispondere alla domanda circa il livello al quale avvengono le incomprensioni: di contenuto, del linguaggio o delle relazioni; se fattori quali la mimica e la gestualità del corpo portano a interpretazioni errate oppure se l'interpretazione è avvenuta a fronte di un background diverso (ad esempio culturale) da quello in cui è stata fatta l'affermazione.



La festa di fine anno scolastico

Obiettivo didattico

Gli alunni:

- sono in grado di scrivere una poesia parallela (il testo di una canzone) sulla scorta di una poesia

Contenuti

- **Esercizi sul quaderno:** gli alunni che scrivono la canzone, si calano nel ruolo degli «Word and Acts». In tale ambito lavorano su poesie parallele.
- **Fotostory:** al party di fine anno scolastico tutti sono entusiasti della nuova canzone degli «Word and Acts».
- **Applicazione web:** un breve filmato con la festa di fine anno scolastico e la fine della fotostory chiudono le attività sull'applicazione web.

Tempo richiesto

All'incirca 45 minuti

Indicazioni per lo svolgimento

I modelli aiutano gli alunni che hanno ancora poca dimestichezza con alcune tipologie di testo a raggiungere in breve tempo buoni risultati. Soprattutto nel lavoro a coppie possono venire fuori dei testi interessanti, in quanto le due persone che scrivono possono ispirarsi a vicenda.

Al termine dell'elaborazione nel lavoro a coppie, il gruppo può nuovamente fare una preselezione. In questo modo il gruppo può riunirsi per l'ultima volta per discutere e trovare insieme proposte di miglioramento.

Il palco a te!

Solo con le parole giuste, una melodia orecchiabile diventa un vero tormentone. I bei testi delle canzoni non cadono però dal cielo, ma sono il risultato di esperienze, osservazioni e sogni fatti in prima persona. Molti autori di canzoni si lasciano ispirare anche da poesie e canzoni esistenti.

- 1 Leggi la poesia. Evidenzia le parole accentate con un accento.
- 2 Prendi dei pennarelli ed evidenzia le parole che fanno rima con lo stesso colore.
- 3 Osserva come iniziano le righe. Riconosci uno schema? Coloralo.

Tanto gentile e tanto onesta pare
la donna mia quand'ella altrui saluta,
ch'ogne lingua deven tremando muta,
e li occhi no l'ardiscon di guardare.

Ella si va, sentendosi laudare,
benignamente d'umiltà vertuta;
e par che sia una cosa venuta
da cielo in terra a miracol mostrare.

Mostrasi sì piacente a chi la mira,
che dà per li occhi una dolcezza al core,
che 'ntender no la può chi no la prova;
e par che de la sua labbia si mova

un spirito soave pien d'amore,
che va dicendo a l'anima: Sospira.

Testi paralleli

Se scrivi un testo parallelo a una poesia, non devi dicitarla e trovare da solo tutta la rima. Puoi ispirarti e prendere spunto dalle rime del testo di partenza.

- rima
- schema ritmico e
- struttura di base

Puoi però cambiare il contenuto di modo che il nuovo testo abbia un suo senso.

4 Dante Alighieri ha composto questa poesia circa 700 anni fa. A coppie trasformala la poesia in un testo di una canzone moderna, mantenendo il ritmo, lo schema ritmico e la struttura di base. Sostituisci ogni nome e verbo con un altro diverso. Provati ad esempio così: «Bello scatta e bella è la mia tipa...»

5 Se avete voglia, potete anche scrivere un ritornello.

6 Presentate il testo della canzone alla vostra band. Il gruppo ha idee per migliorarla? Il testo? Attualizzate insieme.

7 Preparate i testi delle vostre canzoni all'intera classe. Il testo può essere recitato anche come rap.

Colophon

Direzione di progetto

Niklaus Moser, Posta CH SA, Servizio scolastico PostDoc, Berna
Cosima Hansen, Annette Kupferschmied, Posta CH SA, Berna

Idea/progettazione/layout

BOLD.ch, Berna

Testo

Eva Woodtli Wiggerhauser, Benken ZH

Fotografia

CRUNCH Sagl, Biel/Bienne

Posta CH SA
PostDoc Servizio scolastico
Wankdorffallee 4
3030 Berna
postdoc@posta.ch
www.posta.ch/postdoc

1ª edizione 2015
© Posta CH SA, Berna

Posta CH SA
PostDoc Servizio scolastico
Wankdorffallee 4
3030 Berna

www.posta.ch/postdoc

LA POSTA 