**DISPENSA “ESOPO DIGITALE”**

SCHEDE E MATERIALI OPERATIVI

AREA A) Identità digitale e cyberbullismo

1. La rana nella Rete
2. Il lupo perde il pelo ma…
3. Il cammello rockstar
4. Il forum della volpe
5. Il gattino maggiordomo
6. La scimmia e la tigre
7. Il lupo su Twitter
8. La volpe pasticciona e le orme sulla Rete
9. Il cavallo e i difetti
10. Il cavallino cyberbullo (favola aggiuntiva rispetto alla raccolta)

AREA B) Uso critico del web e della tecnologia; prevenzione dei rischi di dipendenza

1. L’ape e la scimmia
2. I tre desideri del rospo
3. Cestello.doc e Cestello (quello vero)
4. Il coniglietto e i suoi (veri) amici
5. Il koala giovane e il koala anziano
6. I cani-robot
7. L’oca amica di tutti
8. La macchina da scrivere, il tablet e il floppy disk
9. Perché è meglio rifiutare le caramelle dagli sconosciuti e i biscotti da Internet
10. Il maestro e i figli

AREA C) DIARIO DIGITALE, STRUMENTI E ALTRE PROPOSTE OPERATIVE

* Diario digitale.
* Il prologo: che cosa sai di Esopo?
* Scrivere un *tweet* (il riassunto rovesciato: esercizi per scrivere una stessa storia secondo tre lunghezze differenti).
* Scrivere una favola: alcuni suggerimenti per il concorso finale.
* Social network: chi sono i miei veri amici? (GRAFICO ALLEGATO)
* Rischio dipendenza: un piccolo test
* Non rinunciamo a pensare

Scheda A-1

LA RANA NELLA RETE (PP. 11-13, *FAVOLE IN WI-FI*).

COMPRENSIONE

1. Come si presenta la volpe?
2. Qual è l’errore della rana?
3. È un caso, secondo te, che la volpe parli proprio con quella ranocchia? Perché?
4. Come fa la volpe a sapere tutto quello che è successo alla rana?
5. Che cosa farà, secondo te, la volpe dai conigli?

ANALISI

1. Quale è la morale di questa favola? Cercala e riscrivila con le tue parole.
2. Secondo te, quali sono i punti deboli della rana, sfruttati dall’astuzia della volpe? Barra le risposte più adatte:

a)è ingenua;

b)è vanitosa;

c)è avida;

d) è curiosa;

e)è egoista.

3) Conosci altre favole in cui la volpe si dimostra astuta?

LESSICO

1. Con quali aggettivi viene descritta la rana?
2. Con quali aggettivi viene descritta la volpe?
3. Che cosa significa l’espressione *essere sempre connessi*?

RIFLETTI

1. Sai che cos’è *Internet*? Fai una ricerca, da solo o in gruppo, per scoprire a quando risale questa invenzione e per quali scopi fu realizzata.
2. Rifletti sul concetto di amicizia sui *social network*. Che differenze trovi rispetto all’amicizia a scuola, nello sport o negli altri ambienti in cui vivi?
3. Hai letto o sentito d’imbrogli realizzati su Internet?

INVENTA…

Riscrivi il finale della favola, a partire dall’arrivo della volpe presso lo stagno.

DISEGNA

Prova a rappresentare con un disegno la scena principale di questa narrazione.

Scheda A-2

IL LUPO PERDE IL PELO MA… (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 14-15)

COMPRENSIONE

1. Perché il lupo aggredisce gli altri animali? Che trucchi adotta per riuscire nel suo intento?
2. Qual è l’errore commesso dagli animali vittime del lupo?
3. Che cosa chiede il lupo alla scimmia barbiere?
4. A chi assomiglia il lupo dopo essersi tagliato il pelo?

ANALISI

1. Hai già sentito il proverbio *Il lupo perde il pelo ma non il vizio*? Che cosa significa?
2. Conosci altre favole collegate a proverbi?
3. Quali sono le caratteristiche del lupo? Barra le risposte che ti sembrano corrette:
4. *è generoso;*
5. *è aggressivo;*
6. *è feroce;*
7. *è giocherellone;*
8. *è avido.*
9. Quali sono le caratteristiche dei personaggi divorati dal lupo:
10. *Sono innocui;*
11. *Sono ingenui;*
12. *Sono astuti;*
13. *Sono socievoli;*
14. *Sono prepotenti.*

LESSICO

1. Che cos’è un post? Da che lingua deriva? Come tradurresti questo termine in italiano?
2. Che cosa significa *sprovveduto*? Fai un esempio tratto dalla vita di tutti i giorni.

RIFLETTI

1. Sai che cos’è *Facebook*? A che età si può utilizzare? Fai una ricerca, da solo o in gruppo, per scoprire a quando risale questa invenzione e per quali scopi fu realizzata.
2. Spiega il finale di questa favola: “Da quel giorno tutti citano tale proverbio e hanno capito che molti lupi sono scesi dalle montagne e si aggirano anche su Internet”.
3. Conosci persone a cui è capitato d’imbattersi in “lupi” (ossia in malintenzionati) su Internet?

INVENTA…

Scrivi una favola che abbia come protagonista un lupo su Internet.

DISEGNA

Disegna la scena del lupo che cambia aspetto dalla scimmia barbiere.

A-3

IL CAMMELLO ROCKSTAR (*FAVOLE IN WI-FI,* PP. 35-36)

COMPRENSIONE

1. Perché tutti vogliono conoscere il cammello?
2. Perché la notizia di quel cammello risulta sorprendente per tutti gli animali?
3. Perché il leone è disponibile a cedergli la sua corona di sovrano del Regno degli Animali?
4. Il cammello esiste davvero?

ANALISI

1. Quali sono le caratteristiche del cammello? Come si veste? Che musica balla?
2. Perché è proprio il cane a risolvere il mistero del cammello?
3. Scegli una morale adatta a questa favola:
4. *Sbagliando s’impara;*
5. *Le apparenze ingannano;*
6. *Chi la fa l’aspetti;*
7. *A Carnevale ogni scherzo vale;*
8. *La fortuna aiuta gli audaci.*

LESSICO

Cerca e analizza questi tre termini:

INTERNET

WEB

RETE

Sono sinonimi ma presentano alcune differenze: scoprile.

RIFLETTI

1. Sai che cos’è *YouTube*? Fai una ricerca, da solo o in gruppo, per scoprire a quando risale questa invenzione e per quali scopi fu realizzata.
2. Cerca su *YouTube* la canzone del Pulcino Pio. Ascoltala e spiega se trovi qualche somiglianza con il cammello di questa favola.
3. Guardi video su Internet? Che tipo di video ti piace di più? Racconta le tue preferenze.

INVENTA…

Inventa una storia su un animale fantastico che compare magicamente on line.

DISEGNA

Disegna il cammello che balla, proprio come è descritto nella favola.

A-4

IL FORUM DELLA VOLPE (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 54-55)

COMPRENSIONE

1. Quali trucchi adotta la volpe per ingannare gli altri animali?
2. Perché la volpe si allea con i lupi?
3. Qual è l’errore commesso dagli animali raggirati dalla volpe?
4. Quando e perché le vittime si accorgono dell’imbroglio?

ANALISI

1. Scrivi una morale adatta a questa favola.
2. Perché la volpe non può fare tutto da sola?
3. Che cosa simboleggiano la volpe e i lupi in questa favola?
4. Che cosa simboleggiano gli altri animali?

LESSICO

1. FORUM è una parola antica, latina, utilizzata anche su internet. Prova a spiegare che cosa significava in origine.
2. Su Internet sono utilizzate altre parole latine, come VIRUS. Spiega che cosa significava in origine e che cosa significa oggi in rete questo termine.

RIFLETTI

1. Perché, secondo te, vengono spesso chiesti i dati personali (come ti chiami, dove abiti, ecc.) su Internet?
2. A che cosa serve la password su Internet?
3. A che cosa assomiglia secondo te? Barra la risposta che giudichi corretta:
4. *Alle chiavi di una casa;*
5. *A una parola magica, che trasforma la realtà;*
6. *A un muro da superare;*
7. *A un cane da guardia;*
8. *Alla riva di un fiume.*

Spiega il motivo della tua scelta.

1. Un forum su Internet assomiglia a una discussione su un gruppo WhatsApp. Descrivi la tua esperienza in un gruppo di questo genere. Secondo te, è utile? Che cosa non funziona? Che cosa cambia rispetto a un gruppo di amici che si ritrovano a giocare in un cortile o in un parco?

INVENTA…

Prova a immaginare il seguito di questa narrazione.

DISEGNA

Osserva il disegno dell’illustratrice del libro e prova a realizzare una tua interpretazione della favola.

SCHEDA A-5

IL GATTINO MAGGIORDOMO (*FAVOLE IN WI-FI,* PP. 56-57)

COMPRENSIONE

1. Perché il gattino viene scelto come maggiordomo?
2. Chi lo sceglie per tale ruolo?
3. Che cosa succede dopo che il gattino entra in servizio?
4. Come si scoprono le colpe del gattino? Che errore ha commesso?
5. Perché il gattino non si ferma mai a lungo nelle case dove lavora come maggiordomo?

ANALISI

1. Cerca nel testo tutte le caratteristiche del gattino.
2. Cerca nel testo tutte le caratteristiche della governante.
3. Quale morale si adatta a questa favola?

LESSICO

Che cosa significa l’espressione cacciarsi nella Rete? Presta attenzione alle maiuscole: perché qui assume un doppio significato?

RIFLETTI

Internet può svelare molto di noi: prova a fare una ricerca su un personaggio dello sport (o del cinema o della musica) che ami. Riporta sul quaderno le notizie che trovi e indica dove le hai trovate. Confrontale infine con quelle trovate dai tuoi compagni.

INVENTA…

Immagina una favola che presenti un imbroglio scoperto su Internet.

DISEGNA

Rappresenta quella che, secondo te, è la scena principale della favola.

SCHEDA A-6

LA SCIMMIA E LA TIGRE (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 78-79)

COMPRENSIONE

1. Perché la scimmietta crea un falso profilo su Facebook?
2. Perché la tigre crea un falso profilo su Facebook?
3. Le protagoniste raggiungono il loro obiettivo?
4. Perché alla fine nessuna delle due è veramente soddisfatta?
5. Che errore hanno commesso la scimmietta e la tigre?

ANALISI

1. Osserva sul libro il disegno dell’illustratrice; quindi, analizza il testo e spiega se e perché ti sembra il disegno giusto per rappresentare questa storia. Tu avresti compiuto la stessa scelta?
2. Dal disegno sembra che i due protagonisti siano imprigionati dentro il loro profilo e vivano in due mondi diversi. Spiega perché i social network possono diventare una specie di prigione.

LESSICO

1. Prova a definire con le tue parole il significato degli aggettivi *reale* e *virtuale*. Se non riesci, aiutati con il dizionario.
2. Che cosa significa *profilo* nel linguaggio dei social network? Cerca sul vocabolario tutti i significati di questa parola e confronta le differenze.
3. Che cosa significa la parola *identità*? Come la definiresti con le tue parole?
4. Collega a ognuno dei due mondi (reale o virtuale) queste parole per come sono presentati in questa favola (attenzione: in due casi si possono collegare a entrambi):
5. Amicizia
6. Profilo
7. Circo
8. Identità
9. Scimmia
10. Tigre

RIFLETTI

Sui social network, si parla spesso di “amici” per ognuna delle persone con cui siamo in contatto. Che cos’è per te l’amicizia? Secondo te, la scimmietta e la tigre sono ici? Che differenza c’è tra la loro amicizia virtuale e un’amicizia reale?

INVENTA…

Immagina che un giorno la scimmietta e la tigre s’incontrino per caso e stringano amicizia, senza immaginare di essere già “amici” su Facebook sotto un’altra identità. Prova a scrivere il seguito della storia.

DISEGNA

Prova a disegnare a fumetti la storia che hai inventato.

SCHEDA A-7

IL LUPO SU TWITTER (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 87-88)

COMPRENSIONE

1. Che stratagemma inventa su Internet il lupo per mangiarsi gli agnelli?
2. Come reagiscono gli agnelli?
3. Che errore, tuttavia, commette il lupo?
4. Perché la storia finisce all’opposto di come ci si aspetterebbe? A che cosa serve il cane in questa narrazione?

ANALISI

1. Analizza le caratteristiche del lupo e degli agnelli: cerca le descrizioni nel testo. Hai mai sentito o letto altre favole famose con questi protagonisti? Prova a cercare su un libro o su Internet la favola *Il lupo e l’agnello* dello scrittore latino Fedro. Le caratteristiche degli animali corrispondono a quelle di questa favola? E il finale?
2. Ricordi qualche esempio di lupi che non riescono a realizzare i loro progetti malvagi e anzi vengono beffati e fanno ridere? Pensa a fumetti, favole o cartoni animati che conosci.
3. Proponi una morale per questa storia.

LESSICO

1. Twitter è un social network che si basa sulla brevità (140 lettere e/o spazi). Nei Dizionari della lingua italiana è entrato negli ultimi anni il verbo *twittare*, oltre al sostantivo *tweet*. Sono parole inglesi: scoprine il significato. Perché, secondo te, a volte usiamo parole straniere invece che quelle italiane? Rifletti con l’insegnante su come nascono le parole nuove, soprattutto quelle del mondo della tecnologia provenienti dall’estero.
2. Twitter è un microblog: che cosa significa questa parola del mondo di Internet? Scomponila in due parti: *micro-* (come in microscopio…) e blog (un sito particolare nel mondo di Internet); ricostruiscine il significato.
3. Qual è il significato di *festa* in questa favola? Perché alla fine della narrazione la parola è scritta tra virgolette?

RIFLETTI

Conosci storie di ragazzi ingannati con un falso profilo da bulli o adulti malintenzionati su Internet? Fai una ricerca in Rete.

INVENTA…

Prova a scrivere la storia di un lupo e di un agnello in due frasi (come in un tweet).

DISEGNA

Raffigura il falso profilo del lupo (puoi ispirarti al disegno di p. 79, cambiando tuttavia il logo del social network: lo trovi a p. 86).

SCHEDA A-8

LA VOLPE PASTICCIONA E LE ORME SULLA RETE (*FAVOLE IN WI-FI,* PP. 95-96)

COMPRENSIONE

1. Che piano mette in atto la volpe? Chi sono i suoi complici?
2. Qual è il ruolo del segugio bavarese?
3. Qual è l’errore della volpe?
4. Che stratagemma inventa la volpe per non lasciare più tracce?
5. Quante truffe porta a termine la volpe con il nuovo sistema?
6. Perché alla fine l’imbroglio viene smascherato?

ANALISI

1. Cerca nel testo i personaggi di questa favola, riportando sul quaderno le caratteristiche di ognuno. Poi crea una tabella, mettendo da una parte la volpe e i suoi aiutanti e dall’altra il contadino e i suoi aiutanti.
2. Il proverbio *Tutte le volpi si ritrovano in pellicceria* si può collegare a questa narrazione. Perché?
3. Scrivi una morale per questa favola.

LESSICO

1. La volpe è spesso simbolo di astuzia. Aiutandoti con il dizionario o facendo una ricerca su Internet, trova almeno cinque proverbi o modi di dire che si usano in riferimento alle volpi.
2. Che verbo si collega al termine *clic*? Il suono di questa parola ti ricorda qualcosa? Esistono altre parole che imitano i suoni che sentiamo? (Prova a pensare ai versi degli animali).

RIFLETTI

1. Come nel mondo reale, anche su Internet c’è chi sventa i crimini e punisce i malvagi: la polizia postale. Cercane on line le funzioni. Inoltre, prova a raccogliere e a discutere con i compagni alcuni casi di truffe o imbrogli scoperti da questo organo di polizia.
2. Commenta questa frase della favola: “Su Internet ogni clic è un’orma che non si può cancellare”. Con l’aiuto dell’insegnante, cerca di capirne il motivo.
3. Perché i piccioni viaggiatori hanno cambiato lavoro? Chiedi ai tuoi genitori o agli insegnanti come si comunicava prima di Internet per condividere messaggi, comunicazioni urgenti o fotografie dalle vacanze. Che vantaggi ha prodotto la comunicazione tramite il Web? Quali sono, secondo te, gli svantaggi?

INVENTA…

Inventa una favola ambientata nel mondo della Rete, a partire da questo proverbio: *Per ogni volpe in giro, c’è sempre un pollo a tiro.*

DISEGNA

Prova a disegnare alcuni falsi profili inventati dalla volpe per ispirare fiducia nelle sue vittime.

SCHEDA A-9

IL CAVALLO E I DIFETTI (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 105-106)

COMPRENSIONE

1. Perché il cavallo viene rimproverato dal padre?
2. Perché si sente forte nel criticare tutti su Internet?
3. Che lezione gli impartisce il padre?
4. Perché, secondo te, il cavallo vede solo i difetti degli altri?

ANALISI

1. Come cambia il punto di vista di uomini, cavalli e volpi di fronte al quadro?
2. Che cosa non considera il cavallo quando critica gli altri?
3. Il cavallo vede tutti i difetti degli altri, ma non i suoi: quali sono?

LESSICO

1. Che cosa significa letteralmente *anonimato*? E l’espressione *coperto da anonimato*? Cerca in un libro di Esopo la celebre favola *Le due bisacce* che spiega perché tendiamo a vedere sempre i difetti degli altri. Spiega, inoltre, perché, secondo te, l’anonimato rende ancora più evidente questo atteggiamento.
2. *Flame* è un termine inglese, che indica una forma di cyberbullismo. Cercane l’esatto significato e commentalo in classe.

RIFLETTI

1. Secondo te, perché tante persone amano criticare di nascosto gli altri? Spiega se sei mai venuto a sapere di fatti del genere in gruppi WhatsApp o su altri social network.
2. Realizza con un compagno una scenetta, in cui devi chiedere o dire qualcosa d’imbarazzante a qualcuno. Prova a formulare la stessa domanda di persona, al telefono o coperto da anonimato su Internet. Il mezzo e la situazione cambiano il modo in cui ti esprimi?
3. Rifletti sui tuoi pregi e sui tuoi difetti, pensando al discorso che il padre fa al cavallo.

INVENTA

Immagina un’altra avventura del cavallino, a partire dalla morale *Chi la fa, l’aspetti*.

DISEGNA

Raffigura il quadro descritto nella favola.

SCHEDA A-10

IL CAVALLINO CYBERBULLO

Un cavallino, spavaldo ma insicuro come tutti i bulli, si travestiva da asino sui social network e ragliava continui insulti contro le bestiole più indifese. Così otteneva moltissimi “Mi piace”. Quando lo scoprì, la mamma lo portò in una prateria, dove c’erano solo due cavalli, e gli disse: “Forza, raglia come al solito…”.

Allora il cavallino si vergognò e scoppiò a piangere.

“Figliolo, tu non li vedi, ma dietro lo schermo del tuo tablet ci sono duemila, non due soli spettatori. Allora scegli: o cavallo o asino. Ma ricorda: se sui social ti comporti da asino, prima o poi finirai per diventarlo nella realtà, agli occhi degli altri, che ti tratteranno come meriti”.

COMPRENSIONE

1. Chi sono i personaggi della favola? Descrivili.
2. Perché la mamma decide di impartire una lezione al cavallino?
3. Perché il cavallino alla fine scoppia a piangere?
4. Qual è la morale di questa favola? Cercala nel testo e riscrivila con le tue parole.

ANALISI

1. Che cosa rappresenta l’asino? Che cosa rappresenta il cavallo?
2. Questa storia avviene in due luoghi diversi: dove esattamente?
3. Che differenze noti tra questi due mondi? Come ci si comporta su internet spesso e come invece ci si comporta nella realtà?

LESSICO

1. Rifletti sul significato dei termini BULLO e CYBERBULLO. Realizza uno schema con due colonne, indicando i punti in comune e le differenze.
2. Cerchia gli aggettivi che descrivono il cavallino e quelli che descrivono le vittime: che cosa noti?

RIFLETTI

1. Perché, secondo te, il cavallino si comporta così? Perché si nasconde dietro la tastiera?
2. Il cyberbullo è una persona forte o è debole come la vittima che prende di mira?

SCHEDA B-1

L’APE E LA SCIMMIA (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 28-29)

COMPRENSIONE

1. Perché l’ape è entusiasta di Internet?
2. Quale stratagemma inventa la scimmia per impartirle una lezione?
3. Che errore commette l’ape?
4. Come finisce questa favola?

ANALISI

1. Cerca nel testo le caratteristiche dell’ape e quelle della scimmia. Fai una tabella con una doppia colonna in cui inserire tutti gli aggettivi o le espressioni che si riferiscono all’una o all’altra protagonista.
2. L’ape pensa che la scimmietta sia stupida. Poi cambia idea: per quale motivo?
3. Trova una morale adatta a questa favola.

LESSICO

1. Scomponi la parola Internet, in due parti: *inter* e *net*. *Inter* deriva dal latino: è un prefisso che ritrovi in tante parole italiane (*internazionale, interprete, interscambiabile,* ecc.), mentre *net* è un termine inglese che ha un significato ben preciso (scoprilo su un dizionario). Perché questi due termini sono stati messi in insieme nella parola Internet? Perché in italiano traduciamo questa parola con *Rete*? (Prova a pensare a come è composta una rete).
2. Che cosa vuol dire *sito* nel linguaggio di Internet? E nella lingua di tutti i giorni? Consulta anche il dizionario.

RIFLETTI

1. Quando fai una ricerca, in quale modo scegli i siti da cui trarre le informazioni che ti servono? Secondo te, tutti i siti hanno lo stesso valore? Motiva la tua risposta.
2. Fai una ricerca per capire a grandi linee come si può creare un sito su Internet. Scoprirai che è molto facile. Cerca i dati necessari a rispondere alle seguenti domande: quanti siti Internet esistevano negli anni Novanta del secolo scorso? Quanti nel 2000? Quanti ne esistono oggi?
3. Su Internet si possono trovare notizie di significato opposto: tocca a noi interpretarle, magari con l’aiuto di persone più esperte, perché non sempre è un’impresa facile da realizzare; ad esempio, guarda questi due siti:

LA CARNE FA BENE:

<http://www.adnkronos.com/salute/2015/11/03/contrordine-carne-rossa-bene-dicono-gli-esperti_vUUMLjEbJinWaZvyZcuDhJ.html>

LA CARNE FA MALE:

<http://www.igienenaturale.it/Perch%C3%A8%20la%20carne%20fa%20male%20alla%20salute.html>

INVENTA…

Inventa una storia che parta dai due siti segnalati sopra.

DISEGNA

Rappresenta la scena finale della favola, ossia quando l’ape e la scimmia escono insieme a cena.

SCHEDA B-2

I TRE DESIDERI DEL ROSPO (*FAVOLE IN WI-FI,* PP. 42-44)

COMPRENSIONE

1. Quali sono i tre desideri del rospo?
2. Riesce a realizzarli? Come?
3. Il rospo si sente importante: come lo considerano invece l’aquila e il cavallo? Perché?
4. Come mai il rospo riesce a vincere il concorso di bellezza? Chi sconfigge?

ANALISI

1. Che cos’hanno in comune, a tuo parere, i tre desideri del rospo?
2. Spiega il proverbio, citato nella favola, *L’apparenza inganna.* Conosci altri proverbi simili (ad es. *L’abito non fa il monaco*)? Fai alcuni esempi, tratti dal mondo di internet o dalla vita di tutti i giorni, in cui ci siano persone raggirato da ciò che sembra vero ma non lo è.
3. Nella favola si parla di Facebook. Ma esistono altri social network che tendono a puntare maggiormente sulle immagini, come Instagram. Lo conosci? Descrivilo e spiega quali sono le differenze rispetto a Facebook.

LESSICO

1) Quali sono le caratteristiche del rospo? Individua nel testo tutti gli aggettivi che lo definiscono.

2) Spiega questa espressione: “le fotografie delle sue avventure […] divennero virali”. Rifletti in particolare sull’aggettivo *virale*: che idea ti suggerisce? Conosci video che sono diventati virali?

RIFLETTI

1) In Internet molto spesso ciò che appare non corrisponde a ciò che sembra. Prova a leggere la storia della fotografa thailandese Chompoo Baritone, guarda le sue fotografie e commentale in classe con l’insegnante:

<http://www.grazia.it/stile-di-vita/hot-topics/instagram-filtri-foto-verita-ritocco>

2) Perché, secondo te, sul web molte persone cercano di sembrare quello che non sono?

3) Nel testo della favola si parla di un concorso di *non-bruttezza*, invece che di *bellezza*. Spesso, su Internet così come nella vita, tendiamo a descriverci con parole che cercano di cambiare la realtà. Secondo te, perché?

INVENTA…

Prova a scrivere una favola, il cui protagonista, a differenza del rospo, si presenti in modo ingannevole, per scopi malvagi. Scegli liberamente i personaggi della favola.

DISEGNA

Scegli e rappresenta una scena della favola.

SCHEDA B-3

CESTELLO.DOC E CESTELLO (QUELLO VERO) (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 45-47)

COMPRENSIONE

1. Chi è Cestello? Dove si svolge la narrazione?
2. Come reagiscono gli altri animali, quando apprendono la scomparsa di Cestello?
3. Che strategia adotta il padrone per ritrovare Cestello? Funziona? Per quale motivo?
4. Chi riesce a risolvere la situazione? In che modo?

ANALISI

1. Analizza il titolo della favola: sembra che esistano due personaggi che si chiamano Cestello. Prova a fornire la tua spiegazione in merito.
2. Quali sono le caratteristiche del vero Cestello? Cerca nel testo tutti gli aggettivi e le espressioni che lo descrivono.
3. Perché è utile il computer in questa storia? In che cosa invece non serve affatto? Che cosa manca al computer, rispetto agli esseri viventi?

LESSICO

1. Che differenza c’è, nel linguaggio informatico, tra .*doc* e *.jpg* (*Cestello.doc* e *Cestello.jpg*)?
2. Che cosa significa, nel linguaggio informatico, il termine *risoluzione*, utilizzato in riferimento a un’immagine?
3. Rifletti sul verbo *postare*. Su Internet ha un significato particolare: quale? Si collega inoltre a un sostantivo che hai già incontrato nelle *Favole in wi-fi*: quale?

RIFLETTI

1. Perché in rete rischia di esserci molta confusione? Fai una ricerca su un personaggio famoso dello sport o del cinema, digitando semplicemente su Google il suo nome e cognome. Osserva quante immagini diverse compaiono e quali informazioni si possono ricavare.
2. Prova a scrivere *Colombo* su Google: conta quanti riferimenti a persone, città, animali si possono trovare (presta attenzione anche a iniziali maiuscole o minuscole). Può essere anche d’aiuto la pagina di Wikipedia <https://it.wikipedia.org/wiki/Colombo>
3. Qual è la morale di questa favola? Cercala nel testo e rifletti.

INVENTA…

Inventa un’altra storia che abbia come protagonista quel pony monello di Cestello.

DISEGNA

Come t’immagini Cestello? Prova a farne un ritratto, anche tenendo conto delle informazioni che emergono dal testo.

SCHEDA B-4

IL CONIGLIETTO E I SUOI (VERI) AMICI (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 51-53)

COMPRENSIONE

1. Come passa le sue giornate il coniglietto?
2. Perché rinuncia a giocare con gli altri coniglietti della fattoria?
3. Perché lo punisce il padrone della fattoria?
4. Qual è la morale di questa favola?

ANALISI

1. Analizza le caratteristiche del coniglietto. Cerca nel testo tutti gli aggettivi e le espressioni che lo descrivono. Quali sono le sue qualità? Quali, invece, i suoi difetti?
2. Quali sono gli errori che commette il coniglietto?

3) Chi sono i suoi amici? E i suoi “amici”? (presta attenzione alle virgolette). Quanti sono in tutto?

LESSICO

1. Analizza il verbo *chattare*? Che significato ha? Da che parola deriva?
2. Che cosa significa la parola *dipendenza*? Perché è una specie di malattia? Riguarda solo Internet? Fai una breve ricerca su questo termine.
3. Che cosa significa il verbo *condividere* sul Web? E qual è il suo significato più comune? Perché alcune parole cambiano significato passando dal mondo reale al mondo virtuale di Internet?
4. Fai un confronto anche con il termine *amico:* perché qui a volte è scritto tra virgolette e a volte no? (vedi il punto 3 della sezione ANALISI).

RIFLETTI

1. Qual è il ruolo dei genitori del coniglietto in questa storia? I tuoi genitori ti impongono regole nell’uso degli strumenti informatici (tablet, smartphone, pc, ecc.)? Tu chiedi loro consiglio, quando hai dubbi? Di che genere?
2. Conosci storie di bambini o adulti che sono diventati o stanno diventando *dipendenti* da Internet (social network, videogiochi, ecc.)? Secondo te, quando si diventa veramente dipendenti dal web? Quali sono le conseguenze? Fai una ricerca. (Nella favola trovi già qualche indicazione).

INVENTA…

Inventa una favola, ambientata nel mondo di Internet, che comprenda te e i tuoi migliori amici. A ognuno di loro assegna un personaggio (ad es., leone, cane, gatto, ecc.) secondo le sue caratteristiche.

DISEGNA

Rappresenta la storia attraverso un fumetto.

SCHEDA B-5

IL KOALA GIOVANE E IL KOALA ANZIANO (*FAVOLE IN WI-FI*, PP. 58-59)

COMPRENSIONE

1. Perché il koala anziano deride il koala giovane?
2. Perché i giovani koala diventano dipendenti da Internet?
3. Che cosa accade ai computer di quella regione?
4. Perché si può dire che il finale rovescia la situazione iniziale?

ANALISI

1. Proponi una tua morale adatta alla favola, differente da quella riportata nel testo.
2. Quali sono le caratteristiche dei due protagonisti? Cercale nel testo e riportale in una tabella.
3. Cerca di capire come i giovani koala diventano dipendenti da Internet: descrivine gli errori. Confronta questa storia con quella intitolata *Il coniglietto e i suoi veri amici*. Trovi qualche somiglianza?

LESSICO

1. Che cosa significa pc?
2. Fai una ricerca per scoprire la storia della parola *computer*? È italiana? Da dove deriva? Quando è stata inventata?
3. Che cosa s’intende per *memoria* dei computer?
4. Cerca tutte le altre parole della lingua della tecnologia (ad es. smartphone, tablet, iPhone, ecc.). Realizza un piccolo glossario (elenco di termini con il significato riportato a fianco) e cerca di capire perché molte di queste parole non sono italiane, anche se oggi le utilizziamo ormai stabilmente.

RIFLETTI

1. Prova a trasportare la favola dalla fantasia alla vita di tutti i giorni: chiedi una ricetta davvero speciale, tipica di un territorio italiano, a una persona anziana e poi cerca su Internet per vedere se è esattamente come ti è stata riferita.
2. Oggi molte persone pensano che non sia importante leggere e studiare, perché abbiamo tutto a portata di un clic. Tuttavia, bisogna capire bene le informazioni che riceviamo, per stabilire se esse siano vere o infondate. E questo obiettivo si può raggiungere solo leggendo e studiando. Rifletti sull’esercizio della memoria, che è come un muscolo da allenare. Tu hai mai imparato poesie o altri testi a memoria? Che vantaggi possiamo ottenere esercitando la memoria, secondo te?
3. Sai che cos’è Wikipedia? Si tratta di un’enciclopedia on linea, nata da un progetto collaborativo. Fai una ricerca per capire come funziona e confronta Wikipedia con un’enciclopedia tradizionale.

INVENTA…

Inventa una favola che parli di un computer che comincia a comportarsi come un uomo. Prendi spunto da questo fatto di cronaca reale: <http://www.ilpost.it/2017/08/01/intelligenza-artificiale-inventare-nuovi-linguaggi/>

DISEGNA…

Disegna questa storia a fumetti, sulla base di quattro scenette.

SCHEDA B-6

I CANI-ROBOT (*FAVOLE IN WI-FI,* PP. 39-41)

COMPRENSIONE

1. Qual è l’invenzione da cui parte questa storia? Chi ne è l’autore?
2. Tutti si adeguano alla nuova moda?
3. Dove avviene la scena principale della narrazione? Che cosa accade?
4. Come termina la favola?

ANALISI

1. Quali sono le qualità del cane-robot della favola? E quali sono invece quelle dei cani reali, secondo te?
2. Perché i cani-robot diventano una moda per gli uomini? Conosci altre mode che si sono diffuse sui social network?
3. Come viene considerato di solito chi è indifferente alle mode? Tu che cosa ne pensi.
4. Analizza il finale della favola e cerca di scoprire quanti e quali rapidi cambiamenti ci sono stati nella tecnologia nell’ultimo secolo.

LESSICO

1. Analizza la parola *robot* e cercane il significato originario. Perché è collegata a *cani* con un trattino? Conosci altre parole collegate da un trattino? Quale ne è la funzione?
2. Scomponi la parola telecomando in due parti: quali altre parole forma il prefisso *tele-*? Fai qualche esempio. Perché molto spesso è collegato con la tecnologia?
3. Quando ci sono nuove invenzioni, i nuovi strumenti sono gettati via. Fai una ricerca per scoprire che cos’è un *floppy disk* e per quale motivo oggi questa espressione non si usa più.

RIFLETTI

1. Rifletti sul tuo rapporto con gli animali (cani, gatti o altri) e spiega perché, secondo te, una macchina non potrà mai sostituire un essere vivente.
2. Nella favola si legge: “Dopo millenni, ormai nessuno si curava più dei migliori amici dell’uomo”. Sai che il rapporto di familiarità tra uomo e cane, secondo recenti scoperte, risale addirittura a 40.000 anni fa? Prova a leggere questo articolo: https://www.focus.it/ambiente/animali/cane-e-uomo-unamicizia-piu-antica-di-quanto-credessimo

INVENTA…

Prova a scrivere una favola che presenti una straordinaria invenzione come Internet, capace di rivoluzionare la vita dell’uomo.

DISEGNA

Osserva il disegno di pagina 40. Quindi, prova a realizzare, con la tecnica del tangram o con un’altra tecnica che preferisci, un tuo modello personale di cane-robot.

SCHEDA B-7

L’OCA AMICA DI TUTTI (*FAVOLE IN WI-FI,* PP. 80 s.)

COMPRENSIONE

1. Chi sono gli amici dell’oca?
2. Perché il padrone deve sostituire il suo cane da guardia?
3. Perché il padrone non si fida di lei, quando deve sostituire il cane da guardia?
4. Che errore commette l’oca? Perché?
5. Qual è il destino dell’oca?

ANALISI

1. Scrivi una breve descrizione dell’oca, riportando le caratteristiche introdotte dalla favola e aggiungendone altre che pensi l’animale possa avere. Secondo te, l’oca ha concesso l’amicizia a tutti perché è malvagia o perché è superficiale?
2. Le oche sono animali da guardia come i cani. Fai una ricerca sulle celebri *oche del Campidoglio,* citate nella favola. Sarebbero state adatte all’incarico che il padrone voleva affidare all’oca della favola?
3. Che caratteristiche deve possedere un animale da guardia? Perché sui social network l’oca dimostra di non avere queste qualità?
4. In questa narrazione, la morale è pronunciata da un pappagallo: qual è? Hai mai sentito questo proverbio o proverbi simili? Sei d’accordo con il significato di queste parole?

LESSICO

1. Nel linguaggio di tutti i giorni, si usano le espressioni *avere il cervello di un’o*ca, *capire meno di un’o*ca: significano “essere poco intelligente”. Spiega il Dizionario Treccani: “In senso fig., persona di limitata intelligenza e cultura, superficiale, sciocca e presuntuosa”. Conosci altre espressioni che prendono gli animali come simbolo di qualche difetto dell’uomo?
2. Spiega le seguenti espressioni che si basano sul significato figurato di oca:

*Collo d’oca*: *Passo dell’o*ca: *Pelle d’oca*: *Zampa d’oca:*

RIFLETTI

1. Sai che oggi molti (ad esempio, nei colloqui di lavoro) guardano che cosa trovano su Internet per farsi un’idea delle persone che conoscono? Leggi e commenta con l’insegnante questo articolo di cronaca:

<http://www.repubblica.it/economia/2015/11/11/news/lavoro-127075542/>

1. Perché chi comporta come l’oca può essere ritenuto strano e inaffidabile?
2. Su Internet spesso non pensiamo che altri possano osservarci; leggi e commenta con l’insegnante questa curiosa notizia: <http://www.ilgazzettino.it/nordest/treviso/piscina_fai_da_te_facebook_comune_valdobbiadene_scopre_abuso-3286612.html>

INVENTA…

Scrivi un’altra favola, a partire dalla morale di questa narrazione. Immagina, come protagonisti, una scimmietta, un gatto e un topolino.

DISEGNA

Rappresenta questa favola con un fumetto, strutturato su tre scene.

SCHEDA B-8

LA MACCHINA DA SCRIVERE, IL TABLET E IL FLOPPY DISK (PP. 80 s.)

COMPRENSIONE

1. Perché il tablet deride la macchina da scrivere?
2. Come reagisce la macchina da scrivere?
3. Chi si comportava un tempo come il tablet? Perché ora non si comporta più così?
4. Perché i bambini non conosco i floppy disk?
5. Come finisce la favola?

ANALISI

1. Commenta il proverbio *Il tempo è galantuomo.* Che cosa significa? (Trovi una parte della risposta nel testo). Si può applicare a situazioni che conosci?
2. Analizza il modo di parlare della macchina da scrivere? Perché parla in quel modo? Che cosa noti di strano?
3. Chi sono Alessandro Magno e Bucefalo. Fai una breve ricerca e spiega perché la macchina da scrivere fa riferimento a personaggi tanto antichi.

LESSICO

1) Spiega queste parole utilizzate dalla macchina da scrivere: *servigio, assiso, equino, obsoleto.*

2) Spiega ognuno dei seguenti termini e, dopo avere svolto una breve ricerca, indica quando sono comparsi per la prima volta e se gli oggetti che designano sono ancora in uso:

* tablet:
* macchina da scrivere:
* floppy disk:
* cd (sciogli la sigla: che significa?):

Quali parole del lessico informatico conosci? Prova a elencarne almeno tre, aggiungendo, a fianco di ognuna, una breve spiegazione.

RIFLETTI

1. Nella favola si parla spesso di mode. Nei cambiamenti della tecnologia, tuttavia, si registrano soprattutto legate all’efficacia dell’uso. Prova a chiedere ai tuoi nonni attraverso quali strumenti ascoltavano la musica da piccoli? E come si scattavano le fotografie: fai un confronto con gli strumenti attuali. Che cosa è cambiato?
2. Anche la scuola cambia. Oggi in molti istituti si usano LIM e tablet, oltre a quaderni e penne. Nell’antichità i bambini utilizzavano tavolette di cera. Fai una breve ricerca, chiedendo ai nonni che quaderni e biro utilizzavano, quale tipo di lavagne c’era nelle loro aule, quali altri strumenti invece mancavano rispetto a oggi (ad esempio, Internet). Analizza, infine, le differenze.

INVENTA E DISEGNA…

Prova a immaginare, con tutta la tua fantasia, lo strumento che in futuro potrebbe sostituire i tablet. Descrivilo e disegnalo.

SCHEDA B-9

PERCHÉ È MEGLIO RIFIUTARE LE CARAMELLE DAGLI SCONOSCIUTI E I BISCOTTI DA INTERNET (PP. 84-86)

COMPRENSIONE

1. Come reagiscono gli animali, quando scoprono Internet?
2. Che cosa accade al cagnetto, alla scimmia e allo scoiattolo?
3. Quali sono, in genere, le conseguenze nel Regno degli Animali?
4. Chi riesce a risolvere la difficile situazione che si è venuta a creare?

ANALISI

1. Analizza i personaggi descritti in questa favola e, per ognuno di essi, cerca aggettivi ed espressioni che li caratterizzano. Che cosa hanno in comune? In che cosa, invece, differisce la rana?
2. Scrivi, con le tue parole, una morale adatta a questa favola.
3. Spiega il proverbio *Non bisogna mai accettare caramelle dagli sconosciuti*. Perché assomiglia all’affermazione, spiegata da questa favola, *È meglio rifiutare i biscotti da Internet*?
4. A volte anche i proverbi possono essere smentiti. Analizza il testo e trova un modo di dire molto noto che viene ribaltato da questa favola.

LESSICO

1. Che cosa significa *cookie* nel linguaggio informatico? Qual è lo scopo di questo strumento?
2. Prova a spiegare i seguenti termini, piuttosto comuni nel linguaggio informatico:

*Desktop*:

*Software:*

*Hardware:*

*Follower*:

RIFLETTI

1) Perché, secondo te, quando si cerca un gioco o un libro, per giorni su Internet troviamo la proposta di moltissimi altri giochi o libri simili? Pensi che sia semplicemente un favore che Internet ci fa? O ci sono altri motivi?

2) Gli acquisti incontrollati in rete, secondo una recente ricerca, il 25% dei ragazzi che li effettuano sono 12-13enni, ma sono tanti i rischi che si possono correre: leggi e commenta in classe, con l’aiuto dell’insegnante, il seguente testo: individua quelli in cui rischi d’incorrere tu o i tuoi amici:

<http://www.corrierecomunicazioni.it/digital/45714_sul-web-fin-da-piccoli-per-gli-under-13-tanti-rischi-e-poche-difese.htm>

INVENTA…

Scrivi una favola a partire da uno dei modi di dire presenti nel testo.

DISEGNA

Osserva l’illustrazione di p. 85. Quale illustrazione avresti realizzato tu per rappresentare la favola? Realizzala.

SCHEDA B-10

IL MAESTRO E I FIGLI (*FAVOLE IN WI-FI,* PP. 140-141)

COMPRENSIONE

1. Perché il maestro si ammala?
2. Qual è l’unica preoccupazione dei figli?
3. Che stratagemma architetta il padre?
4. Quanti volumi sono conservati nella biblioteca del padre?
5. Che cosa immaginano i figli? E che cosa in realtà comprendono alla fine?

ANALISI

1. Scrivi, con le tue parole, una morale adatta a questa favola.
2. Analizza le caratteristiche di ognuno dei personaggi della narrazione.
3. Secondo te, a quale dei pericoli di Internet si può collegare la situazione in cui si trovano i figli:
4. CYBERBULLISMO;
5. DIPENDENZA;
6. ACQUISTI INCONTROLLATI IN RETE;
7. VIOLAZIONE DELLA PRIVACY.

LESSICO

1. Scomponi la parola *biblioteca,* che si compone di due parti, un po’ come *Inter-net.* Anche con l’aiuto del dizionario, trova qualche esempio di parola che cominci con *biblio-* (libro) e qualche parola che finisca con *–teca* (deposito, raccolta).
2. Il padre si raccomanda di *leggere con attenzione, parola per parola*. Questo modo di leggere, a tuo giudizio, al significato di quale verbo si avvicina maggiormente? Perché?
3. STUDIARE
4. SCORRERE
5. SFOGLIARE
6. VEDERE
7. INTERPRETARE

RIFLETTI

1. Prova a descrivere con le tue parole le differenze tra questi modi di leggere: quello di un giornale on line, quello di un libro di narrativa, quello del libro di Storia e quello di un dizionario. Rifletti su come normalmente leggi tu, adattando la lettura allo scopo che ti prefiggi.
2. I figli trascorrono le giornate su Internet, dove possiamo trovare innumerevoli social network. Individuane almeno tre e descrivine il funzionamento, indicando pregi e difetti.
3. Leggi sugli ebook? Fai un confronto tra ebook e libro cartaceo, spiegando quale di questi due strumenti per leggere preferisci.

INVENTA…

Tu come avresti fatto per impartire una bella lezione a quei due ragazzi sfaticati? Pensa a uno stratagemma per convincerli a studiare.

DISEGNA

Individua la scena principale della favola e realizza un disegno per rappresentarla.

SCHEDA C-1

**DIARIO DIGITALE**

Le favole possono essere uno spunto per riflettere, perché, come scriveva Concetto Marchesi, “le storie raccontano cose che accadono, se mai, una volta sola; le favole narrano cose che accadono sempre”. Poiché la favola rappresenta una realtà attraverso la fantasia, si propone un percorso di analisi, prima individuale e poi collettivo, che parta dalle situazioni descritte nelle singole favole, per approdare, quindi, alla vita di ogni ragazzo. Tale percorso si realizza attraverso il *Diario digitale*, sperimentato positivamente nell’anno scolastico 2016/2017 con diverse classi.

Queste le fasi operative:

a) Gli studenti sono invitati, nel tempo tra il primo laboratorio (stimolo) e il secondo (restituzione), ad annotare quanto vivono e osservano in relazione allo specifico tema affrontato (cyberbullismo, identità digitale, dipendenze, ecc.). Le osservazioni possono essere relative a sé, ma anche ad amici, fratelli o sorelle, adulti. Devono portare alla luce dubbi, richieste di approfondimento e di verifica rispetto a specifici comportamenti ritenuti non corretti nell’utilizzo di Internet e dei social network.

b) Alla fase di autoanalisi, segue quindi un momento collettivo di confronto, in cui vengono messe insieme, in classe, le singole esperienze, per trarne indicazioni utili a non commettere errori e a non assumere comportamenti che possano generare disagio.

c) Alla fine, una volta appreso il metodo, possono essi stessi diventare autori di favole, per spiegare, con un linguaggio a loro consono, le esperienze su cui riflettono.

STRUMENTI:

Favole del libro, materiali didattici (SCHEDE A e B); spunti di riflessione possono giungere anche dai seguenti video, utilizzati anche nei laboratori:

* <https://www.youtube.com/watch?v=qYnmfBiomlo> (un mago spiega la privacy violata sui social network);
* <https://www.youtube.com/watch?v=TzNKBRo9FU0> (Il lato oscuro dei social network, con numerosi casi di cronaca relativi a bambini e adolescenti)

SCHEDA C-2

**FAVOLE E INTERNET**

PROLOGO. ESOPO NELL’OCEANO DELLA RETE (*FAVOLE IN WI-FI. ESOPO, OGGI*, PP. 7 S.)

COMPRENSIONE

1. Leggi il titolo completo del libro e il prologo. Che cosa c’entra secondo te Esopo con le favole ambientate nel mondo di Internet?
2. Che cosa dice l’indovino a Esopo?
3. Come reagisce il favolista?
4. Come finisce il prologo?

ANALISI

1. Sai chi è Esopo? Ne conosci qualche favola, magari ascoltata quando eri più piccolo? (Tra le più conosciute, ci sono *Il lupo e l’agnello, Il corvo e la volpe, La volpe e l’uva…*). Cercane la vita.
2. Esopo è considerato il papà della favolistica, anche se favole come quelle scritte da lui esistevano ben prima. E favole come le sue (a volte del tutto simili) esistono in ogni parte del mondo. Prova a leggere l’articolo riportato nella scheda allegata. Commentalo in classe e confronta le tue opinioni con quelle dei compagni.

LESSICO

1. Che cosa significa *prologo*? È una vera e propria favola o assume un’altra funzione nel libro. Si tratta di una parola che puoi suddividere in due parti: trova termini che comincino con *pro-* (ad esempio, *pro-posta*) e altri che terminino con *–logo* (ad esempio, *dia-logo*)*.*
2. Perché Esopo *naviga*? Perché in Rete si parla di *navigazione*? Prova a spiegare questa immagine collegata a Internet.

RIFLETTI

1. Spiega la frase, presente nel prologo, *Le favole raccontano cose che accadono sempre.*
2. Pensa a un personaggio di una favola antica che ritrovi con le stesse caratteristiche nelle *Favole in wi-fi*. Ad esempio, confronta la figura del lupo nella celebre favola *Il lupo e l’agnello* con il lupo della favola *Il lupo perde il pelo ma…* Che somiglianze ci sono nella figura del lupo? Quali, invece, le differenze?

INVENTA…

Inventa una favola che abbia come protagonista Esopo, ambientata nel mondo di Internet.

DISEGNA

Prova a realizzare un ritratto di Esopo intento a navigare, tenendo presente la descrizione che se ne fa in una fonte antica: è sgraziato, ha la testa enorme, il ventre gonfio, sembra un po’ goffo, ma è molto intelligente.

SCHEDA C-2 (ALLEGATO A)

DALLA GRECIA ALL’AFRICA: LA FAVOLA DEL CANE CHE SI SPECCHIA NELL’ACQUA

Che cos’hanno in comune i **Bangwa**, una sperduta e isolata tribù del **Camerun** che ha avuto per lungo tempo una tradizione soltanto **orale**, e i Greci antichi? In apparenza, nulla. In realtà, molto più di quanto non si possa immaginare, a partire dall’osservazione della realtà e da quella tendenza universale che induce l’uomo di ogni latitudine a raccontarsi attraverso le favole. Favole, a volte, quasi identiche, nella narrazione e nella morale. Come quella del cane che si specchia nell’acqua e avidamente insegue il riflesso della carne (o dell’osso) cui ambisce, finendo però per perdere tutto. Curiosamente, troviamo questa storia anche nella **Roma antica** (in Fedro: ma qui la derivazione greca è certa) e in **India**, nel **Pañcatantra** (anche se lì il protagonista è il leone). Possiamo allora concludere che in Africa, in Europa e in Asia, in momenti storici differenti, siano state concepite e narrate favole **del tutto simili**, senza che si debba necessariamente supporre un contatto? Gli studiosi sono divisi tra chi crede in questa teoria e chi nega tale possibilità e ipotizza la diffusione di uno stesso motivo narrativo attraverso scambi commerciali o altri veicoli culturali. Ognuno può farsi un’idea e risolvere da sé il quesito. Anche se in questo caso sembra davvero difficile non optare per la prima teoria. Leggere per credere…

Da Esopo: Un cane stava attraversando un fiume con un pezzo di carne in bocca. Quando vide la sua immagine riflessa nell’acqua, credette che si trattasse di un altro cane, che aveva in bocca un pezzo di carne più grosso. Perciò lasciò andare il suo e si lanciò nel tentativo di prendere quello dell’altra. D’altra parte, accadde che perse entrambi i pezzi: uno perché non poteva raggiungerlo, dal momento che non esisteva; l’altro, invece, perché venne portato via dalla corrente. Questa favola può essere applicata agli uomini avidi.

([C. Stocchi, Dizionario della favola antica, Milano 2013](http://www.amazon.it/gp/product/8817058335?adid=03DFJD2JWHCF1DGGRSC1&camp=3458&creative=23838&creativeASIN=8817058335&linkCode=as4&tag=grecoanticoit-21" \t "_blank))

Dalle narrazioni dei Bangwa: Le persone golose non avranno mai successo nella vita. Questa è la storia di un cane che perse la vita per la sua golosità. Quando i macellai tagliano un animale per venderne la carne al mercato, spesso buttano da una parte le ossa. Il nostro cane goloso vide questo, corse e rubò un osso grosso. Coll’osso in bocca corse di ritorno verso la sua casa, dove sperava di poterselo mangiare in pace.  
Ma per la strada arrivò a un fiume che era in piena. L’acqua era molto profonda e scorreva forte e il cane dovette andare sul ponte. Il ponte era fatto di liane. Quando il cane arrivò in mezzo al ponte, guardò giù e vide nell’acqua il riflesso di se stesso: un altro cane con un osso enorme in bocca. Di colpo il cane stupido lasciò cadere il suo osso e saltò nel fiume per rubare l’osso del suo amico. Fu portato via dalla corrente e annegò.  
Questa storia ci insegna a non essere golosi.

(AA.VV.,Favole africane, Roma 1982)

INVENTA…

Prova a immaginare una favola con un cane goloso, ambientata in Internet.

DISEGNA

Rappresenta a fumetti la favola narrata da Esopo e dai Bangwa: realizza il disegno in tre scene principali.

SCHEDA C-3

TWEET-FAVOLA

VACANZE DI UNA RONDINE (*FAVOLE IN WI-FI*, P. 26)

COMPRENSIONE

1. Che errore compie la rondine?
2. Chi approfitta del suo amore per i *social network*?
3. Come finisce questa *tweet-favola*?

ANALISI

1. Analizza le caratteristiche della rondine e della gazza ladra? Perché quest’ultimo uccello ha tale nome? Quali sono le sue abitudini?
2. Dalle fotografie pubblicate su Facebook che informazioni si possono ricavare?
3. Quanto è lunga questa favola? Conta le lettere, aggiungi gli spazi bianchi tra le parole e i segni di punteggiatura) e verifica se questa favola può essere davvero compresa in un tweet (ossia il messaggio che si invia su Twitter, in tutto di 140 caratteri tra lettere, segni di punteggiatura e spazi).

LESSICO

1. Indica tre aggettivi per descrivere la rondine.
2. Indica tre aggettivi per descrivere la gazza ladra.

RIFLETTI

1. Trasporta questa favola nella realtà degli uomini. A che situazione può corrispondere?
2. Rifletti su questa notizia, che riguarda un personaggio molto noto del mondo dello spettacolo: <http://milano.corriere.it/milano/notizie/cronaca/12_dicembre_24/belen-ladri-casa-porta-tenaglia-argentina-stefano-2113291541072.shtml>

Che collegamenti si possono ricavare con la tweet-favola?

INVENTA…

Riscrivi questa favola, arricchendola con più particolari. Fanne prima una versione di mezza pagina, poi una versione di una pagina intera.

DISEGNA

Rappresenta a fumetti questa *tweet-favola*.

SCHEDA C-4

**SCRIVERE UNA FAVOLA**

CHE COS’È UNA FAVOLA – Con favola molti intendono indicare racconti di vario tipo. La favola, in realtà, è un racconto di fantasia, breve, che presenta un insegnamento ed è composto generalmente da due parti: la narrazione e la cosiddetta morale della favola.

CHI SCRIVE FAVOLE - Tutti noi possiamo scrivere favole. O semplicemente raccontarle oralmente. O, ancora, possiamo anche cambiare favole note, adattando la morale alla situazione che intendiamo descrivere. Molto prima del semileggendario Esopo (vissuto, forse, circa 2500 anni fa), troviamo favole in Mesopotamia che ci riportano all’alba della storia, a testimonianza che gli uomini hanno sempre raccontato favole (dal verbo latino *fari*, ossia *parlare*). Per piacere e per necessità. Perché in fondo una semplice narrazione può svelare la realtà degli uomini, impartendo insegnamenti utili e divertenti.

CHI SONO I PROTAGONISTI - Le favole sono popolate non soltanto da animali, ma anche da piante, oggetti, divinità, uomini. I protagonisti delle favole in genere rappresentano precisi vizi e virtù degli uomini: il lupo è malvagio e aggressivo, la volpe è astuta, l’asino è stupido, il cane è fedele…

QUAL È L’AMBIENTAZIONE – Dove e quando sono ambientate le favole? Tutto è sempre imprecisato: non c’è un luogo o un giorno determinato. Perciò spesso cominciano così: *Un tempo in una foresta…* oppure *C’era una volta un leone che voleva attraversare un fiume…*

FAVOLA E FIABA – Non confondere favola e fiaba. Le fiabe sono più lunghe, presentano spesso magie e trasformazioni. Sono, inoltre, per lo più caratterizzate da personaggi specifici, come maghi, streghe, orchi e principi. Inoltre, l’insegnamento che offrono in genere si ricava dalla storia, non è espresso chiaramente dalla morale conclusiva. Se le fiabe spesso finiscono bene (*E vissero felici e contenti*), le favole spesso finiscono male (ad esempio, *l’agnello viene mangiato dal lupo*), per offrire un insegnamento.

COME SCRIVERE UNA FAVOLA – Prendi spunto magari da fatti reali e fai in modo che il finale della favola rovesci quello che ci si aspetterebbe all’inizio. Utilizza i personaggi più giusti per quello che vuoi esprimere. Magari puoi cominciare da una morale o dal proverbio che la esprime (ad es. *Chi la fa, l’aspetti*).

PER ISPIRARTI… Leggi prima qualche favola di Esopo, Fedro o La Fontaine, i favolisti più conosciuti (anche in Rete puoi trovare molti testi). Magari puoi osservare le immagini delle antiche favole e immaginare poi una narrazione conseguente: un sito molto utile, che offre tante illustrazioni effettuate in secoli differenti e con stili diversi, è [www.aesopica.net](http://www.aesopica.net)

SCHEDA C-5

**SOCIAL NETWORK: CHI SONO I MIEI VERI AMICI?**

Osserva il grafico allegato (tratto dal libro di M. Spitzer, *Demenza digitale*, Milano 2013), che illustra come la “rete sociale” (equivalente di *social network*) si possa rappresentare attraverso una serie di cerchi concentrici.

Come vedi, i veri amici sono pochi per la maggior parte delle persone.

Prova cercare il significato di “amico” sul vocabolario; quindi elenca i tuoi amici, dividendoli, come nel grafico, in tre gruppi:

MIGLIORI AMICI:

BUONI AMICI:

CONOSCENTI:

Ora rifletti sui social network: in alcuni di essi si parla di “amici” anche in riferimento a persone che magari non hai mai visto o che conosci appena. Prova ad analizzare le tue amicizie in rete e confrontale con gli elenchi scritti sopra. Coincidono? Che cosa noti?

Discuti con i tuoi compagni di classe, per capire che cos’è la vera amicizia, riflettendo anche sull’utilità dei social network per rafforzarla.

SCHEDA C-6

**DIPENDENZA DA INTERNET: UN PICCOLO TEST**

(Tratto e adattato dallo studio: G.-J. Meerkerk, R. J. J. M. van den Eijnden, A. A. Vermulst, & H. F. L. Garretsen, *The Compulsive Internet Use Scale (CIUS): Some psychometric properties*, “Cyberpsicology & Behaviour”, 12, 2009, pp. 1-6)

Che cosa significa dipendenza? Non riuscire a staccarsi da qualcosa. Spesso succede anche con smartphone e tablet, come puoi anche leggere in alcune *Favole in wi-fi.* Ma allora come posso capire se sto diventando dipendente dagli strumenti digitali? Prova a rispondere a queste domande e poi confrontati con i tuoi genitori, con l’insegnante e con i tuoi compagni, per capire se il tuo comportamento è a rischio dipendenza o se sei già dipendente dalla Rete.

1. Ti capita di non riuscire (o di faticare molto) a interrompere l’utilizzo di Internet?

- No

- Sì

Qualche volta

Spesso

Sempre

1. Quante volte altre persone (genitori, insegnanti, amici) t’invitano a ridurre l’utilizzo di Internet?
2. Quante volte preferisci trascorrere del tempo online anziché giocare o leggere?
3. Ti capita di dormire poco (o di addormentarti tardi) a causa di videogiochi o di altre attività effettuate con gli strumenti digitali?
4. Ti capita di pensare a Internet anche se non sei on line?
5. Provi felicità al pensiero di navigare su Internet?
6. Hai mai detto bugie per poterti dedicare al tuo tablet o al tuo smartphone? Quante volte?
7. Quante volte ti è capitato di svolgere i compiti in fretta o di trascurare quanto ti è richiesto dai genitori, per poter andare prima su Internet?
8. Ti capita spesso di andare su Internet quando ti senti triste o vivi emozioni negative e vuoi consolarti?
9. Ti capita spesso di sentirti nervoso e irritabile se non puoi andare on line?
10. Quante volte dici a te stesso che dovresti trascorrere meno tempo su Internet?

**SCHEDA C-7**

**NON RINUNCIAMO A PENSARE**

Spesso Internet non ci aiuta a realizzare dei compiti, ma si sostituisce a noi. Non sempre, però, questa è una buona cosa. Il nostro cervello, infatti, è come un muscolo. Se non lo esercitiamo, non si rafforza, resta debole, come la nostra memoria. La tecnologia e Internet hanno permesso tanti progressi, di cui tutti noi ci serviamo, ma non è sempre stato così.

QUANDO TELEFONIAMO: i numeri di telefono sono memorizzati sul cellulare e spesso non ricordiamo nemmeno il nostro. Tu conosci i numeri di nonni, zii e cugini a memoria? Chiedi ai tuoi genitori o ai tuoi nonni come si regolavano ai tempi in cui non c’era il cellulare. Perché, secondo te, la memoria del cellulare non può sostituirsi alla nostra?

QUANDO FACCIAMO UNA RICERCA: basta digitare su Google un nome ed escono migliaia di informazioni, ma, come abbiamo riflettuto a proposito di alcune favole, occorre studiarle attentamente e capirle innanzitutto. Chiedi ai tuoi genitori o ai tuoi nonni come facevano le ricerche quando andavano a scuola e che cosa hanno imparato, realizzandole in quel modo.

QUANDO ANDIAMO IN AUTO: ormai il navigatore ci suggerisce dove andare, ma noi così perdiamo una capacità importante, che va allenata e non sappiamo più orientarci, se non abbiamo a disposizione uno strumento elettronico. Chiedi ai tuoi genitori o ai tuoi nonni come si organizzavano quando, prima di Internet, dovevano andare in una via di una città sconosciuta.

QUANDO SCRIVIAMO UN MESSAGGIO: per scrivere in modo più veloce e corretto, ormai ogni cellulare è dotato di correttori automatici e le stesse parole (o intere frasi) vengono suggerite. Confronta questa modalità di scrittura con l’impegno nello scrivere una lettera o un biglietto in modo corretto.

NON RINUNCIAMO A PENSARE

Prova a commentare questa frase dello studioso Manfred Spitzer, a proposito di queste riflessioni: “Pensare, memorizzare, riflettere non costituiscono più la norma”. Discuti in classe cercando di capire come utilizzare bene la Rete senza rinunciare a questi esercizi della mente, che ci rendono più intelligenti.