

LA MISURA DI UN DIRITTO. ETICA, GIUSTIZIA E AUTODERMINAZIONE.



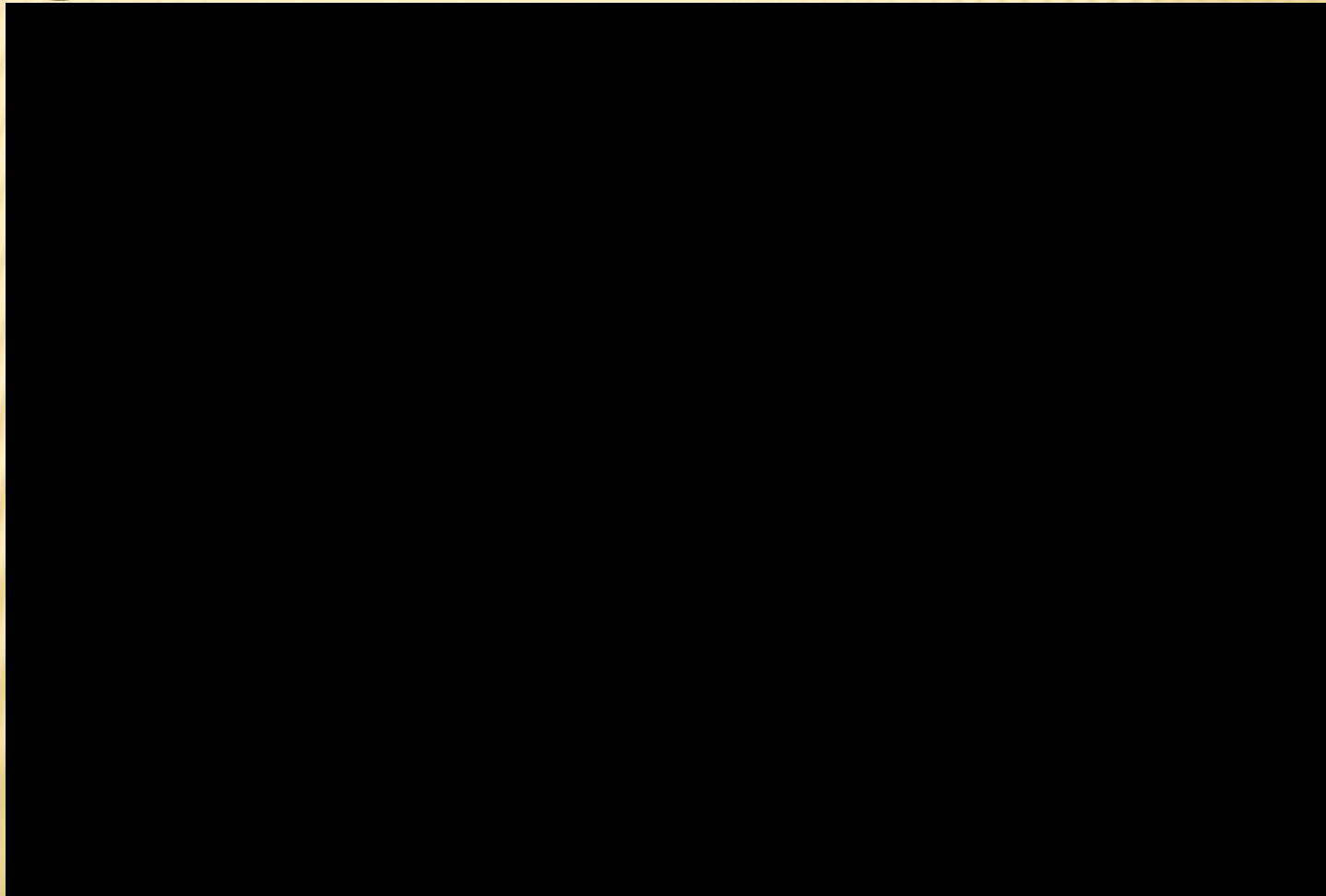
*Progetto iscritto a Concittadini
ed. 2017-2018*



CHI SIAMO

Classe 2° scuola secondaria di I grado

Luigi Orsini Istituto Comprensivo 7 Imola



LE PAROLE DEL NOSTRO PERCORSO



APPUNTAMENTO CON LA FANTASCIENZA

Il progetto prende spunto dalla visione di un episodio della serie Star Trek, Next Generation: un racconto futuristico incentrato su due pianeti in conflitto, ma posti in relazione di interdipendenza: l'uno non può fare a meno dell'altro, ma ognuno in qualche modo reclama qualcosa che crede gli spetti di diritto.



IL PROGETTO

Obiettivo principale

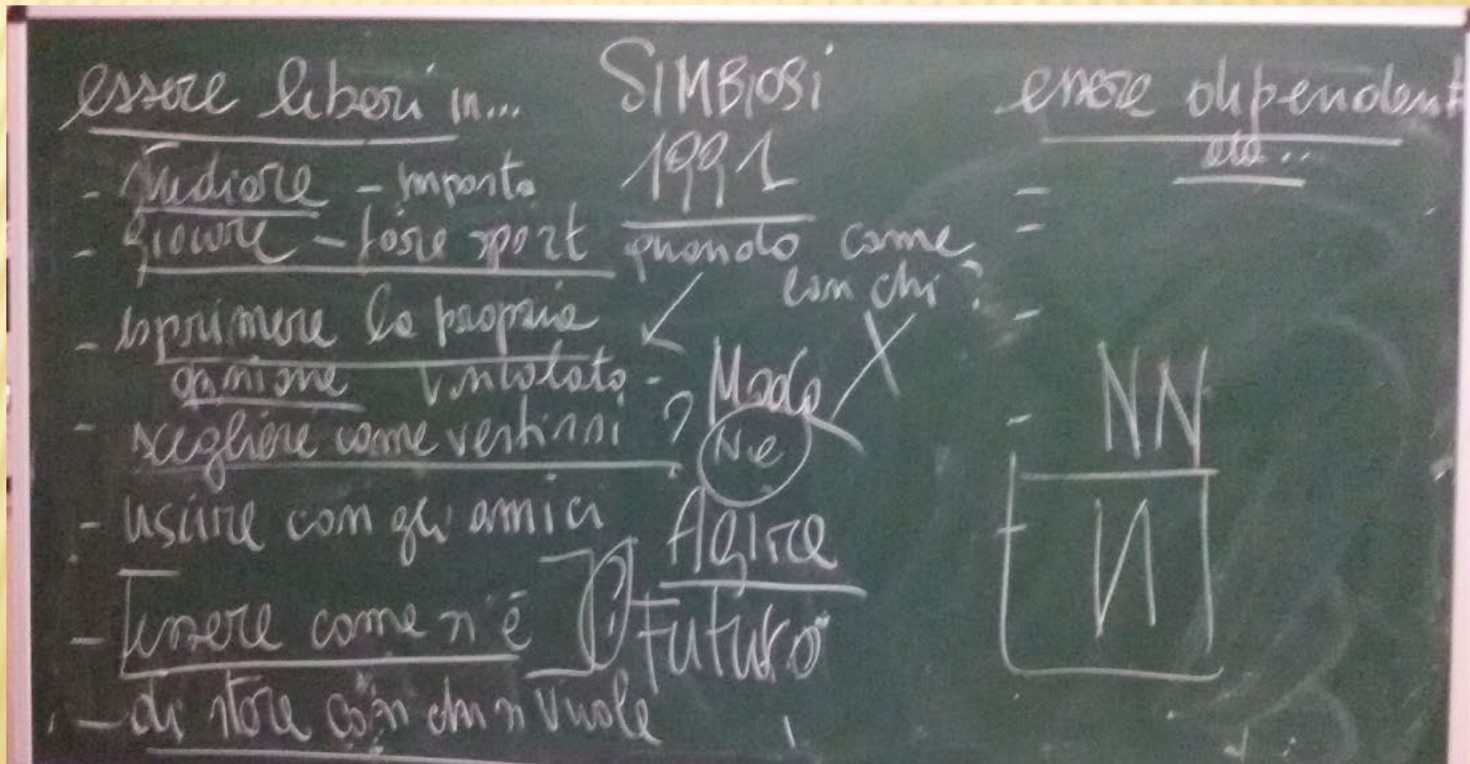
- Il presente e futuro del diritto, il rispetto e la tutela della persona sulla base della sua libertà di scegliere, autodeterminarsi attraverso il proprio sviluppo culturale e comprendere che sebbene non sempre sia possibile far qualcosa di concreto per aiutare qualcuno è necessario fare ogni sforzo per provarci, cercando di risolvere, comprendere e porre il problema

Metodologia

- **Brainstorming** con annotazioni alla lavagna
- **Gioco di ruolo:** i ragazzi saranno chiamati ad impersonare sia le parti in causa che di giudici super partes. Ognuno dei soggetti del racconto rappresenta un diritto e una condizione di partenza specifica, le cui necessità cambiano a seconda della posizione in cui ci si trova.
- **Tecnica del dibattito:** si confronteranno le diverse posizioni: come compiere una scelta e come interpretare la scelta di un altro.
- **Storytelling:** dall'esperienza del laboratorio alla riflessione sul presente e sulla avvenimenti personali e /o storici, sociali e politici attuali e del nostro futuro.

1^ INCONTRO

- ✘ In che cosa ci sentiamo liberi? In cosa siamo dipendenti?
- ✘ Siamo davvero liberi?

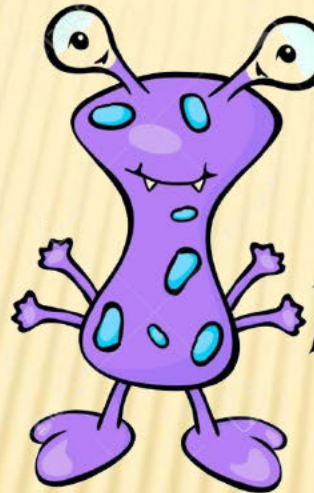


L'USS ENTERPRISE STA INVESTIGANDO BAGLIORI SOLARI INSOLITI E L'ATTIVITÀ MAGNETICA NEL SISTEMA DI DELOS QUANDO RICEVE SEGNALI DI AIUTO DALLA NAVE CARGO DI ORNARIA, IL QUARTO PIANETA DEL SISTEMA. L'EQUIPAGGIO DEL PONTE DI COMANDO, IL CAPITANO PICARD E IL COMANDANTE RIKER SONO PERPLESSI CIRCA LE COMUNICAZIONI DISTURBATE: L'EQUIPAGGIO ORNARIANO NON

RIESCE A RIPARARE IL GUASTO AI MOTORI.

Il Capitano Picard decide di teletrasportare l'equipaggio sull'Enterprise.

Questo è composto da 2 abitanti del **PIANETA BREKKA**

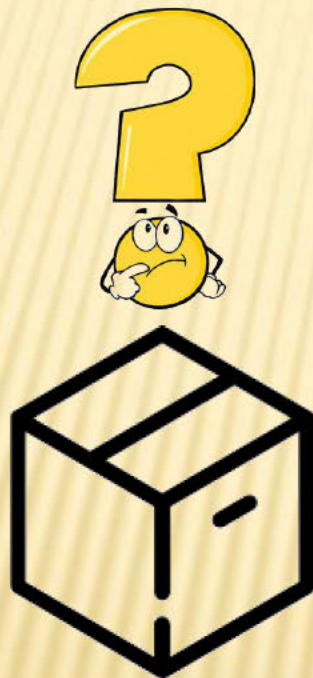


e

2 abitanti del **PIANETA ORNARA**



I QUATTRO SI DIMOSTRANO SUBITO MOLTO ANSIOSI PER IL CARICO RIMASTO SULLA NAVE CARGO, NONOSTANTE ALTRI DUE COMPAGNI SIANO MORTI. GLI ORNARIANI DICONO CHE HANNO PAGATO PER IL CARICO, PERCIÒ APPARTIENE A LORO. I BREKKIANI INVECE DISCUTONO CIRCA L'APPARTENENZA DELLA MERCE VISTO CHE NON È STATA PAGATA LA CIFRA CHE SI ERA PATTUITO; AFFERMANO CHE IL CARICO NON È STATO SALDATO, QUINDI APPARTIENE A LORO



*A chi appartiene il cargo?
Cosa contiene il cargo?
Perché è così ambito da
entrambi?*



Secondo me il carico contiene un oggetto che serve per far rendere magico qualcosa

Penso che per essere preferito alle vite umane possa contenere dei materiali preziosi come oro o frammenti di qualche pianeta spaziale oppure qualcosa legato alla vita.

Avrebbe potuto contenere un gene, che modificato in laboratorio garantiva un'eterna giovinezza, una salute di ferro o addirittura l'immortalità!

Secondo me il carico conteneva un oggetto in grado di salvare l'universo oppure di alleare due popoli molto potenti in conflitto in grado di non scatenare una guerra così atroce da devastare qualunque cosa

il carico era molto grande e penso potesse aiutare a difendere il mondo da invasioni aliene

La mia ipotesi è che contenesse una medicina che poteva curare tutte le malattie del mondo

Forse un macchinario in grado di distruggere un meteorite che avrebbe colpito e distrutto a sua volta tanti pianeti tra cui la Terra.



2^a incontro

Il valore del cargo



Il carico è *felicium*, una medicina di cui il pianeta Ornara ha assoluto bisogno per combattere una malattia diffusa tra tutta la popolazione.

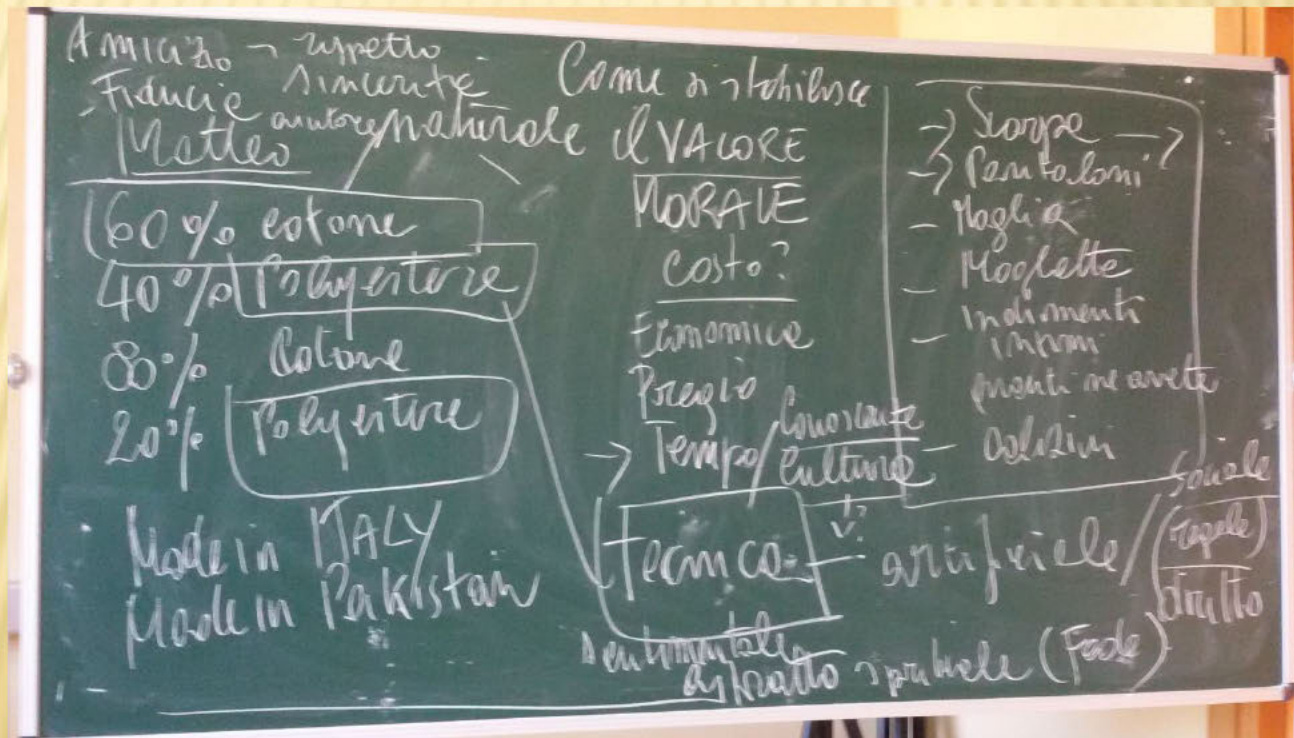
I Brekkiani producono il *felicium*: la pianta cresce solo sul loro pianeta ed è la loro unica fonte di reddito

IL VALORE MORALE

Il valore di un oggetto dipende dal pregio?

Dipende dal materiale? Dipende dal luogo dove è stato prodotto?

E' un valore economico?



ATTIVITÀ: LEGGIAMO LE ETICHETTE DEI VESTITI CHE OGGI INDOSSIAMO



Di quali tessuti è fatto il nostro vestiario?



Who made my clothes?



Da chi dipendiamo per il nostro vestiario?

IL VALORE DEL CARGO: perché ENTRAMBI LO VOGLIONO ?



Argomentazioni a favore dei Brekkiani

Producono il felicium, quindi hanno la materia prima

Non hanno altro cibo a disposizione; quelle che dovevano dare loro gli Ornariani sono andate distrutte

Hanno la tecnologia

Argomentazioni a favore degli Ornariani

Sono ammalati e hanno bisogno della medicina

Il cibo per pagare il carico è andato distrutto

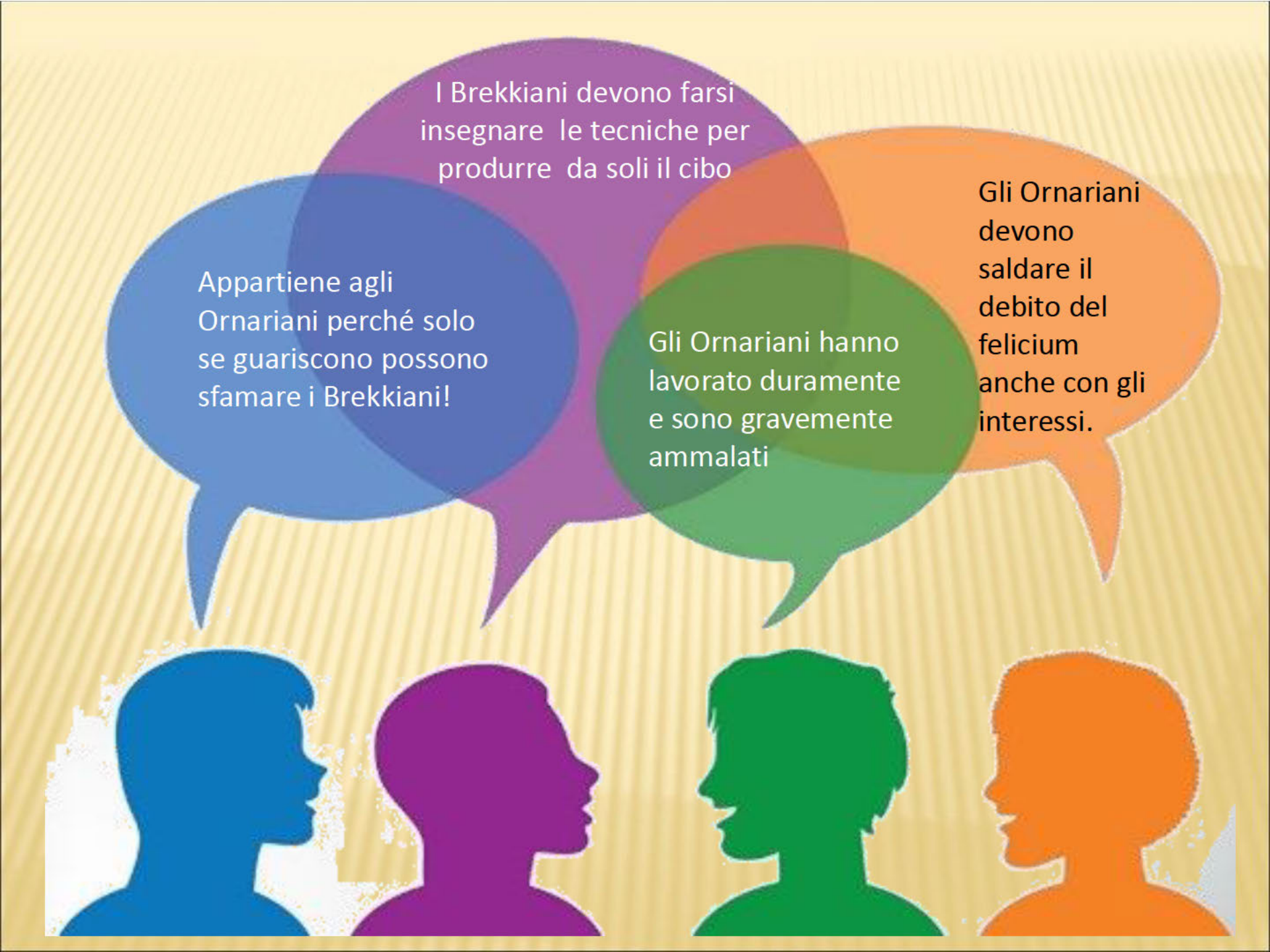
Possono viaggiare con le loro navi

Attività:convinci il capitano Picard che il cargo appartiene a te

Noi siamo
BREKKIANI

Noi siamo
ORNARIANI





I Brekkiani devono farsi insegnare le tecniche per produrre da soli il cibo

Appartiene agli Ornariani perché solo se guariscono possono sfamare i Brekkiani!

Gli Ornariani hanno lavorato duramente e sono gravemente ammalati

Gli Ornariani devono saldare il debito del felicium anche con gli interessi.

3[^] incontro

La disputa

IL CAPITANO PICARD VEDE GLI ORNARIANI SOFFRIRE E ARRIVA AD UN COMPROMESSO CON I BREKKIANI: CONCEDONO "DUE DOSI PER USO IMMEDIATO" CHE AVRANNO EFFETTO PER CIRCA 72 ORE





LA DOTTORESSA DI BORDO OSSERVA GLI ORNARIANI QUANDO ASSUMO LA MEDICINA: IMMEDIATAMENTE SI SENTONO MEGLIO CON UNA SPECIE DI EUFORIA IN CORPO; SE NE DEDUCE CHE LA MEDICINA CREA DIPENDENZA, MA NON È LA CURA DI CUI NECESSITANO. GLI STUDI EFFETTUATI DAL SIG. DATA CONFERMANO CHE LA PIAGA È GIÀ È STATA GUARITA, MA CHE ORA GLI ORNARIANI SONO DIVENUTI DIPENDENTI DAL FARMACO, COME SE FOSSE UNA DROGA. LA DOTTORESSA CONFESSA A PICARD CHE PUÒ SINTETIZZARE UNA MEDICINA CHE SOSTITUISCA IL *FELICIUM*

LA MORALE

Il felicium non è una
medicina, ma una
droga: i Brekkiani
sfruttano la debolezza
degli Ornariani

Il capitano Picard ha la
responsabilità di
intervenire o no ?



La Prima Direttiva

"Poiché il diritto di ogni essere senziente a vivere secondo la sua naturale evoluzione culturale è considerato sacro, nessun membro della Flotta Stellare interferirà con lo sviluppo naturale e fisiologico di una cultura o forma di vita aliena. Tale interferenza include l'introduzione di conoscenze, tecnologia, armamenti superiori in un mondo la cui società sia incapace di utilizzare saggiamente tali innovazioni. Il personale della Flotta Stellare non può violare la Prima Direttiva, neanche per salvare le proprie vite o le proprie navi, a meno che non agiscano per rimediare ad una precedente violazione o ad una contaminazione accidentale della cultura in oggetto. Questa direttiva ha la precedenza su tutte le altre considerazioni, e comporta la massima obbligazione morale".

Essere dipendenti da una legge

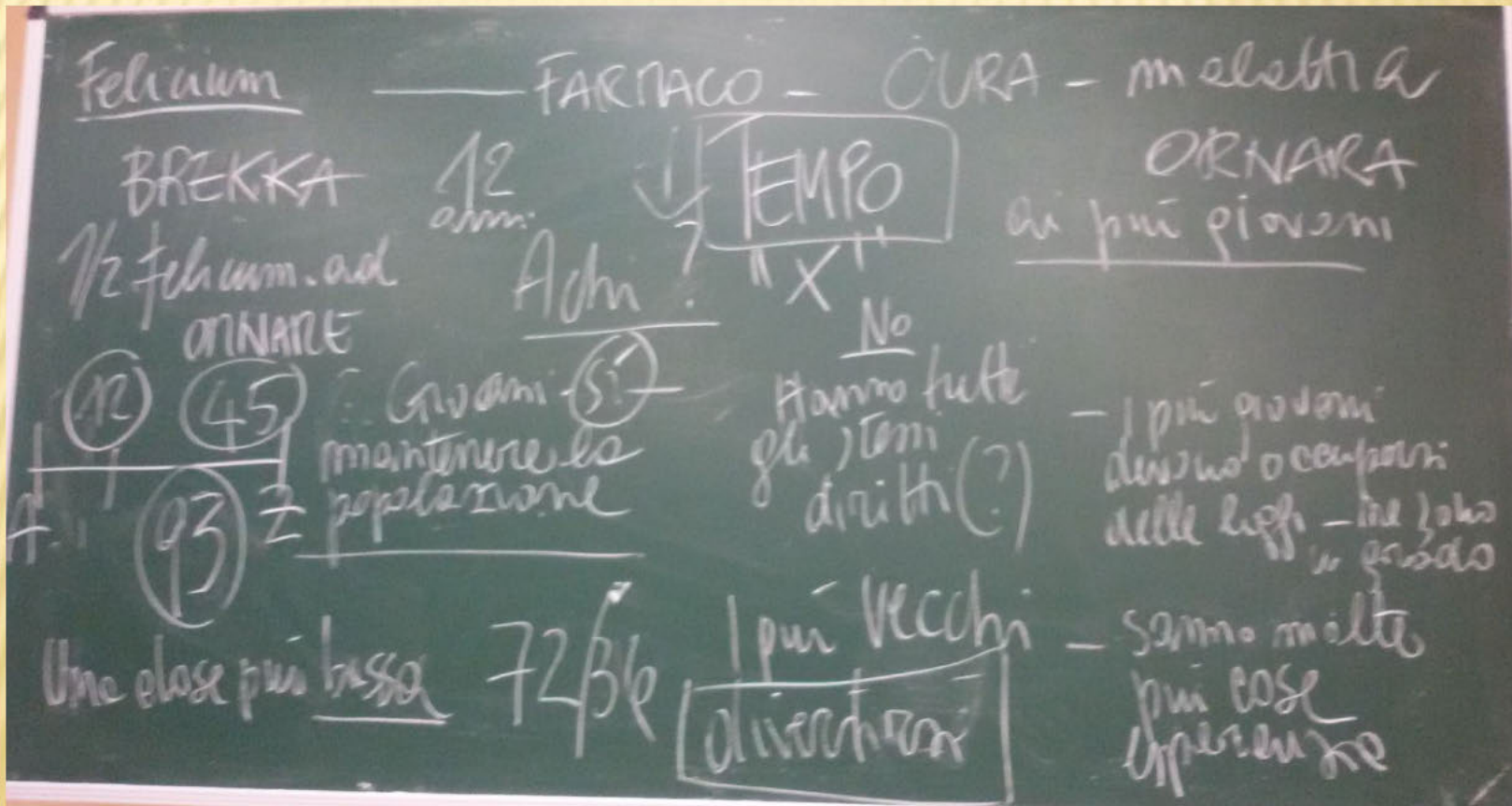
Essere dipendenti da un valore:
chi o cosa stabilisce il valore di
una vita?

Essere dipendenti da un dovere

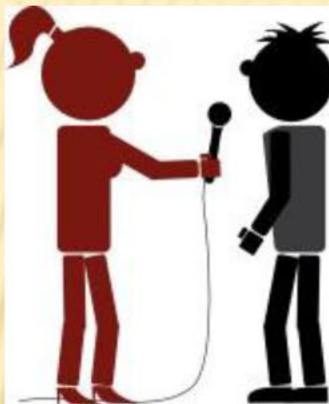
Essere dipendenti da un patto

Attività: come possiamo aiutare il Capitano Picard a risolvere il dilemma ?

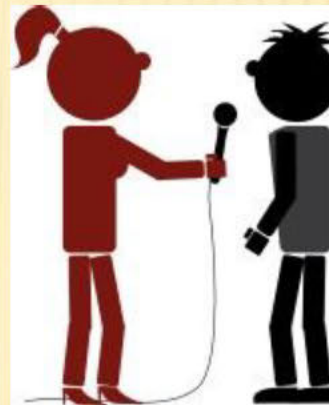
QUESTA LA SINTESI ALLA LAVAGNA DELLE NOSTRE PROPOSTE



GIOCHIAMO AD INTERVISTARE IL CAPITANO PICARD



Nicola e
Nicholas



Matteo e
Valerio

QUINDI



Gli Ornariani hanno accettato di ricevere solo metà del carico che poi cercheranno di pagare non appena sarà loro possibile.



MA



*La dose basterà per tutta la popolazione per **soli tre mesi anziché sei.***

Il patto metterà gli Ornariani in una situazione debitoria.



Il patto implica che in questo lasso di tempo gli Ornariani dovranno lavorare così da pagare una dose successiva o solo una sua parte.

Come distribuire il lavoro, come organizzarlo al meglio ?




PERCIO'



Non pensi sarebbe giusto contrattare?

A chi dovrà andare la dose del medicinale e perché?

Cosa succederà se gli Ornariani non riusciranno a pagare quanto promesso?



Anche se i Brekkiani prestassero tutte le medicine, in modo di aiutare tutta la popolazione di Ornara, poi costoro non riuscirebbero a produrre tutte le merci per ripagare il debito.

Se proprio dovessi scegliere a chi dare il medicinale lo distribuirei alle persone tra i dieci e i sessant'anni d'età perché i più grandi potrebbero così insegnare man mano a quelli più giovani come governare il paese e seguirli.

Si potrebbe chiedere uno sconto sui farmaci perché gli Ornariani si trovano in una situazione molto difficile. Inoltre gli Ornariani potrebbero andare su Brekka ad imparare la coltivazione della pianta per il farmaco.

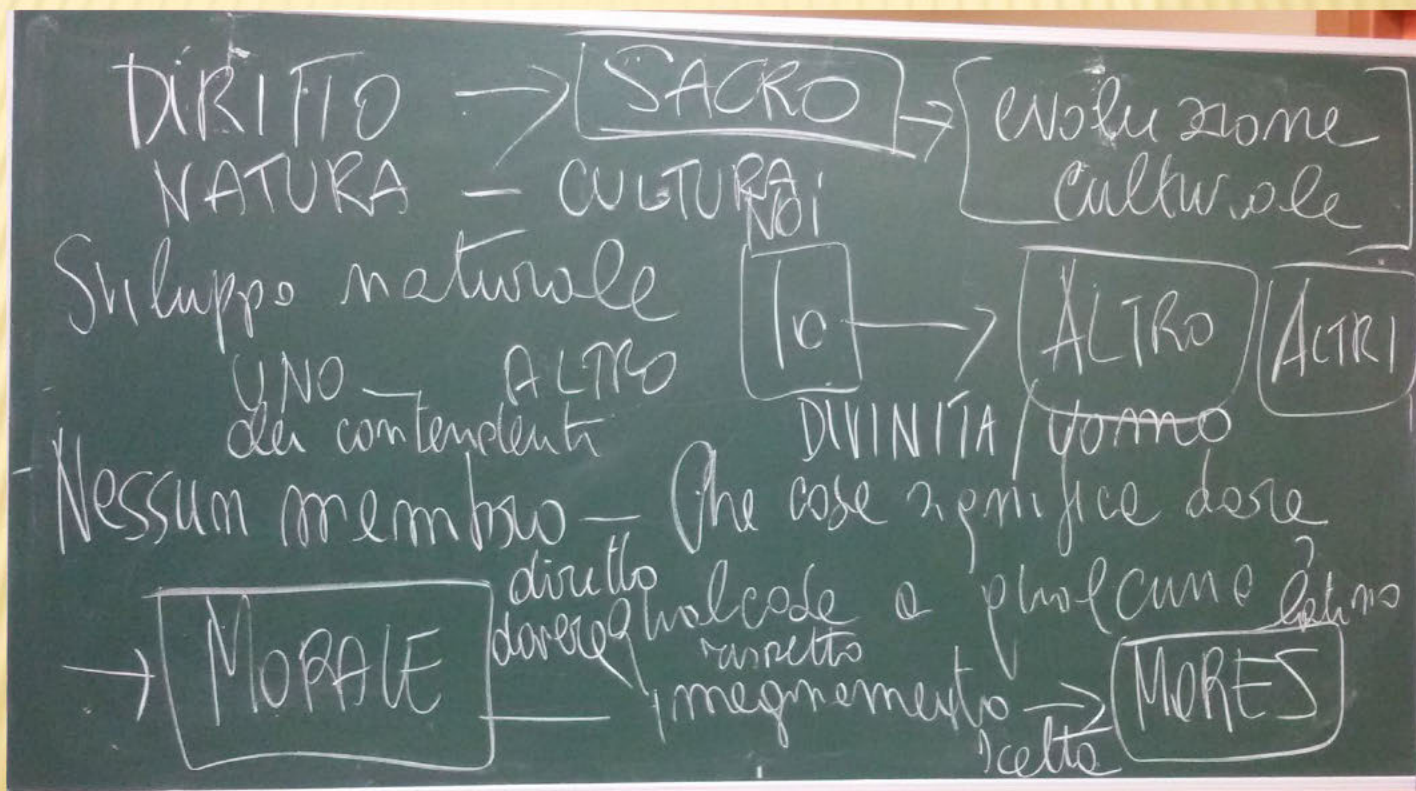
Secondo me la medicina andrebbe data ai medio-giovani e ai bambini perché hanno più forze e quindi possono lavorare di più e più velocemente dei più anziani e quindi avrebbero più probabilità di saldare il debito.

Penso sia giusto e conveniente contrattare con i Brekkiani, ed arrivare così ad un compromesso: se fossi stata uno di loro, sarei stata più elastica: avrei dato sì una scadenza, ma avrei fatto pagare solo il farmaco utilizzato fino a quel momento dando un po' di "respiro" e tranquillità al popolo malato... Pur di aiutare l'intera popolazione avrei fatto un'eccezione, lasciando da parte il discorso economico.

Decidere la morte o la sopravvivenza di un essere vivente è un gesto orribile, non si può togliere la vita ad una persona solo perché non è molto forte, non si può togliere la vita ad un anziano perché ormai il suo tempo è andato, anzi, potrebbe ancora andare avanti per lungo, lunghissimo tempo.

4[^] incontro

Il concetto di valore dell'esistenza



Attività: Che cosa definisce il valore di una vita? Qual è il valore dell'esistenza?

*Il valore di una vita è definito dall'esistenza di una persona che si sente valorizzata dall'**ESSERE AMATA, RISPETTATA** dalle altre persone, dal **SENTIRSI UTILE** ed importante ad esempio nel lavoro, in una squadra di gioco, in un gruppo di amici ...*

Personalmente penso che il valore di una vita si definisce sicuramente non solo dal possesso di cose materiali. La vera ricchezza è quella interiore, quella che rende speciale una persona: il **RISPETTO, L'ONESTÀ, LA SINCERITÀ, L'AMORE, L'AMICIZIA.** Importantissime sono anche le esperienze che fai durante il corso della tua vita, che ti aiutano a crescere

AUTOSTIMA: bisogna credere che qualsiasi cosa tu faccia serve a qualcosa.
CAPACITÀ, perchè tutto quello che vuoi fare lo *devi* saper fare
CREATIVITÀ, perchè bisogna cercare di essere sempre originali
IMPEGNO, perchè non bisogna mai sottovalutare quello che si fa
RISPETTO, perchè se rispetti gli altri anche loro rispetteranno te.



Alcuni dei nostri pensieri ...

La **VITA** è il valore più grande e prezioso al mondo, è vergognoso sentire tutti i giorni di guerre, atti terroristici, violenze all'interno delle famiglie, persone picchiate per strada, rapine, persone che si menano anche solo per un parcheggio.

Fino a che esistono questi atti crudeli si può pensare che non tutti danno alla vita il valore che merita.

A parer mio il valore della vita è inestimabile.

Avremo fatto la scelta giusta?

Siamo liberi o dipendenti dagli Ornariani?

Siamo liberi o dipendenti dai Brekkiani?



Che valore ha un diritto alla vita che consideriamo universale?

A partire da cosa lo misuriamo?

A chi siamo disposti ad estenderlo e per quali ragioni?

Un diritto può essere prerogativa di pochi individui privilegiati?

✓ Dopo aver concluso l'episodio di Star Trek e il relativo laboratorio di pensiero critico, abbiamo svolto un tema in classe sul concetto di LIBERTA^ e di DIPENDENZA per concretizzare nel nostro piccolo queste parole

✓ Alcuni di noi hanno anche accettato la sfida di stare per 24 ore senza tecnologia (computer, cellulare, tablet ecc.) e ci sono riusciti, altri hanno tentato ma poi hanno abbandonato

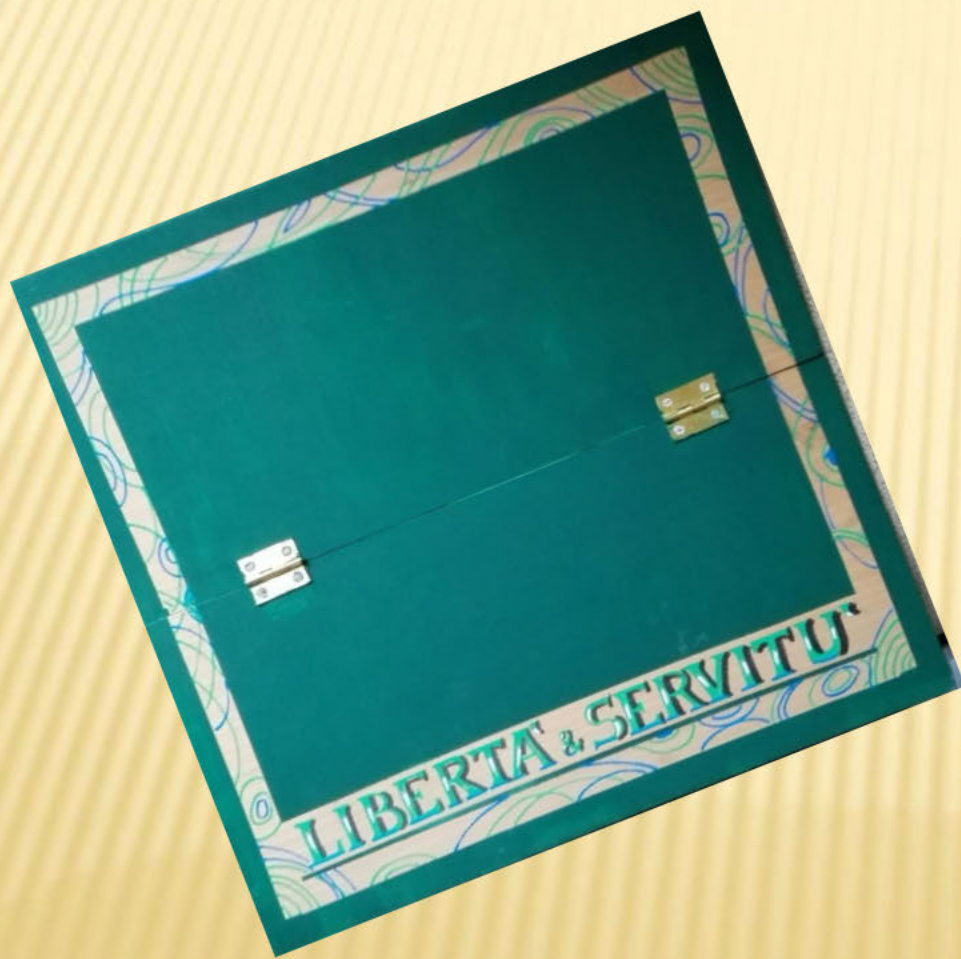
✓ Visto le domande ancora presenti nel nostro percorso logico di ragionamento, abbiamo pensato di proporre lo stesso percorso anche ai nostri genitori

✓ Si sono trovati con l'esperta il sabato mattina.



Per illustrare tutte le idee emerse in questo laboratorio, abbiamo cercato un gioco che si adattasse alle caratteristiche delle nostre ricerche: LABIRINTO della RAVENSBURGER ci è sembrato l'ideale.

Allora lo abbiamo ri-creato con nostre immagini e nuove regole.



Il nostro gioco si compone invece di 4 pedine, 4 carte grandi e 24 piccole carte illustrate con i diversi colori **rosso**, **giallo**, **verde** e **blu** numerate da 1-6 , 34 tessere del labirinto da posizione in disordine sul tabellone.

Dire

1



opinione

Essere

1



Vestire

Pensare

1



Creare

Fare

1



Uscire

Ogni giocatore si identifica con un colore e un tema (dire, fare, essere o pensare);
tiene con sé ordinate e sovrapposte e **coperte** le carte da 1-6.

Si parte dagli angoli e si cerca di **costruirsi** una strada nel labirinto inserendo
la tessera eccedente solo nei **corridoi** indicati. Quando si raggiunge la prima posizione
del proprio colore, si può leggere la carta, quindi bisogna raggiungere tutte le postazioni fino alla 6;
a questo punto tutte le carte sono state scoperte si è raggiunto l'obiettivo:

si legge **la spiegazione riassuntiva della propria tematica** presente sul fronte e retro della carta più grande.

Dire

sono libero di ...

Con le parole posso

esprimere le mie opinioni,
manifestare i mie sentimenti,
condividere i segreti,
oppure scegliere se
dire una bugia o la verità, salutare chi
incontro,
incoraggiare gli amici,
fare complimenti quando
apprezzo il lavoro svolto...

Dire

sono dipendente da ...


La mia opinione ha dei limiti che devo considerare.

Può essere diversa da quella
degli altri e quindi può entrare
in contrasto con la loro.
Quando parlo devo prestare
attenzione al modo in cui mi esprimo,
per non offendere il pensiero
o urtare la sensibilità altrui.
Se non dico quello che penso ne devo
accettare le conseguenze.


L'EVENTO...

ic7imola.gov.it

I nostri plessi: [Infanzia Ponticelli](#) [Primaria Ponticelli](#) [Primaria "B. Bizzi"](#) [Secondaria di primo grado "L. Orsini"](#)



**ISTITUTO COMPRESIVO 7
"L. ORSINI" - IMOLA**
Via Vitvaldi, 76 - Tel 0542 685100
E-mail: boic85600p@istruzione.it





[Home](#) [Contatti](#) [Modulistica](#) [Pubblicità legale](#) [Circolari](#) [Famiglie](#) [Studenti](#) [Classroom](#) [Login](#)

> Home > [Il gioco da tavola](#)

Ricerca

L'Istituto

- [Dirigenza](#)
- [Ufficio Relazioni con il pubblico](#)
- [Organigramma](#)
- [Contatti](#)
- [Calendario Scolastico](#)
- [Graduatorie di Istituto](#)
- [Messa a disposizione](#)

Presentazione

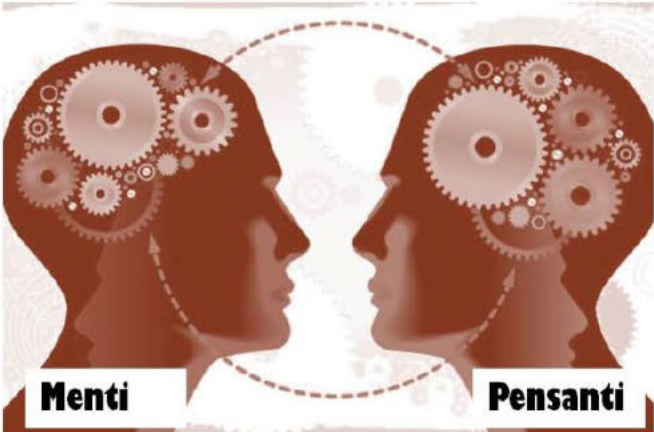
- [P. T. O. F.](#)
- [Regolamento](#)
- [Progetti](#)
- [Patto di corresponsabilità](#)
- [Curricolo di Istituto](#)
- [P. A. I.](#)
- [P. O. N.](#)
- [P N S D](#)

I nostri Plessi


- [Scuola dell'Infanzia Ponticelli](#)
- [Scuola Primaria Ponticelli](#)
- [Scuola Primaria "B. Bizzi"](#)
- [Scuola secondaria di primo grado "L. Orsini"](#)

Il gioco da tavola

Sabato 14 aprile 2018 dalle ore 11 alle ore 12
la classe 2^E presenta ai propri genitori e al Comitato dei genitori IC7
"Il gioco da tavola"
ideato a conclusione del laboratorio di filosofia
svolto con l'esperta [Ketty Parente](#) "La misura di un diritto"



Menti **Pensanti**

Pagina vista 10 volte
 [Feed RSS](#)

[Stampa la pagina ...](#)

LA CLASSE 2E VI SALUTA!!



*Coordinati dalla
Prof.ssa Anna
Garbesi
e dall'esperta
Dott.ssa Ketty
Parente*

Imola, 14 aprile 2018