

Reazioni strategiche

IL TOOLKIT



un turno di gioco

Reazioni strategiche **Il Toolkit**

Sviluppato nell'ambito
del progetto *Play for Your Rights!*
Strategie innovative di media education
contro il sessismo e le discriminazioni

Indice dei contenuti

p. 5	Introduzione
p. 8	Genere e discorso d'odio
p. 13	<i>Reazioni strategiche: il gioco</i>
p. 23	Unità didattiche su stereotipi, discriminazione di genere e discorsi d'odio
p. 26	Attività #1 <i>La colonia marziana</i>
p. 31	Attività #2 <i>Il discorso d'odio nei giornali e nelle news</i>
p. 35	Attività #3 <i>Gioia, Paura, Sorpresa - Il collage dei miei sentimenti</i>
p. 38	Attività #4 <i>Fino a che punto ti spingeresti?</i>
p. 42	Attività #5 <i>Cosa mi piace e cosa non mi piace</i>

Introduzione

Play for Your Rights! è un progetto promosso da COSPE (Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti) in collaborazione con Centro Zaffiria, Casa delle donne di Bologna (Italia), Medien+bildung.com (Germania), Mediterranean Institute of Gender Studies-MIGS (Cipro), Women's Issues Information Center –WIIC (Lituania), sostenuto dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea con il contributo della Regione Emilia-Romagna. Mira a **combattere il discorso d'odio di matrice sessista, gli stereotipi e le discriminazioni di genere tra gli adolescenti** attraverso strategie di social media education e pratiche di gamification. Il discorso d'odio sessista può essere descritto come una forma di violenza di genere che perpetra e aggrava le disuguaglianze di genere (*Combating Sexist Hate Speech*, Council of Europe, 2016)¹. Rappresenta per questo motivo un'urgenza educativa da considerare e affrontare soprattutto all'interno dei contesti scolastici. Lavorare con studenti, studentesse e insegnanti significa costruire una cultura più inclusiva basata sulla parità di genere, sul rispetto reciproco e sulla promozione dei diritti umani. Gli adolescenti sono particolarmente esposti al cyberbullismo e le donne sono le principali vittime di questo tipo di violenza: il rapporto EIGE (European Institute for Gender Equality) denominato *Cyber Violence against women and girls* (2017)² ha sottolineato che "le donne sono, in maniera sproporzionata, maggiormente bersaglio di alcune forme di violenza informatica rispetto agli uomini. Per esempio, in un sondaggio su più di 9.000 utenti tedeschi di Internet di età compresa tra i 10 e i 50 anni, le donne avevano una probabilità significativamente maggiore degli uomini di essere vittime di molestie sessuali online e di cyber stalking e gli impatti di queste forme di violenza erano più traumatici per queste ultime". Il discorso d'odio sessista può essere considerato un tema primario da affrontare per costruire una cultura del rispetto, dell'inclusione, dei diritti umani e sessuali.

Il progetto *Play for Your Rights!* combina e mette insieme l'esperienza e le competenze di sei diversi partner in quattro paesi

1

Documento consultabile all'indirizzo:
edoc.coe.int/en/gender-equality/6995-combating-sexist-hate-speech.html

2

Documento consultabile all'indirizzo:
eige.europa.eu/publications/cyber-violence-against-women-and-girls

europei (Italia, Germania, Cipro e Lituania) e si propone di contrastare il discorso d'odio, gli stereotipi e le discriminazioni di genere attraverso la formazione di insegnanti, educatrici ed educatori e il coinvolgimento di ragazzi e ragazze in contesti di educazione formale e informale. Il progetto fa uso di **strategie di gamification³ rivolte a studenti adolescenti per coinvolgerli** nell'esperienza del discorso d'odio sessista e nel trovare soluzioni positive e "reazioni strategiche". Attraverso il lavoro sulle emozioni e sull'empatia, il gioco di carte mira a stimolare riflessioni e atteggiamenti positivi verso l'inclusività e, allo stesso tempo, a ridurre il discorso d'odio sessista online e offline e gli stereotipi di genere tra i giovani.

IL TOOLKIT

Questo toolkit **si concentra sull'uso del gioco di carte** **Reazioni Strategiche** che è stato sperimentato nel progetto e che si è dimostrato molto utile sia per aiutare i ragazzi e le ragazze a riflettere sul linguaggio d'odio sessista e sulla violenza di genere sia per far attivare loro delle strategie reattive utili a combattere il problema. In questo modo, il toolkit si propone di sostenere le figure adulte di riferimento (insegnanti, educatrici ed educatori) nel loro lavoro contro la violenza di genere - che può far parte del linguaggio utilizzato anche dalle persone più giovani - offrendo spunti teorici e attività pratiche da sperimentare in classe per lavorare attivamente sui temi proposti. Il gioco può essere svolto come **attività autonoma** e in questo caso se ne consiglia l'uso **in gruppi che hanno già lavorato e sono consapevoli dei temi del genere e dei discorsi d'odio** (per esempio, come parte di un programma organizzato, o all'interno di associazioni che già lavorano sui temi, ecc.). **Per quei gruppi o classi che affrontano i temi per la prima volta, si propongono alcune attività pratiche** per lavorare sui temi degli stereotipi di genere, dei discorsi d'odio, del sessismo e della violenza di genere da utilizzare prima di arrivare ad usare il gioco di carte *Reazioni Strategiche*.

3

Con il termine *gamification* si indica l'utilizzo dei meccanismi tipici del gioco e, in particolare, del videogioco (punti, livelli, premi, beni virtuali, classifiche), per rendere accattivanti ed interattive altre tipologie di contenuti.

A seconda del tempo a disposizione, ogni insegnante/educatore/educatrice avrà la possibilità di ampliare il percorso utilizzando più attività tra quelle proposte.

L'APP

Nell'arco della sperimentazione del progetto *Play for Your Rights!* è stato sviluppato anche uno strumento complementare al gioco di carte *Reazioni strategiche*: un gioco urbano o "Urban Game" digitale, fruibile attraverso l'**App Play4** (scaricabile gratuitamente su tutti i dispositivi mobili).

Nell'App vengono proposte ai partecipanti **nuove situazioni di "attacco" nel mondo online** (tramite ad esempio Instagram o WhatsApp), aprendo nuove strade di lavoro e riflessione con i ragazzi e le ragazze.

Puoi trovare maggiori informazioni sull'App **Play4** all'indirizzi:

- www.zaffiria.it/category/play-for-your-rights
- www.cospe.org/progetti/61690/play4-strategie-innovative-di-educazione-ai-media-contro-il-sessismo-e-la-discriminazione

Genere e discorso d'odio

Il progetto *Play for Your Rights!* mira a combattere i discorsi d'odio derivanti dal sessismo, dagli stereotipi di genere e dalla discriminazione di genere tra gli/le adolescenti. La violenza di genere, infatti, è un fenomeno trasversale che colpisce tutta la popolazione indipendentemente dall'età, dal reddito e dalla provenienza etnica o socio-culturale. La *Dichiarazione sull'eliminazione della violenza contro le donne, Assemblea Generale delle Nazioni Unite (1993)*⁴ definisce la violenza di genere come "qualsiasi atto di violenza (di genere) che risulti o possa risultare in un danno o in una sofferenza fisica, sessuale o psicologica per le donne, comprese le minacce di tali atti, la coercizione o la privazione arbitraria della libertà, sia nella vita pubblica che privata". È presente in tutte le aree geografiche del mondo. La popolazione più giovane è esposta a narrazioni informative ed educative stereotipate sul genere, cioè su ciò che è "socialmente" riconosciuto come "femminile" e "maschile". Gli/le adolescenti sono più esposti a queste tematiche per la particolare fase evolutiva che stanno attraversando che li vede impegnati nella costruzione della loro identità individuale e sociale. Queste narrazioni giocano un ruolo significativo nell'attribuire significati a eventi, comportamenti e relazioni, confermando e sostenendo stereotipi e ruoli di genere. Possono rafforzare una cultura d'odio verso ciò che devia o è "altro" dal ruolo di genere "predefinito", piuttosto che rispettare le differenze. L'uso della tecnologia da parte dei/delle giovani ha aumentato notevolmente le forme di violenza psicologica che agiscono online e offline, tra cui i discorsi d'odio che incitano alla violenza e alla discriminazione. In particolare, il discorso d'odio è un tipo di comunicazione, che può avvenire in presenza o online, che utilizza parole, espressioni o elementi non verbali con il fine ultimo di esprimere e diffondere odio e intolleranza, così come incitare al pregiudizio e alla paura verso un soggetto o un gruppo di persone.

Spesso ragazzi e ragazze usano un linguaggio sessista, chiamato anche discorso d'odio sessista, considerandolo "appropriato in

4

Documento consultabile all'indirizzo:

[www.ohchr.org/en/professionalinterest/
pages/violenceagainstwomen.aspx](http://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/violenceagainstwomen.aspx)

quanto culturalmente condiviso", senza la consapevolezza del perché lo stanno facendo o delle conseguenze sull'altra persona. Il discorso d'odio sessista assume molte forme (sia online che offline) come: la colpevolizzazione della vittima (*victim-blaming*); la ri-vittimizzazione (*ri-victimization*); lo stigma della squaldrina (*slut-shaming*); la derisione del corpo (*body-shaming*); la condivisione non consensuale di materiale intimo; le minacce brutali e sessualizzate di morte, stupro e violenza; i commenti offensivi sull'aspetto, la sessualità, l'orientamento sessuale o i ruoli di genere; falsi complimenti o presunti scherzi, che utilizzano l'umorismo per umiliare e ridicolizzare il target (Consiglio d'Europa, *Combating hate Speech - factsheets*, 2016; European Parliament *Combating gender-based violence: Cyber violence*, 2021)⁵. Inoltre, **i social media giocano un ruolo significativo** per quanto riguarda la **perpetuazione degli stereotipi** di genere, l'implementazione dei ruoli di genere, la rappresentazione di corpi "ideali" e la definizione dei ruoli legati al genere. Questi aspetti sono particolarmente importanti nei gruppi di adolescenti e preadolescenti, dove prevale **il processo di costruzione della propria immagine sociale** e dell'identità di genere. Durante la sperimentazione di attività in classe è emerso, ad esempio, che i discorsi d'odio verso le ragazze coincidono spesso con la derisione o l'insulto fisico (ad esempio "brutta, grassa, balena, disgustosa") o con insulti legati alla sfera sessuale (stigma della squaldrina o condivisione non consensuale di materiale intimo).

È emerso che anche i ragazzi sono spesso vittime di stereotipi di genere che stigmatizzano, ad esempio, l'omosessualità maschile (es. "un vero uomo è eterosessuale") e/o caratteristiche fisiche considerate poco maschili (es. l'importanza dei muscoli o di un corpo in forma). La sessualità maschile, inoltre, è spesso considerata più aggressiva di quella femminile: tali stereotipi rafforzano i ruoli di genere che possono essere attribuiti a una diffusa mascolinità tossica che danneggia sia i ragazzi che le ragazze. Gli insulti e gli esempi sopra citati sono lo specchio di una forte disparità di potere tra uomini e donne, rafforzata anche dall'immagine stereotipata del ragazzo/uomo forte che mostra i muscoli e non ha debolezze, così come i commenti negativi legati all'aspetto

5

Documenti consultabili agli indirizzi:
edoc.coe.int/en/gender-equality/6995-combating-sexist-hate-speech.html

e
[www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU\(2021\)662621](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU(2021)662621)

o all'orientamento sessuale che colpiscono le persone LGBTQAI+.

Coinvolgere gli/le adolescenti in attività laboratoriali li aiuta a riflettere su questi temi anche attraverso il gioco. È un modo per implementare la prevenzione primaria della violenza di genere e promuovere il rispetto delle differenze. Può anche essere considerato come una parte essenziale di una più ampia **strategia educativa volta ad affrontare le emozioni e a promuovere l'empatia**.

Reazioni strategiche: genere e linguaggio d'odio intende affrontare i temi del discorso d'odio sessista e della violenza di genere attraverso un gioco di carte. **Il gioco crea uno spazio sicuro** in cui i/le giovani attivano aree di divertimento e partecipazione, rivelano molte parti di sé legate al mondo emotivo e relazionale e possono dialogare e discutere di questioni importanti in un ambiente protetto.

Il gioco è stato testato con diversi gruppi di adolescenti: dalla progettazione iniziale a questa versione del gioco c'è stata quindi tutta la rielaborazione che il lavoro educativo comporta. Il fenomeno del discorso d'odio è complesso, soprattutto per quanto riguarda le dinamiche di genere in un'età in cui le persone più giovani consolidano e socializzano la loro identità sessuale e di genere, senza avere gli strumenti adeguati per leggere ciò che questa complessità comporta. Sono costantemente immersi in un flusso di informazione e comunicazione legato all'uso dei social media che spesso confonde e disorienta e che, a volte, spinge in schemi rigidi e altre volte respinge violentemente pensieri divergenti. La sperimentazione del gioco ha permesso di creare uno spazio sicuro per la **condivisione da parte degli studenti e delle studentesse delle loro esperienze, opinioni, strategie, emozioni**, ha permesso di ragionare su questioni difficili ed estremamente attuali, di pensare insieme a soluzioni e strategie possibili. Crediamo che sia più interessante **fare ricerca insieme agli studenti e alle studentesse su questo tema**, ponendo domande e costruendo situazioni che possano suscitare attivazione e curiosità, facendoli sentire coinvolti, piuttosto che dare subito delle risposte che toglierebbero alla classe la possibilità di scoprirle insieme. La metodologia scelta nella progettazione del gioco, così come le attività didattiche ad esso collegate, mira a **far avere esperienza diretta del problema ai/alle partecipanti**, stimolando il loro ragionamento e l'attivazione positiva. L'invito nell'uso del gioco e del Toolkit è quello di utilizzare lo stesso approccio aperto, proattivo e non giudicante nel lavoro con gli studenti e le studentesse.

Sebbene i discorsi d'odio avvengano soprattutto online, abbiamo scelto di iniziare questo percorso con un gioco di carte. La scelta di **lavorare con uno strumento analogico** risponde alla consapevolezza che le dinamiche d'odio, diffuse anche online, trovano radici e nutrimento nelle dinamiche sociali e relazionali. Nascono al di fuori del web e a questo livello si intende agire per aiutare gli/le adolescenti a capirsi meglio. Il lavoro analogico **rallenta il pensiero che spesso corre veloce sugli schermi**, dà la possibilità di stare nella situazione, di "giocarla" da un altro punto di vista, di esplorare nuove soluzioni. È nella relazione significativa con educatori, educatrici, insegnanti, genitori e adulti di riferimento che questo tema può trovare spazio e tempo per la riflessione.

Il gioco aiuta a **riflettere su ciò che accade quotidianamente nei media e a farne un uso più consapevole**, attivando un importante processo di alfabetizzazione mediatica, intesa come "tutte le capacità tecniche, cognitive, sociali, civiche e creative che ci permettono di accedere e avere una comprensione critica e di interagire con le forme tradizionali e nuove dei media (...). Essa è strettamente legata all'impegno attivo nella vita democratica, alla cittadinanza e alla capacità di esercitare il giudizio in modo critico e indipendente, nonché di riflettere sulle proprie azioni e può quindi rafforzare la resilienza dei giovani di fronte ai messaggi estremisti e alla disinformazione" (definizione tratta dalle conclusioni del *Consiglio sullo sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica e del pensiero critico attraverso l'istruzione e la formazione* adottate il 30 maggio 2016)⁶.

L'uso del gioco di *Reazioni Strategiche* **facilita l'emergere del mondo emotivo** dei/delle giovani, legato in particolare alle situazioni d'odio che incontrano, ma anche ai meccanismi di amicizia, empatia e protezione. Pensiamo che questo sia un livello di lavoro fondamentale per attivare una risposta efficace all'odio che circola dentro e fuori la rete, per dare piena cittadinanza alle tante diversità che le persone più giovani rivendicano, per accompagnare la crescita di cittadini e cittadine libere e consapevoli e di persone capaci di verbalizzare le emozioni e di utilizzare un ampio vocabolario emotivo.

6

Documento consultabile all'indirizzo:
[www.consilium.europa.eu/it/press/
press-releases/2016/05/30/eycs-conclusions
-developing-media-literacy/](http://www.consilium.europa.eu/it/press/press-releases/2016/05/30/eycs-conclusions-developing-media-literacy/)

Poiché il progetto e i suoi strumenti, tra cui il gioco *Reazioni Strategiche*, si rivolgono al benessere emotivo degli/delle adolescenti, potrebbe coinvolgere anche i loro genitori, che rappresentano figure educative fondamentali. Il progetto può essere presentato alle famiglie dei ragazzi e delle ragazze coinvolte ad esempio condividendo materiale informativo o attraverso un evento di presentazione. L'appoggio della Dirigenza scolastica può essere utile e importante al fine di inserire ufficialmente il progetto all'interno dell'offerta pedagogica delle scuole. La creazione e l'implementazione di una rete educativa composta da diverse figure quali famiglie, insegnanti e studenti stessi può rappresentare un'occasione cruciale non solo per contrastare i discorsi d'odio e la discriminazione di genere (online) ma anche per promuovere relazioni e comunicazioni più inclusive.

Reazioni strategiche: il gioco

Reazioni Strategiche: genere e linguaggio d'odio è un gioco di carte progettato per ragazzi e ragazze dai 12 ai 18 anni. Nel gioco ci sono dei personaggi che rappresentano adolescenti con diversi profili e caratteristiche. Questi ricevono commenti negativi o insulti sulla base di stereotipi e pregiudizi di genere, partendo ad esempio dal loro aspetto fisico, dall'orientamento sessuale reale o presunto, da un certo tipo di comportamento. I commenti e gli insulti proposti offrono un forte contenuto stereotipato e sessista.

Ai giocatori e alle giocatrici viene chiesto di capire la situazione e di riflettere sugli stereotipi ad essa collegati, di empatizzare con la vittima del discorso d'odio, di esplorare le sue emozioni e di aiutare i personaggi ad affrontare la situazione e a rispondere con il linguaggio alla violenza verbale.

Il gioco aiuta i ragazzi e le ragazze a **identificare le varie forme di discorso d'odio di genere** e a riflettere su **come gli stereotipi e i pregiudizi di genere abbiano un ruolo fondamentale nella costruzione della realtà** e nel linguaggio che la descrive. Il gioco stimola anche l'attivazione di **strategie di reazione al linguaggio d'odio**, lavorando sulla consapevolezza di sé, degli altri e delle proprie emozioni.

Offrendo l'opportunità di mettersi nei panni di chi subisce il discorso d'odio, il gioco **facilita il processo di empatia e supporto tra pari** che può essere fondamentale per uscire da una situazione di prevaricazione.

Riprodurre questi temi aiuta a testare le **difficoltà che i/le più giovani incontrano nella realtà**, facilitando uno spazio di dialogo e di scambio. Mira a decostruire percezioni consolidate e la violenza non riconosciuta che può essere associata ad esse.

OBIETTIVO DEL GIOCO

L'obiettivo del gioco è **trovare la migliore strategia per sostenere il personaggio che è vittima di discorsi d'odio** e favorire il processo empatico tra pari.

Il gioco è vinto dalla squadra che raccoglie più punti comprendendo l'emozione provata dalla vittima e creando strategie efficaci per contrastare il discorso d'odio.

CONTENUTO DEL GIOCO

Personaggio

1 mazzo di 12 carte



Situazione

1 mazzo di 11 carte



Strategia

3 mazzi (uguali) di 14 carte



Emozione

1 mazzo di 16 carte



In ogni mazzo di carte c'è una carta bianca supplementare, che può essere usata dal facilitatore o dal gruppo di adolescenti per inventare un nuovo personaggio, una nuova situazione, strategia o emozione. La carta vuota può anche essere fotocopiata per introdurre ancor più nuove variabili al gioco.

NOTA

In caso di download delle carte dal web, è importante stamparle secondo il numero di mazzi indicato per ogni tipologia.

ALTRO MATERIALE

Oltre alle carte, è utile distribuire ad ogni squadra pennarelli colorati, carta comune e cartoncino per attività e discussioni.

TEMPO RICHIESTO

Prevedere un tempo di circa 1,5-2 ore per giocare e avere il tempo di discutere i diversi argomenti con la classe/gruppo.

PREPARAZIONE

La classe/gruppo è divisa in squadre (da un minimo di 3 a un massimo di 5, ogni squadra può avere da 2 a 6 partecipanti).

COME GIOCARE

Il gioco è diviso in turni e ogni turno è diviso in sei fasi:

1. Assegnazione dei ruoli
2. Introduzione del personaggio
3. Introduzione della situazione
4. Scelta delle emozioni
5. Proposta di strategie
6. Risoluzione e assegnazione di punti

1

ASSEGNAZIONE DEI RUOLI

Il gioco si svolge a turni. Ad ogni turno, le squadre assumono un ruolo diverso, finché tutte le squadre hanno provato almeno una volta tutti i ruoli. Ogni squadra forma un piccolo cerchio in cui i membri possono discutere tra loro a sufficiente distanza dalle altre squadre.

- > Una **Squadra Personaggio**, che utilizza l'omonimo mazzo di carte.
- > Una **Squadra Narratore**, che utilizza il mazzo delle **Carte Situazione**.
- > Una o più **Squadre Alleate** che ricevono un mazzo di **Carte Strategia** ciascuna (quindi ci devono essere tanti mazzi di carte strategia quante sono le squadre). Il numero di squadre alleate deve essere da 1 a 3 al massimo.
- > Le **Carte Emozione** sono esposte nella stanza in modo che siano visibili a tutti (per esempio attaccate al muro o su un tavolo al centro della stanza).

2 INTRODUZIONE DEL PERSONAGGIO

Il gioco inizia. la **Squadra Personaggio** seleziona una **Carta Personaggio**, la mostra alle altre squadre e descrive come potrebbe essere questa persona.

Per esempio

La **Squadra Personaggio** sceglie Jane e racconta le sue caratteristiche.



VARIANTE

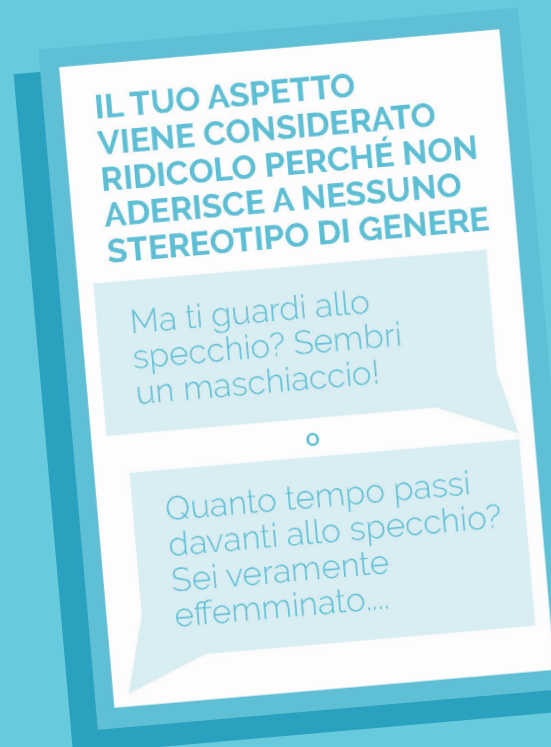
Una possibile variante del gioco potrebbe essere che la squadra del personaggio in questa fase mostri solamente la **Carta Personaggio** senza descrizione. In questo modo, verrà scelto un commento negativo (**fase 3**) solo in base all'aspetto del personaggio (approfondisci a p. 20, paragrafo **VARIANTE**).

3 INTRODUZIONE DELLA SITUAZIONE

A questo punto, i membri della **Squadra Narratore** osservano il personaggio presentato e scelgono tra le **Carte Situazione** una circostanza che pensano possa colpire il personaggio in base al suo aspetto o al suo profilo.

Per esempio

La **Squadra Narratore** pensa che Jane possa essere presa in giro perché non è considerata femminile. La situazione potrebbe essere: «Il tuo aspetto viene considerato ridicolo perché non aderisce a nessuno stereotipo di genere» con il relativo insulto: «Ma ti guardi allo specchio? Sembri un maschiaccio!».



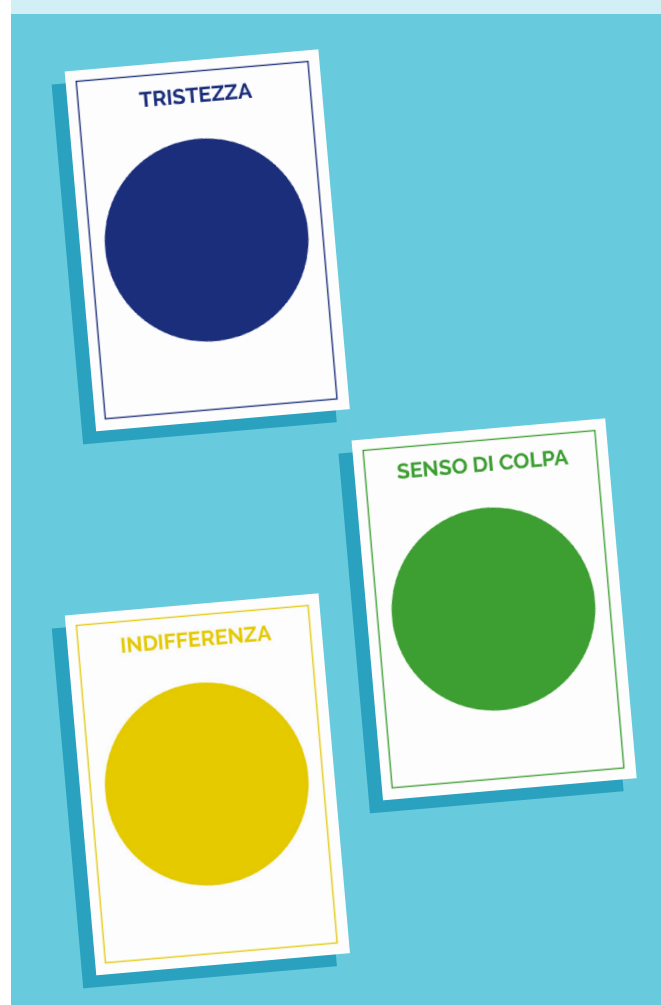
4 SCELTA DELLE EMOZIONI

A questo punto, i membri della **Squadra Personaggio** devono scegliere un massimo di tre **Carte Emozione** (senza limitazioni cromatiche) che secondo loro rispondono alla domanda: «Come si sente il personaggio dopo questo insulto?»

La squadra scrive su un foglio le emozioni scelte, che devono rimanere nascoste al resto dei giocatori.

Per esempio

Le emozioni provate da Jane in seguito alla battuta «Ma ti guardi allo specchio? Sembri un maschiaccio!», potrebbero essere tristezza, o senso di colpa, o indifferenza.



5 PROPOSTA DI STRATEGIE

Nel frattempo anche ciascuna delle **Squadre Alleate**, analizzando la situazione, deve cercare di capire come si sente il personaggio insultato, guardando le **Carte Emozione**.

Ogni squadra sceglie un massimo di tre emozioni associate alla situazione.

Dopodiché, ogni squadra seleziona una **Carta Strategia** che contenga una o due delle emozioni selezionate (puntini di colore nella parte inferiore della carta, che rimandano ai colori delle emozioni prescelte).

Partendo dalla **Carta Strategia** scelta, ogni **Squadra Alleata** immagina una frase che potrebbe usare il personaggio sotto attacco per uscire dalla situazione spiacevole in cui si è trovato. Ogni squadra deve motivare la scelta della strategia.

Per esempio

La prima **Squadra Alleata** crede che Jane possa provare rabbia. La squadra sceglie una **Carta Strategia** che contiene il pallino rosso (il colore della carta «Rabbia»), come ad esempio «La rosa senza spine» in cui viene suggerito «Rispondi con un complimento inaspettato». In linea con questa strategia, la squadra inventa una frase che può aiutare Jane a rispondere al linguaggio violento: «Tu sicuramente ti sei guardato/a oggi allo specchio... Stai benissimo!»



Tu sicuramente ti sei guardato/a oggi allo specchio... Stai benissimo!

La seconda **Squadra Alleata** crede che Jane possa sentirsi lusingata (colore Giallo) in quanto cerca di proposito di avere un look maschile. Sceglie quindi una **Carta Strategia** che contiene un punto giallo, per esempio la strategia «Il Guru» che propone di «Trasforma il commento di bullismo in forza». Un esempio di risposta in linea con la strategia potrebbe essere: «Grazie del complimento, mi piace tanto il mio stile!».



Grazie del complimento, mi piace tanto il mio stile!

La terza **Squadra Alleata** crede che Jane possa sentirsi imbarazzata (verde) e confusa (rosso), e sceglie la **Carta Strategia** «L'anguilla» che suggerisce «Cambia velocemente l'oggetto della conversazione». La risposta potrebbe quindi essere: «Ho visto che non usi più la bici... Ti serve una mano per sistemarla?».



Ho visto che non usi più la bici... Ti serve una mano per sistemarla?

6

RISOLUZIONE DEL GIOCO E ASSEGNAZIONE DEI PUNTI

Una volta che tutte le Squadre Alleate hanno presentato la loro strategia, motivandone la ragione, la Squadra Personaggio scopre le emozioni scelte in precedenza per il suo personaggio e motiva la sua scelta.

A questo punto, la Squadra Personaggio sceglie quale strategia presentata dalle Squadre Alleate sembra la più utile per affrontare la situazione.

VARIANTE

Se il personaggio non è stato descritto durante la **fase 2 - Introduzione del personaggio**, la Squadra Personaggio può presentare il profilo ora. Questa presentazione posticipata potrebbe agire come effetto "sorpresa", nel senso che il racconto del carattere del personaggio potrebbe non corrispondere con ciò che avevano immaginato nel frattempo le altre squadre.

Questa **incongruenza può essere elemento di discussione**, perché rivela quanto spesso immaginiamo le personalità degli altri basandoci solo sull'aspetto fisico e come questa abitudine possa essere fallace.

Poiché l'obiettivo del gioco è trovare la strategia più efficace per uscire da una situazione d'odio, l'assegnazione dei punti premia questo aspetto.

Inoltre, si considera anche se è stato sviluppato un processo di empatia: i punti vengono assegnati anche quando c'è una corrispondenza tra l'emozione scelta dalla Squadra Personaggio e dalle Squadre Alleate.

Vengono assegnati:

- **3 punti** alla Squadra Alleata che ha sviluppato la strategia più efficace;
- **2 punti** alla Squadra Alleata che non ha scelto la strategia più efficace, ma ha comunque indovinato almeno 1 emozione del personaggio (basandosi su quelle scelte dalla Squadra Personaggio);
- La Squadra Personaggio riceve **1 punto** per ogni squadra che ha indovinato almeno 1 emozione.
- La Squadra Narratore non riceve alcun punteggio per quel turno.

A questo punto si riparte dalla **fase 1 - Assegnazione dei ruoli** e le squadre cambiano ruoli rispetto quelli già interpretati.

Il gioco è completato quando tutte le squadre hanno giocato almeno una volta in tutti i ruoli; i punti possono quindi essere sommati.

DISCUSSIONE

Alla fine di ogni turno **è importante dedicare un breve tempo alla riflessione collettiva**, per stimolare il dibattito del gruppo su quanto accaduto: dagli stereotipi e pregiudizi associati a ogni personaggio alle emozioni in gioco. Durante il gioco **la scelta delle carte deve essere motivata** e questo fornisce già molti spunti di discussione. È importante anche riflettere con gli studenti e le studentesse su come queste dinamiche siano presenti nella loro vita quotidiana.

La sperimentazione del gioco ha fatto emergere alcune questioni chiave da considerare durante l'attività in classe e la discussione. Ad esempio, sulla **scelta delle emozioni**: è importante sottolineare che non esistono emozioni "giuste" o "sbagliate", ma tutte le emozioni provate e descritte dai ragazzi sono preziose e rispettabili. Le emozioni previste nel gioco sono sicuramente parziali rispetto al mondo emotivo adolescenziale: lo scopo dell'attività non è quello di essere esaustiva, ma di facilitare la riflessione e l'attivazione di un processo empatico rispetto a chi subisce una forma di violenza. Inoltre, l'associazione di specifiche emozioni a specifiche strategie, così come la regola di scegliere al massimo tre emozioni, sono funzionali al flusso del gioco, ma nella vita reale è normale provare contemporaneamente anche più di 3 emozioni ed è importante discutere e validare questo aspetto.

Riguardo all'**elaborazione delle strategie**: a volte è facile per l'adolescente immaginare e proporre una possibile strategia, ma è molto difficile articolare la relativa frase: il gioco

supporta la consapevolezza delle dinamiche dietro il discorso d'odio e **l'articolazione di un comportamento "proattivo" per contrastarlo**, che deve però essere allenato. Per questo motivo, è importante incoraggiare la formulazione di una frase o di una reazione, anche se può sembrare complesso.

Il **discorso d'odio tra coetanei è spesso associato agli scherzi**: «Stavo solo scherzando» è una frase molto comune che coloro che odiano (*haters*) usano per difendere la loro posizione. È importante discutere con gli studenti e le studentesse la loro percezione della **differenza tra uno scherzo e un insulto**, incoraggiando la condivisione di opinioni e punti di vista: in questo caso, lavorare su esempi concreti può facilitare l'emersione di emozioni che mostrano come uno *scherzo* possa essere disturbante o aggressivo.

ALCUNE NOTE PRATICHE PER CHI FACILITA IL GIOCO

- Durante la **fase 2 - Introduzione del personaggio**, la **Squadra Personaggio** potrebbe aver bisogno di un po' di tempo per elaborare il profilo del personaggio scelto, descrivendolo tramite un testo scritto, un insieme di immagini, oppure creando un profilo Instagram fittizio.

Per non far rimanere le altre squadre in attesa in questo momento, è possibile chiedere anche a loro di **scegliere un personaggio ed elaborarne il profilo, avvantaggiandosi sui turni di gioco successivi**.

Ovviamente, se le altre squadre anticipano la definizione del loro personaggio, è necessario che queste rimangano nascoste al resto della classe fino a quando sarà il momento per ogni squadra di ricoprire il ruolo di **Squadra Personaggio**.
- La descrizione del personaggio può essere fatta in vari modi, ecco due idee:

Descrizione narrativa: che prende in considerazione età, scuola, amici, sport, passioni, abitudini, ecc.

Descrizione del personaggio attraverso l'invenzione di un profilo sui social network: il gruppo può incollare la carta su un cartoncino e disegnare con pennarelli un profilo Instagram del personaggio, ispirandosi a social network esistenti e diffusi tra i/le giovani.
- Chiedete alle squadre di scegliere un nome per il loro gruppo e **segnate su una lavagna l'assegnazione dei punti** in modo che la competizione tra le squadre sia più attraente; potete anche preparare dei gettoni di plastica o dei punti di carta per assegnare i punti.
- È possibile **preparare piccoli cartelli con il ruolo giocato in ogni turno** (Personaggio, Narratore, Alleato) che possono circolare ad ogni turno.
- Per garantire un buon flusso del gioco, regolare i tempi della discussione interna alle squadre in modo che il ritmo del gioco non sia compromesso: si può stabilire che **il tempo concesso per ognuno dei passaggi di gioco sia di 5 minuti**.
- Quando le **Squadre Alleate** stanno discutendo sulla strategia da scegliere e allo stesso tempo la **Squadra Personaggio** sta discutendo sull'emozione, chiedete alla **Squadra Narratore** la ragione per cui hanno scelto quell'insulto, come li fa sentire, qual è il motivo per cui qualcuno potrebbe voler dire questa frase, ecc. La risposta può essere un buon punto per la discussione successiva.
- Il gioco di carte e questo manuale sono disponibili anche per il download ai seguenti indirizzi: www.zaffiria.it/category/play-for-your-rights e www.cospe.org/progetti/61690/play4-strategie-innovative-di-educazione-ai-media-contro-il-sessismo-e-la-discriminazione

Unità didattiche su stereotipi, discriminazione di genere e discorsi d'odio

Questa sezione presenta alcune attività didattiche utili a stimolare e potenziare un processo di riflessione e analisi **complementare al gioco delle carte**. I temi trattati riguardano gli stereotipi, i pregiudizi e la discriminazione di genere, nonché la violenza e il linguaggio d'odio che ne consegue. Queste attività sono particolarmente utili per gruppi e classi che non hanno mai lavorato su questi temi o che desiderano creare ulteriori occasioni di approfondimento e riflessione. Ogni attività dura circa 2 ore. Si consiglia di pianificare un percorso strutturato di 3-4 incontri di circa due ore ciascuno e di introdurre l'attività con un "rompighiaccio" in modo da costruire una buona relazione con i partecipanti fin dall'inizio. Le attività chiamate "rompighiaccio" sono molto utili perché, attraverso un'attività ludica e non giudicante, permettono di aprire il dialogo tra le persone che partecipano e di costruire relazioni dinamiche di ascolto reciproco. Questo permette di rafforzare il senso di coesione e di appartenenza al gruppo e agevola l'alleanza tra chi facilita e chi partecipa. Infine, gli studenti e le studentesse sono facilmente coinvolte quando a tutti e tutte è permesso di parlare, mentre ci si assicura che tutto il gruppo sia in ascolto. Ogni attività in questo capitolo sarà associata ad un "rompighiaccio".

Come anticipato nella metodologia sopra, l'adulto che lavora con gli/le adolescenti deve pensare a se stesso come ad un "facilitatore" o una "facilitatrice": come una persona che aiuta i/le partecipanti a scoprire ciò che già sanno, che li/le incoraggia ad imparare di più e li/le aiuta ad esplorare il proprio potenziale.

Facilitare significa creare un ambiente in cui le persone imparano, sperimentano, esplorano e crescono. È un processo di condivisione, in cui si dà e si riceve: non è una persona o una figura esperta che impartisce conoscenze. L'attività di facilitazione richiede competenze che possono essere acquisite attraverso la formazione e l'esperienza. Per gli adulti che facilitano i gruppi di formazione - soprattutto con i/le giovani come gli studenti e le studentesse - può essere importante anche l'auto-riflessione sui propri valori ed esperienze riguardanti l'identità di genere, l'orientamento sessuale, le relazioni

intime in generale e nella vita degli adolescenti. Giocare con gli studenti e le studentesse (cioè fare attività educative interattive) può essere un'occasione per vivere un'esperienza di apprendimento stimolante. Si suggerisce di giocare e testare le attività in un gruppo di insegnanti prima di presentarle alla classe: è un buon modo per auto-riflettere, condividere visioni e obiettivi tra il corpo docente e per comprendere meglio le questioni sollevate da questi strumenti.

Per gestire le attività educative non formali, è opportuno organizzare il tempo pianificando il lavoro, lasciando spazio alla discussione finale. Tuttavia, tutti e tutte dovrebbero avere l'opportunità di essere ascoltate, di parlare e di partecipare. **Nessuno dovrebbe sentirsi costretto a dire qualcosa di cui non si sente pronto a parlare.**

È importante che le istruzioni siano chiare e che l'atmosfera sia accogliente. Durante la discussione, possono essere **poste domande relative a ciò che è successo durante l'attività e come si sono sentiti**; cosa hanno imparato e come possono continuare a imparare e usare ciò che hanno imparato. Se emergono comportamenti discriminatori all'interno della classe (durante le attività o in altri momenti) vanno affrontati e gestiti coinvolgendo tutte le figure: adolescenti, insegnanti ed eventualmente famiglie. È importante dedicare del tempo alla discussione con gli studenti e le studentesse, per generare una riflessione tra loro e la risoluzione dei conflitti; in altri casi, il coinvolgimento delle famiglie può essere fondamentale per affrontare l'argomento in modo più completo. In caso di situazioni o casi particolarmente difficili, gli/le insegnanti possono eventualmente rivolgersi alle associazioni che si occupano di prevenzione della violenza di genere o ai centri antiviolenza del territorio (i numeri di riferimento si trovano alla fine di questo manuale).

Oltre ad affrontare temi ed esperienze delicate, il gioco ha lo scopo di creare e implementare reti educative che coinvolgono sia i giovani che gli adulti.

Per approfondire i temi affrontati dalle attività, chi facilita può fare riferimento al GLOSSARIO (> p. 45) le cui voci possono essere lette e commentate insieme al gruppo/classe. Le attività possono essere realizzate nella seguente sequenza per approfondire gradualmente i temi affrontati dal progetto.

Le attività sono:

- **La colonia marziana**, introdotta dal rompigghiaccio *Presentazione con una bugia* incentrata sui temi degli stereotipi di genere, del pregiudizio e della discriminazione, del discorso d'odio.
- **Il discorso d'odio nei giornali e nelle news**, introdotto dal rompigghiaccio *Cosa mi piace/cosa non mi piace del mio genere?* incentrato sui temi degli stereotipi di genere e della violenza di genere.
- **Gioia, Paura, Sorpresa - Il collage dei miei sentimenti** introdotto dal rompigghiaccio *Conosciamoci!* incentrato sui temi degli stereotipi, discorso d'odio, e media education.
- **Fino a che punto ti spingeresti?** introdotto dal rompigghiaccio *Destra - Sinistra: Cambiare la percezione* che si concentra sui temi della violenza tra adolescenti, la violenza di genere.
- **Cosa mi piace e cosa non mi piace** introdotto dal rompigghiaccio *Questo non è un cucchiaino* che si concentra sugli stereotipi di genere, le norme sociali, i ruoli di genere.

ATTIVITÀ #1

La colonia marziana⁷

TEMI

Stereotipi di genere, Pregiudizi e discriminazioni, Discorso d'odio sessista.
> vedi GLOSSARIO, p. 45

ROMPIGHIACCIO

Presentazione con una bugia

I ragazzi e le ragazze si mettono in cerchio e si presentano dicendo una verità e una bugia. Gli altri devono capire qual è la bugia tra le tre cose dette. Alcune domande guida per la discussione:

Come hai riconosciuto la "bugia" degli altri partecipanti? Ti è stato utile osservare il linguaggio non verbale per individuare le "bugie"? Cosa in particolare? Quali elementi avresti usato per individuare le "bugie"? Conoscere la persona ti aiuta a distinguere la verità dalla menzogna? In conclusione, è possibile chiedersi se - soprattutto tra persone che non si conoscono - ci giudichiamo a vicenda solo in base alle apparenze e ad alcuni cliché. Questo dà l'opportunità di introdurre (senza entrare troppo nel dettaglio per lasciare spazio all'attivazione che segue) il tema degli stereotipi. Gli stereotipi sono, infatti, un meccanismo innato e ampiamente utilizzato per comprendere e giudicare ciò che non conosciamo.

OBIETTIVO

Attivare gli stereotipi che ognuno di noi ha; rivelare i pregiudizi che gli stereotipi creano; lavorare in gruppo; introdurre il tema degli stereotipi di genere chiarendo la differenza tra sesso e genere.

STRUMENTI E MATERIALI

Allegato A, Personaggi (p. 29) e **Allegato B, Descrizioni** (p. 30) da distribuire in fotocopia ai gruppi, fogli di carta, penne e pennarelli, lavagna o lavagna interattiva (LIM). Può essere utile scrivere - in piccoli gruppi o in plenaria - alcune definizioni di stereotipo, pregiudizio e discriminazione alla fine dell'attività con particolare attenzione agli stereotipi di genere.

TEMPO

Circa due ore che includono il rompighiaccio, l'attivazione e la discussione in plenaria.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Le persone che facilitano dovrebbero avere precedentemente fotocopiato del materiale utile da distribuire durante l'attività. Se il gruppo è grande, dividete i partecipanti in piccoli gruppi di circa cinque persone. Altrimenti è possibile lavorare in plenaria. Il facilitatore a questo punto introduce il gioco con un annuncio:

7

La versione originale di *The Martian Colony* è inclusa in Sclavi Marianella (2003), *Arte di ascoltare e mondi possibili. Come si esce dalle cornici di cui siamo parte*, Mondadori. In questa attività viene presentato un riadattamento volto a far emergere temi specifici.

L'agenzia spaziale ci ha contattato e ci ha chiesto di costruire una colonia umana su Marte. Questo è un grande momento della storia umana, un progetto che ha richiesto anni e anni di preparazione. Ci è stata data un'importante responsabilità: scegliere le persone più adatte a viaggiare con noi. Di loro sappiamo molto poco - come vedremo - quasi nulla. Purtroppo, a causa di un problema tecnico, la mail con i curricula dei candidati non ci è arrivata e questo è tutto quello che siamo riusciti a recuperare. Per ognuno di loro, dovete decidere se partire o meno e giustificare in poche parole la vostra scelta, in base a quali considerazioni avete deciso. Poi per ogni candidato vedremo se prevale il sì o il no. Le informazioni che abbiamo sono le seguenti. Non c'è bisogno di fare domande, è tutto quello che sappiamo. Dieci minuti di tempo.

A questo punto, si consegna ai partecipanti il foglio dei **Personaggi (Allegato A)** fotocopiato (o su LIM) e si lasciano 10 minuti ai gruppi per formare la loro squadra.

Una volta scaduti i 10 minuti, ogni gruppo legge la composizione della propria squadra, motivando le scelte fatte su ogni singolo personaggio.

Si raccolgono alcune opinioni per ogni candidato, facendo attenzione alle reazioni del gruppo e rimandando il dibattito al momento della discussione. Si può anche scegliere di contare le preferenze e avere una lista di "candidati vincitori" espressi dal gruppo, altrimenti si lascia che ognuno mantenga le proprie scelte. Alla fine del turno, il facilitatore fa un nuovo annuncio:

L'e-mail con le informazioni sui candidati è arrivata!

Il facilitatore o uno dei partecipanti legge il foglio **Descrizioni (Allegato B)** le informazioni su ogni personaggio e si raccoglie il feedback. Si chiede ad ogni gruppo se, in base alle nuove informazioni arrivate, vogliono cambiare i personaggi scelti o mantenere le scelte fatte. Si concedono altri 5 minuti per fare i cambiamenti richiesti e discutere nel piccolo gruppo. Poi, passiamo alla fase di discussione plenaria.

Per incoraggiare i partecipanti a riflettere sul concetto di stereotipo e pregiudizio, i facilitatori possono fare domande come le seguenti:

1. Quali sentimenti abbiamo provato quando abbiamo scoperto l'identità dei viaggiatori (Sorpresa? Sconvolgimento?).
2. Cosa abbiamo pensato nella prima parte dell'attività?
3. Cosa ci ha fatto scegliere un personaggio piuttosto che un altro?
4. Qual è la differenza tra personaggio e persona?
5. Come ci hanno influenzato le nuove informazioni ottenute in seguito?

Lasciate che le parole escano da loro, lasciateli parlare e rivelate il meccanismo che hanno usato. L'attività può essere conclusa con la distribuzione e la lettura delle definizioni di stereotipo, pregiudizio e discriminazione. È opportuno - vista la presenza di alcuni personaggi/persona - chiarire la differenza tra sesso e genere e approfondire la questione degli stereotipi di genere che sono spesso alla base dei discorsi d'odio sessisti.

Potrebbe essere utile leggere le definizioni (o scriverne di nuove

con il gruppo) delle parole stereotipo, pregiudizio, discriminazione.

> vedi GLOSSARIO, p. 45

CONSIGLI UTILI

Preparate tutti i materiali prima di iniziare l'attività, abbiate un lasso di tempo molto chiaro in testa e rispettate, altrimenti questa attività potrebbe richiedere più tempo del previsto. Potete creare nuovi personaggi diversi, giocando con gli stereotipi della lingua o i più comuni. L'importante è calibrare la scelta sul livello cognitivo del gruppo.

L'attività incoraggia i partecipanti a usare cliché e stereotipi e ad appoggiarsi ad essi per prendere decisioni. La fiducia negli stereotipi viene interrotta da informazioni successive che permettono al gruppo di riflettere sulla differenza tra personaggi e persone e su come il discorso d'odio sia spesso basato su letture semplificate della propria e altrui identità.

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI E LE STUDENTESSE

La discussione in piccoli gruppi facilita la condivisione delle idee nella scelta dei personaggi. Lasciare emergere gli stereotipi dei partecipanti facilita la messa in discussione. Se ci sono opinioni diverse, lasciarle esprimere, ma ribadendo che non sono tollerate parole offensive o lesive nei confronti di gruppi o individui. Per affrontare il tema dell'orientamento sessuale e dell'identificazione di genere, è opportuno incoraggiare le opinioni del gruppo senza porre domande dirette e/o troppo personali che possano creare difficoltà. Se dovessero emergere esperienze o opinioni ritenute problematiche - in particolare su temi legati alla sessualità, all'identità, al benessere psico-fisico - è opportuno discuterne in un secondo momento (più privato e protetto). Affinché il gruppo comprenda meglio gli stereotipi, può essere utile concentrarsi sulle differenze che ogni studente vive personalmente (etnia, età, sesso, ecc.).

ATTIVITÀ #1

La colonia marziana

Allegato A

Personaggi

Sei stato scelto per partecipare a una missione spaziale che realizzerà il primo esperimento di colonia umana su Marte. Scegli, tra i personaggi menzionati di seguito, i 5 soggetti che ritieni più appropriati da portare con te e i 5 che ritieni assolutamente inadeguati a far parte della missione, motivando la ragione delle tue decisioni.

- **ARCHITETTO**
- **ATLETA**
- **IMMIGRATO INDIANO**
- **CHIRURGO**
- **PERSONA CIECA**
- **CUOCO**
- **LEADER AMERICANO**
- **DISOCCUPATO**
- **OMOSESSUALE**
- **POLIZIOTTO**
- **PROSTITUTA**
- **TRANSGENDER**
- **CAREGIVER**
- **ESTETISTA**
- **STUDENTE DI SCUOLA SECONDARIA**
- **ETEROSESSUALE**

ATTIVITÀ #1

La colonia marziana

Allegato B

Descrizioni

ARCHITETTO

Silvia, 22 anni, recentemente laureata in progettazione di giardini.

ATLETA

Maria, 86 anni, ha vinto una medaglia d'oro olimpica nei 100 metri stile libero da giovane.

IMMIGRATO INDIANO

Farrokh, 56 anni, dirige il dipartimento aerospaziale a Roma.

CHIRURGO

Valeria, 32 anni, è specializzata in chirurgia plastica e lavora in una clinica privata frequentata da celebrità.

PERSONA CIECA

John, 29 anni, ha perso la vista in un incidente, professore universitario di matematica a Boston.

CUOCO

Sandra, 26 anni, lavorava in una caffetteria dell'ospedale prima di andare in prigione con l'accusa di aver avvelenato 3 pazienti.

LEADER AMERICANO

Marcelo, 37 anni, capo di un'organizzazione colombiana di distribuzione della droga.

DISOCCUPATO

Maria, 30 anni, laureata in astrofisica. Cerca lavoro dopo essere stata licenziata perché ha deciso di avere un figlio.

OMOSESSUALE

Lorenza, 35 anni, ingegnere meccanico, ha una seconda laurea in geologia con specializzazione in sismologia.

POLIZIOTTO

Susanna, 28 anni, 1,58 m., impiegata presso gli uffici della polizia.

PROSTITUTA

Luciana, 48 anni, ha pochi clienti regolari ora, quindi passa la maggior parte del suo tempo a cucinare e di conseguenza è diventata un'ottima cuoca.

TRANS

Roberto, 40 anni. È un soldato dell'esercito italiano e fa il volontario negli ospedali delle zone di guerra.

CAREGIVER

Giorgio, 39 anni. Ex personal trainer, la palestra dove lavorava ha chiuso a causa della crisi. Da un paio d'anni assiste il suo anziano vicino di casa di 80 anni.

ESTETISTA

Eugenio, 40 anni. Fa il muratore da quando era adolescente. Lui e sua moglie hanno recentemente aperto un salone di bellezza, dove lavora nei fine settimana.

STUDENTE DI SCUOLA SECONDARIA

Edoardo, 13 anni, genio del computer, ha avuto il suo primo portatile a 5 anni e lavora con una società di software.

ETEROSESSUALE

Maria, 40 anni. Non è sposata e non vuole avere figli.

ATTIVITÀ #2

Il discorso d'odio nei giornali e nelle news

TEMI

Stereotipi, Violenza di genere

> vedi GLOSSARIO, p. 45

ROMPIGHIACCIO

Cosa mi piace e cosa non mi piace del mio genere?

Invitare gli studenti e le studentesse o gli/le insegnanti a presentarsi raccontando qualcosa di sé partendo dalle domande:

- Cosa mi piace del mio genere?
- Cosa non mi piace del mio genere?

Questo tipo di attività ci permette di aprirci e concentrarci sul tema del genere in modo divertente; ci permette di lavorare sulle differenze tra gli elementi culturali/storici legati al concetto di genere e di sesso biologico e per mettere in evidenza stereotipi sommersi e falsi miti.

OBIETTIVO

Riconoscere il discorso d'odio; riconoscere il discorso d'odio di genere online e di persona; aumentare la capacità di distinguere tra le diverse forme di discorso d'odio di genere e la violenza di genere; migliorare la possibilità di discussioni lavorando in un piccolo gruppo.

STRUMENTI E MATERIALI

Materiale di cancelleria, articoli di cronaca presi integralmente da un singolo giornale che racconta un episodio di discorso d'odio, news o un collage di più fonti giornalistiche sulla stessa notizia, avendo cura di spiegare autori e fonti. È possibile utilizzare diversi tipi di materiali,

facendo riferimento a notizie recenti: articoli che raccontano storie di discorso d'odio di genere; articoli/immagini/interviste radiofoniche che utilizzano un linguaggio legato all'odio di genere e alla rivittimizzazione secondaria⁸.

Il materiale può essere distribuito sotto forma di fotocopie, proiettato sulla LIM in aula o, nel caso di workshop online, condiviso sullo schermo. In caso di lavoro a distanza, è necessario attivare diverse stanze virtuali per il lavoro in piccoli gruppi.

TEMPO

- 15 minuti per rompere il ghiaccio
- 30 minuti di lavoro in piccoli gruppi
- 30/40 minuti per confrontarsi in un gruppo plenario

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

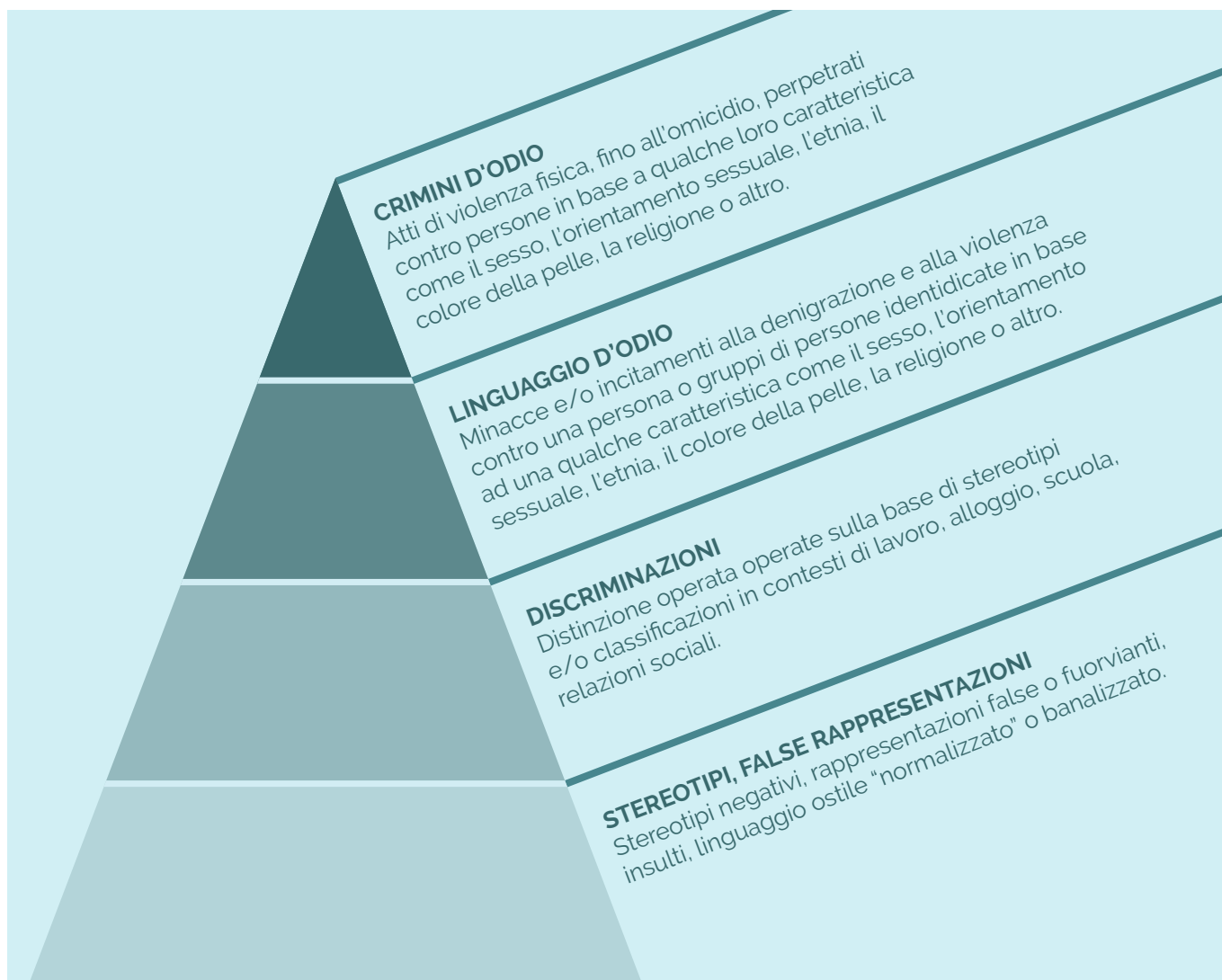
L'attività può essere introdotta dalla presentazione della *Piramide dell'odio* rilasciata dalla Commissione «Jo Cox» sui fenomeni d'odio, intolleranza, xenofobia e razzismo della Camera dei Deputati in Italia (2017)⁹. È stato possibile

8

Generalmente si parla di "vittimizzazione secondaria" (o "post-crime victimization") quando le vittime di crimini subiscono una seconda "vittimizzazione", cioè una seconda aggressione, che le rende di nuovo vittime, da parte delle istituzioni. Questa seconda aggressione può essere operata dalle cosiddette "agenzie di controllo", cioè medici e sanitari, polizia, avvocati e magistratura, che possono non credere alla versione della vittima e accusarla di avere provocato l'aggressione (da Wikipedia).

9

Documento consultabile all'indirizzo:
www.camera.it/leg17/1313



costruire la "piramide dell'odio legata al genere".

Secondo questa concettualizzazione, c'è una connessione tra i vari livelli della piramide alla cui base si collocano gli stereotipi e le false rappresentazioni legate al genere, come le aspettative e le generalizzazioni su un gruppo di persone appartenenti a un determinato genere. Partendo da questi stereotipi si arriva al secondo livello della piramide, che comprende i pregiudizi di genere visti come generalizzazioni e stereotipi, che in molti casi sono negativi, rispetto all'appartenenza ad un genere, spesso femminile. Quando questi pregiudizi diventano rigidi e negativi, possono avere ripercussioni nel lavoro, nella scuola

e nelle relazioni sociali, dando luogo a vere e proprie forme di discriminazione di genere (come, ad esempio, una retribuzione inferiore alle donne per lo stesso tipo di lavoro). I discorsi d'odio di genere e ogni altro atto di violenza di genere, compresa la violenza fisica fino al femminicidio, hanno origine da queste discriminazioni. Questi sono i crimini d'odio legati al genere.

Dopo aver presentato questa introduzione, il facilitatore può presentare l'attività e i suoi tempi. Divisione in piccoli gruppi (se online con l'uso di link multipli per assegnare i partecipanti a specifici gruppi/stanze online) e scelta di un referente volontario per gruppo che riporterà in plenaria la discussione

emersa. Presentazione di materiale audio e/o video: l'uso di questo tipo di sollecitazione è volto ad attivare il canale emotivo dei/delle partecipanti e l'immedesimazione. Per esempio, utilizzare GIF e immagini che ridicolizzano una famosa modella che è stata presa di mira perché non rispetta i canoni di bellezza stereotipati.

I sottogruppi rispondono alla prima sessione di domande:

- Come ti senti dopo quello che hai visto o sentito?
- Dimmi alcune emozioni che provi.

Condivisione di articoli di notizie: questo strumento permette di identificare e riflettere sulle forme di violenza di genere e di odio di genere in recenti fatti di cronaca o nel linguaggio narrativo. Per esempio, utilizzare un estratto di un'intervista con un famoso giornalista che ha incolpato la vittima di uno stupro; o più fonti per raccontare un recente episodio di condivisione non consensuale di materiale intimo vissuto da una ragazza minorenne da parte del suo ex fidanzato.

I sottogruppi rispondono alla seconda sessione di domande:

- Hai identificato forme di violenza di genere e discorsi d'odio di genere nell'articolo? Per favore, sottolineale nel testo.
- Se la risposta è sì, quali tipi di violenza di genere e discorsi d'odio hai riconosciuto?
- Come pensi che si sentisse il/la protagonista della storia?
- Cosa avresti fatto se fossi stato un suo amico o una sua amica?
- Cosa avresti fatto se fossi stato un amico o un'amica di chi ha agito violenza?

Confronto in plenaria su quanto emerso e riflessione sull'impatto che le forme di violenza di genere e i discorsi d'odio di genere possono avere nella vita quotidiana.

CONSIGLI UTILI

Focalizzare l'attenzione dei/delle partecipanti sulla possibilità che il discorso d'odio di genere riguardi sia l'evento reale (ad esempio la storia di un episodio di condivisione non consensuale di materiale intimo) sia il linguaggio usato dal giornalista (ad esempio il linguaggio colpevole/umiliante nei confronti della vittima, come forme esplicite di "body-shaming"). Lavorare con gli/le insegnanti o con classi molto eterogenee implica il riformulare il materiale proposto. Per esempio, è essenziale lavorare con gli/le insegnanti su articoli di notizie che permettono l'identificazione in prima persona per età e contesto. È altresì importante lavorare su articoli che riguardano il mondo dei/delle giovani - target con cui si confrontano quotidianamente - in modo che possano essere portavoce nelle classi del lavoro fatto su se stessi/e.

È importante prestare particolare attenzione nelle classi più giovani per quanto riguarda la conoscenza dei concetti di base riguardanti gli stereotipi di genere e, per questo motivo, adattare il materiale per renderlo appropriato all'età: per esempio, evitare materiale riguardante le relazioni intime con ragazzi e ragazze troppo giovani per avere relazioni, in questo caso lavorare sui fenomeni riguardanti le dinamiche di gruppo, le differenze tra scherzo e discorso d'odio. Lavorare sulla conoscenza e sui comportamenti adeguati nei luoghi fisici ma anche

virtuali e sulla possibilità di riconoscere i comportamenti violenti di genere (cyberbullismo di genere) o di sapersi proteggere (come nel caso del *grooming*¹⁰ online).

Nelle classi a predominanza maschile è importante utilizzare massicciamente attività antecedenti e strumenti di identificazione per far emergere la rigidità degli stereotipi e dei ruoli maschili ed eventualmente il proprio margine di differenza. È importante far comprendere il fenomeno attraverso il coinvolgimento e la collaborazione tra i generi ed evitare l'allineamento e la contrapposizione stereotipata delle parti coinvolte.

Partendo dall'individuazione delle forme di violenza e di discorso d'odio di genere, è possibile aprire con i/le partecipanti una successiva riflessione sulla comune radice culturale dei fenomeni di stereotipi, pregiudizi e discriminazioni e individuare gli stereotipi di genere sottostanti. Inoltre, l'attività permette di riflettere, attraverso il linguaggio dei media e dei fatti di cronaca, sulle rigidità socio-culturali relative ai ruoli di genere e sulle conseguenze in termini di pregiudizi negativi e/o di discriminazione per chi infrange queste aspettative. Ad esempio, è possibile discutere in plenaria su quanto ogni persona si senta completamente libera di esprimersi. Infine, l'attività permette l'emersione di stereotipi sommersi, presenti sia tra i/le partecipanti che svolgono l'attività (ad esempio, riportando difficoltà nell'identificare alcune forme

di *body-shaming* se la vittima è al di fuori degli attuali standard di bellezza); sia in chi diffonde le informazioni come i giornalisti (ad esempio, colpevolizzando la vittima quando è una donna in situazioni di condivisione non consensuale di materiale intimo, o utilizzando narrazioni diverse se l'episodio riguarda una donna o un uomo) rivelando implicitamente una condotta che ci si aspetta venga portata avanti in base al genere.

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI E LE STUDENTESSE

Usare tecniche di identificazione come chiedere ai/alle partecipanti di mettersi nei panni della vittima, di mettersi nei panni degli amici e delle amiche della vittima, di mettersi nei panni degli amici e delle amiche di chi agisce violenza. Usare strategie di identificazione emotiva, come chiedere ai/alle partecipanti di identificare le emozioni che pensano possa provare la vittima. Usare materiale attuale e vicino al mondo dei/delle partecipanti che permetta di riconoscersi, per esempio per età e abitudini con i protagonisti e le protagoniste della storia, lavorare su esempi e situazioni che possano riguardare la loro vita quotidiana, pensando a spazi conosciuti come luoghi di ritrovo informali, palestre o piscine e scuole. Valorizzare la libera espressione delle proprie opinioni regolando la discussione nel modo ma lasciando la possibilità di far emergere i dubbi senza censure, riutilizzare quanto emerso, dando cornice e direzione, evitando che i ragazzi e le ragazze si sentano "perse" o confuse, utilizzare il piccolo gruppo, se possibile, per facilitare ulteriormente il dialogo e lo scambio.

10

Adescamento di un minore in Internet tramite tecniche di manipolazione psicologica volte a superarne le resistenze e a ottenerne la fiducia per abusarne sessualmente.

ATTIVITÀ #3

Gioia, Paura, Sorpresa - Il collage dei miei sentimenti

TEMI

Stereotipi, Discorsi d'odio,
Alfabetizzazione mediatica. > vedi
GLOSSARIO, p. 45

ROMPIGHIACCIO

Conosciamoci!

Gli studenti e le studentesse si confrontano con alcune affermazioni dichiarando quanto si sentano o meno d'accordo con esse. Posizionando le proprie opinioni in una scala, i/le partecipanti riflettono sul loro comportamento nell'uso dei media. Allo stesso tempo, l'insegnante si fa un'idea delle esperienze del gruppo relative ai media. A seconda del successivo scenario di apprendimento tematico, l'insegnante seleziona circa 5-6 affermazioni adatte. Possibili esempi sono elencati di seguito, ma si possono anche creare le proprie affermazioni. Si consiglia di preparare ulteriori affermazioni e possibili domande da fare per essere in grado di scegliere in base al tempo e alla parlantina del gruppo. Si chiede agli studenti e alle studentesse di mettersi al centro della stanza e di immaginare una linea immaginaria, una specie di termometro, da un lato all'altro della stanza. Un lato segna l'affermazione "Sono d'accordo", l'altro lato segna l'affermazione "Non sono d'accordo". Per una migliore immedesimazione, le affermazioni possono anche essere stampate e attaccate al pavimento o al muro. L'insegnante inizia leggendo la prima affermazione. Gli studenti e le studentesse si posizionano sul termometro a seconda che

l'affermazione si applichi a loro o meno. Per alcune affermazioni, sono possibili gradazioni. Questo significa che gli studenti e le studentesse non devono necessariamente stare da una parte o dall'altra, ma possono anche stare più al centro sulla linea immaginaria del termometro (a seconda che l'affermazione sia parzialmente vera, piuttosto vera o piuttosto non vera). Una volta che il gruppo si è formato, l'insegnante può fare domande in certi punti per scoprire dettagli e, se necessario, per stimolare brevi conversazioni e discussioni iniziali. Inoltre l'insegnante può chiedere agli studenti e alle studentesse cosa farebbe loro cambiare posizione sul termometro. Gli studenti e le studentesse dovrebbero poi riunirsi di nuovo al centro e l'insegnante legge l'affermazione successiva. Di tanto in tanto, l'insegnante può ricordare al gruppo che ogni persona dovrebbe rispondere individualmente. Se lo spazio è limitato o il numero di partecipanti è troppo alto, gli studenti e le studentesse possono anche rendere visibile la loro risposta alzandosi in piedi o rimanendo seduti.

Alcune dichiarazioni possibili:

1. Uso internet ogni giorno.
2. Non passo mai tempo sulle piattaforme dei social media.
[Quali piattaforme usate?]
3. Spesso pubblico i miei contenuti.
[Cosa condividi? Dove?]
4. Ho pubblicato dei commenti prima.
[Che tipo di commenti? Più positivi o negativi? Dove?]

5. Ho già letto un commento d'odio.
[Cosa diceva? Di cosa si trattava?]
6. Ho già segnalato dei contenuti.
[Che tipo di contenuto? Segnalato dove?]
7. Penso che il tono online stia diventando sempre più aspro e che si stia diffondendo molto odio online.
[A cosa lo attribuite? Dove lo incontrate?]
8. Ho diversi account di social media e li uso diverse volte al giorno.
[Quali piattaforme?]
9. Leggo i commenti online.
[Dove lo fai? Su quali siti?]
10. Uso internet per informarmi su questioni politiche e di attualità.
[Quali fonti di informazione usi?]

OBIETTIVO

L'obiettivo di questo scenario è che gli studenti e le studentesse affrontino i propri sentimenti e quelli dei loro compagni di classe, imparino a leggere attentamente i volti degli altri e idealmente rafforzino la loro empatia.

STRUMENTI E MATERIALI

Stanza con spazio sufficiente per allestire la scala e le affermazioni per l'attività rompighiaccio; tablet o smartphone con un'applicazione per fare collage fotografici, proiettore o lavagna interattiva (LIM) e possibilmente una stampante a colori per stampare i collage per l'attività.

TEMPO

Circa 10-20 minuti per rompere il ghiaccio e circa 90 minuti per l'attività, a seconda della profondità dell'argomento.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Il rompighiaccio *Conosciamoci!* può essere usato come una breve introduzione e per testare le conoscenze precedenti. Possibili affermazioni emerse durante l'attività potrebbero essere: «Faccio spesso fotografie. Ho già fatto delle foto con un tablet. So come modificare le foto molto bene. So "leggere" bene i volti delle altre persone e so cosa stanno provando. Uso le emoji sui social network». In seguito, gli studenti e le studentesse ricevono un'introduzione alle basi della composizione dell'immagine con l'aiuto dell'opuscolo *Basi della fotografia*¹¹. Poi, in una sessione di brainstorming, le diverse impressioni ed idee sono raccolte e scritte. Gli studenti e le studentesse si riuniscono in gruppi di due e si fotografano a vicenda. Bisogna assicurarsi che le foto siano scattate con cura, abbiano un'estetica (attenzione allo sfondo, all'inquadratura e alla luce) e che gli studenti e le studentesse non "fingano" di essere nella foto, ma si lascino fotografare nello stato d'animo in cui si trovano al momento. In seguito, i risultati vengono visualizzati insieme sul proiettore o sulla smartboard. I compagni e le compagne di classe devono ora indovinare i sentimenti delle persone nelle foto. Non si tratta di giusto o sbagliato, ma di uno scambio benevolo sui sentimenti.

Successivamente gli studenti e le studentesse discutono a partire dalle seguenti domande: Come mi piacerebbe essere visto dalle altre persone? Come mi presento nelle foto sui social network e quali sono le conseguenze?

11

Handout *Fondamenti di fotografia*: www.efwi.de/veranstaltungen/schule-mittendrin

In seguito, ogni studente o studentessa crea un collage con un'app per fare collage fotografici e sul quale raffigura i sentimenti di base (gioia, sorpresa, paura, tristezza, ansia e disgusto). Per questo, due studenti/tesse lavorano insieme fotografandosi a vicenda con il tablet o il cellulare nei rispettivi stati emotivi. Alla fine, ogni studente/tessa ha sei foto nel collage. I rispettivi sentimenti sono scritti sotto le foto e una emoji corrispondente viene aggiunta ad ogni foto.

Infine, 2-3 collage finiti sono visti in plenaria tramite il proiettore. Le domande per la discussione congiunta possono essere: Avreste abbinato "correttamente" le espressioni facciali sulle foto? Avete usato tutti gli stessi smiley per le emozioni di base? Si nota spesso che ognuno usa gli smiley in modo diverso o attribuisce loro un significato diverso. Questo può portare a malintesi nella comunicazione digitale (ad esempio via WhatsApp). La comunicazione digitale manca anche di alcune caratteristiche che sono presenti nella comunicazione faccia a faccia e rendono le frasi scritte più facili da capire (ad esempio, espressioni facciali, gesti, postura e intonazione). Questo può portare a disaccordi o discussioni più rapidamente perché le cose possono essere fraintese più facilmente.

I collage possono essere stampati in seguito e appesi in classe.

CONSIGLI UTILI

Gli studenti e le studentesse dovrebbero poter scegliere se mostrare o meno le loro foto tramite il proiettore. Di solito amano questa presentazione e quando vedono le foto dei loro compagni di classe, di solito superano la vergogna. Affrontare i sentimenti può essere un argomento sensibile. Pertanto, è necessario che il clima di classe sia inclusivo e sereno. È anche importante che l'insegnante tenga d'occhio la classe e intervenga se l'umore cambia o gli studenti e le studentesse si sentissero a disagio.

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI E LE STUDENTESSE

Gli studenti e le studentesse, durante questo tipo di attività, possono pensare o rievocare situazioni del passato in cui hanno vissuto emozioni forti. Se questo dovesse risultare troppo privato o intimo, possono inventare una situazione. Chiedete ai compagni e alle compagne di classe di nominare i sentimenti che le persone nelle storie hanno. L'obiettivo dell'esercizio è quello di rendere gli studenti e le studentesse consapevoli che non tutti hanno gli stessi sentimenti nella stessa situazione. Pertanto, le risposte possono variare, poiché non ci sono emozioni giuste o sbagliate. Cercate di mantenere un clima il più inclusivo possibile e di promuovere un atteggiamento accogliente verso tutti i sentimenti e le esperienze che vengono condivise all'interno del gruppo. Fare domande stimola la discussione tra i partecipanti, ma è necessario rispettare la privacy e i confini personali di ognuno.

ATTIVITÀ #4

Fino a che punto ti spingeresti?

TEMI

Violenza tra adolescenti, Violenza di genere. > vedi GLOSSARIO, p. 45

ROMPIGHIACCIO

Destra - Sinistra: cambiare la percezione

Per realizzare questa attività rompighiaccio, i materiali necessari sono: un pezzo di carta per ogni partecipante, penne per ogni partecipante e musica calma di sottofondo. Chiedete ai/alle partecipanti di prendere una penna con la loro mano dominante con la quale stanno scrivendo. Poi chiedete loro di scrivere la frase "Sono responsabile dei miei sogni e del mio futuro" con la mano dominante. Poi chiedete loro di prendere una penna con l'altra mano e di scrivere la stessa frase. Chiedete loro di condividere come si sentivano quando scrivevano con la loro mano dominante e cosa è cambiato quando hanno preso la penna nell'altra mano. Spiega che durante le tue lezioni parlerai degli stereotipi di genere che sono radicati così profondamente che è molto difficile smettere di fare riferimento a comportamenti appresi in certe situazioni. Detto questo, è possibile allenarsi ed essere in grado di padroneggiare la scrittura con entrambe le mani, lo stesso vale per gli stereotipi di genere, se si ha la conoscenza su come riconoscerli, ci si può allenare a cambiare il proprio approccio. Agli studenti e alle studentesse verrà ricordato quanto sia difficile cambiare la propria mentalità senza allenamento e che è possibile cambiare il pensiero stereotipato con un po' di conoscenza

e pratica. Prendetevi del tempo per chiedere ai partecipanti e alle partecipanti come si sono sentiti quando hanno scritto con la mano non dominante.

OBIETTIVO

Riconoscere i segni e le caratteristiche della violenza nelle relazioni e le dinamiche della violenza; mettere in discussione i ruoli di genere.

STRUMENTI E MATERIALI

- **Allegato A, Passi** (p.40)

TEMPO

Circa 40 minuti.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

In questo esercizio, l'obiettivo è trovare e definire i propri confini. Chi facilita legge una breve storia su due giovani che si stanno conoscendo.

La storia è divisa in 18 passi (**Allegato A, Passi**) e dopo ogni tappa si decide se si vuole andare avanti di un passo o se si preferisce rimanere dove ci si trova. Per fare questo ognuno avrà uno di questi fogli. Chi facilita invita il gruppo a stare uno accanto all'altro. Leggerà la storia e, ad ogni tappa, i/le partecipanti decidono se vogliono continuare o fermarsi. Se non vogliono continuare, posano il foglio sul punto in cui si sono fermati. Poi possono riprendere il proprio posto. In ogni caso si finirà di leggere la storia, quindi non bisogna sentirsi obbligati/e a continuare solo per sapere come va a finire la storia. Dopo aver finito la storia, si parlerà dell'esercizio e del perché ci si è fermati in un determinato punto.

Alcuni si sono fermati relativamente presto; altri sono andati oltre.

Si discute in gruppo su quale sia il punto in cui si pensa che una relazione non vada più bene e quando si pensa che sarebbe il momento di chiudere una relazione.

A questo punto, per stimolare una discussione, è possibile porre al gruppo le seguenti domande:

- A quale livello avete "lasciato"? Perché? Cosa non vi è piaciuto? Come vi siete sentiti/e?
- Sei andato/a oltre? Cosa ti ha fatto decidere di andare oltre?
- Come ti senti quando incontri qualcuno così?
- Di cosa avresti bisogno per sentire il bisogno di andartene? Come si fa esattamente?
- Chi ti può aiutare in questo; chi ti sostiene?
- Reagiresti diversamente se il protagonista fosse un ragazzo?

Discutere su come esista anche la violenza contro i ragazzi, e per quali ragioni; stimolare una discussione sull'argomento.

CONSIGLI UTILI

Durante questo esercizio, molti giovani riflettono sulle proprie esperienze di relazione. Per questo è importante creare un'atmosfera in cui ognuno possa sentirsi abbastanza a suo agio da parlare delle proprie esperienze, se lo desidera, senza alcuna pressione.

È anche utile spiegare ai ragazzi e alle ragazze che alcune parti della storia possono ricordare loro le proprie esperienze e che possono riflettere su queste esperienze e decidere se vogliono parlarne o meno. Come formatore o formatrice, se vi sentite a vostro agio, è importante mostrarvi disponibili qualora qualcuno dei partecipanti dovesse sentire il bisogno di parlare con un adulto in modo confidenziale. Può capitare che i/le giovani che non sono interessati ad una relazione eterosessuale ed eteroaffettiva abbandonino la storia già all'inizio per diverse ragioni. I motivi possono essere legati alla paura di essere feriti.

È importante ribadire che le relazioni eterosessuali e affettive non sono la norma e che la violenza e il controllo possono essere un problema anche nelle relazioni omosessuali e affettive.

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI E LE STUDENTESSE

Cercate di non essere giudicanti e di mostrarvi accoglienti nei confronti delle esperienze degli/delle adolescenti e considerate che potete essere in presenza di studenti e studentesse non eterosessuali che potrebbero sperimentare come gli eterosessuali un qualche tipo di relazione abusiva.

ATTIVITÀ #4
Fino a che punto ti spingeresti?**Allegato A**
Passi

-
- 1.** Sei alla festa di un tuo amico e vedi un ragazzo che ti piace. Lui ti guarda spesso e ti sorride. Tu gli sorridi di rimando.
 - 2.** Due settimane dopo lo incontri casualmente sull'autobus. Vi parlate e lo trovi subito molto simpatico e davvero comprensivo. Scopri che è nuovo nella classe del tuo amico e che è già uscito qualche volta con il suo gruppo.
 - 3.** Dice che gli piacerebbe molto rivederti e ti chiede il tuo numero di cellulare.
 - 4.** Il giorno dopo ricevi un messaggio e lui ti chiede se vuoi andare in città con lui e gli altri del gruppo sabato sera.
 - 5.** La serata è fantastica e vi divertite molto insieme. Lui è davvero affascinante, ha un bell'aspetto e hai la sensazione che le altre ragazze ti invidino perché lui è interessato a te.
 - 6.** Cominciate a vedervi più spesso, vi conoscete meglio e vi accorgete che vi siete innamorati. Vi vedete quasi ogni giorno. Dopo la scuola, di solito ti aspetta e ti accompagna a casa.
 - 7.** Ti chiama molto spesso ed è interessato a cosa stai facendo in ogni momento e con chi sei.
 - 8.** Hai notato che non gli piace quando fai qualcosa la sera senza di lui, per esempio se vuoi uscire con le tue amiche. Allora è sempre di cattivo umore e fa commenti stupidi sulle tue amiche.
 - 9.** Per questo motivo litigate spesso. Un giorno tu vorresti, per esempio, andare in piscina all'aperto con le tue amiche. Lui si arrabbia e ti dice che non vuole che tu ci vada. Dopo questa discussione, si scusa con te e ti spiega che è a causa degli altri ragazzi che ti vedrebbero "mezza nuda".
 - 10.** Dopo questo episodio, le cose vanno davvero bene tra di voi per un po'. Lui è tenero, ti riempie di complimenti e noti quanto ti ama. Ma poi avete un'altra discussione perché una sera vorresti uscire con le tue amiche: lui pensa che tu lo tradisca con un altro ragazzo e che per questo tu non voglia che lui esca con te.

ATTIVITÀ #4

Fino a che punto ti spingeresti?

Allegato A

Passi

-
- 11.** Dopo la serata ti chiede esattamente cosa hai fatto e chi c'era con te. Tu glielo dici ma lui non ti crede.
 - 12.** Parla male delle tue amiche e dice che non vuole che tu le frequenti. Hanno una cattiva influenza su di te. Specialmente e ovviamente non gli piace la tua amica Sonia. La chiama "puttana". Tu gli dici che dovrebbe smettere di insultare le tue amiche. Ma tu mantieni comunque una certa distanza tra te e Sonia, in modo che lui non si arrabbi.
 - 13.** Nei giorni successivi, si comporta come se non fosse successo nulla, è molto dolce con te e ti fa persino dei regali. Per un po' andate davvero d'accordo. Esaudisce ogni tuo desiderio e tu ti senti davvero bene.
 - 14.** Diventa geloso molto facilmente, per esempio se ti vede parlare con altri ragazzi dopo la scuola quando ti viene a prendere. Usa sempre più spesso parole offensive e una volta ha urlato così forte e così vicino a te che avevi persino paura di lui.
 - 15.** Ma nel pomeriggio si scusa di nuovo. Dice che ha perso il controllo e che tu sei così importante per lui che non può sopportare il pensiero che tu piaccia a qualcun altro.
 - 16.** Dice che tu gli appartieni ed è per questo che non dovresti più uscire senza di lui; semplicemente non può sopportarlo. Dice che altrimenti ti lascerà.
 - 17.** Dopo la festa della scuola, alla quale sei andata senza di lui, lui ti aspetta sulla porta di casa e ti rimprovera. Ti urla contro, diventa sempre più aggressivo e ti colpisce in faccia.
 - 18.** Il giorno dopo ricevi un messaggio in cui lui si scusa e giura che non succederà più.

ATTIVITÀ #5

Cosa mi piace e cosa non mi piace

TEMI

Stereotipi di genere, Norme sociali, Ruoli di genere.

ROMPIGHIACCIO

Questo non è un cucchiaino¹²

Con il gruppo in piedi in cerchio, mettete un oggetto su una sedia al centro del gruppo, per esempio un cucchiaino. Chiedere alla prima persona di prendere il cucchiaino e dire "Questo non è un cucchiaino, è..."; la persona recita cos'altro può essere il cucchiaino (per esempio un flauto, una pala, uno specchio, un pettine, uno spazzolino da denti ecc.) Il gruppo cerca di indovinare il nuovo uso dell'oggetto.

OBIETTIVO

Esplorare i pro e i contro dell'essere del riconoscersi in un certo genere. Esplorare gli atteggiamenti e le aspettative sociali e le possibili limitazioni imposte ad un certo genere. Mettersi nei panni dell'altro, capire la costruzione sociale del genere.

STRUMENTI E MATERIALI

- **Allegato A, Scheda di lavoro** (p. 44)

TEMPO

Circa 45 minuti.

DESCRIZIONE DELL'ATTIVITÀ

Distribuite una copia della **Scheda di lavoro (Allegato A)** ad ogni partecipante. Date loro 5 minuti e chiedete loro di riempirlo. Una volta che gli studenti e le studentesse hanno finito, chiedete loro di prendere i loro fogli di lavoro, alzarsi e liberare lo spazio in modo che possano muoversi liberamente. Sul pavimento, ponete dei fogli di carta colorati vuoti e spargeteli in giro. I fogli devono essere la metà del numero totale dei partecipanti. Spiegate agli studenti e alle studentesse che dovranno camminare per la stanza finché non direte "coppie". Alla parola "coppie" devono correre il più velocemente possibile, facendo attenzione a non urtare nessuno, e fermarsi su un pezzo di carta colorata sul pavimento. Sono ammesse solo due persone alla volta su un foglio di carta. Spiegate che leggerete una domanda che discuteranno in coppia, per due minuti in totale. Alla fine dei due minuti sentiranno di nuovo la parola "camminare" e dovranno iniziare a camminare per la stanza finché non verrà chiamato di nuovo "coppie". I/le partecipanti formano quindi nuove coppie e discutono la seconda affermazione, e così via. Possono usare ciò che hanno scritto sui loro fogli di lavoro per aiutarsi a rispondere alle domande poste.

Potete usare le seguenti domande per le coppie. È molto utile scrivere le risposte degli studenti e delle studentesse sulla lavagna. Si stima che questa parte richieda circa 20 minuti.

- Quello che mi piace del mio genere è...
- Cosa non mi piace del mio genere è...
- Vorrei appartenere ad un altro genere perché potrei...
- Penso che essere del mio genere abbia i seguenti vantaggi...
- Penso che essere del mio genere abbia i seguenti svantaggi...
- Qualcosa che non è la 'norma' per il mio genere ma che l'altro genere può fare, è...

Concludere l'attività con le seguenti domande di riflessione di gruppo (20 minuti).

- Cosa piaceva alle ragazze nell'essere ragazze? E cosa piaceva ai ragazzi nell'essere ragazzi? Quali sono i vantaggi percepiti di essere una ragazza/un ragazzo?
- Cosa non piaceva alle ragazze nell'essere ragazze? E cosa non piaceva ai ragazzi nell'essere ragazzi?
- Cosa osservate guardando ciò che abbiamo scritto sulla lavagna? (Discutete le somiglianze e le differenze, per esempio: Ai ragazzi piace fare le stesse cose che le ragazze hanno detto che vorrebbero fare se fossero ragazzi? Alle ragazze piace fare le stesse cose che i ragazzi vorrebbero fare se fossero ragazze?)
- C'erano cose che i ragazzi e le ragazze non potevano fare a causa del loro sesso?
- Perché pensate che sia così?
- I giovani dovrebbero attenersi a queste norme e limitazioni secondo te o no? Perché o perché no?

ATTIVITÀ #5***Cosa mi piace e cosa non mi piace*****Allegato A*****Scheda di lavoro***

Cosa mi piace del genere in cui mi riconosco?

Cosa non mi piace del genere in cui mi riconosco?

Cosa possono e non possono fare le persone che si riconoscono in un genere diverso dal mio?

GLOSSARIO

ALFABETIZZAZIONE MEDIATICA

L'alfabetizzazione mediatica è "l'insieme delle capacità tecniche, cognitive, sociali, civiche e creative che ci permettono di accedere e di avere una comprensione critica e di interagire con le forme tradizionali e nuove dei media (...). È strettamente legata all'impegno attivo nella vita democratica, alla cittadinanza e alla capacità di esercitare il giudizio in modo critico e indipendente, nonché di riflettere sulle proprie azioni, può quindi rafforzare la resilienza dei giovani di fronte ai messaggi estremisti e alla disinformazione" (definizione tratta dalle conclusioni del Consiglio sullo sviluppo dell'alfabetizzazione mediatica e del pensiero critico attraverso l'istruzione e la formazione adottate il 30 maggio 2016)¹³.

DISCORSO D'ODIO SESSISTA

Il discorso d'odio (*Hate Speech*) è definito dal Cambridge Dictionary come "discorso pubblico che esprime odio o incoraggia la violenza verso una persona o un gruppo sulla base di qualcosa come razza, religione, sesso o orientamento sessuale" (www.dictionary.cambridge.org). Il discorso d'odio è "di solito pensato per includere comunicazioni di animosità o denigrazione di un individuo o di un gruppo a causa di una caratteristica del gruppo come razza, colore, origine nazio-

nale, sesso, disabilità, religione o orientamento sessuale". Il discorso d'odio sessista si riferisce a espressioni che diffondono, incitano, promuovono o giustificano l'odio basato sul sesso. Alcuni gruppi di donne sono particolarmente presi di mira dai discorsi d'odio sessista (in particolare le giovani donne, le donne nei media o le donne politiche), ma ogni donna e ragazza è un potenziale bersaglio di discorsi d'odio sessista online e offline. La crescente disponibilità e l'uso di Internet e delle piattaforme sociali hanno contribuito alla crescita dei discorsi d'odio sessista.

DISCRIMINAZIONE

Comportamento che ferisce una persona o un gruppo a causa del pregiudizio nei suoi confronti. Può assumere la forma di manifestazioni di massa (per esempio lo sterminio degli ebrei nei campi di concentramento) o in piccoli gesti quotidiani. Alcuni esempi: prendere in giro un ragazzo perché è omosessuale o perché si pensa che lo sia; non invitare una ragazza a una festa di compleanno perché è musulmana; deridere i compagni di classe stranieri perché stanno ancora imparando l'italiano.

GENERE

La parola "genere" si riferisce alla percezione e alla definizione di sé stessi come uomo, donna o altro. Questo è il risultato di una sintesi di influenze biologiche, psicologiche, relazionali e del contesto sociale in cui si vive.

INTERSEZIONALITÀ

Termine usato per descrivere la sovrapposizione di diverse ide-

tità sociali che, simultaneamente, contribuiscono ad alimentare particolari discriminazioni, oppressioni o dominazioni. Secondo questa prospettiva, il razzismo, il sessismo, l'abilismo, l'omolesbobittransfobia, la xenofobia e tutti i pregiudizi basati sull'intolleranza non agiscono in modo indipendente, bensì sono interconnesse tra loro e creano un sistema di oppressione che rispecchia l'intersezione di molteplici forme di discriminazione.

LGBTQIA+

Acronimo per Lesbiche, Gay, Bisessuali, Transgender, Queer, Intersessuali, Asessuali. Il + indica anche le identità di genere e gli orientamenti sessuali non eterosessuali e non binari che non rientrano nelle lettere dell'acronimo.

OMOLESBOBITTRANSFOBIA

Un insieme di emozioni, atteggiamenti e azioni negative verso le persone non eterosessuali e/o non cisgender, basate su stereotipi e pregiudizi legittimati da sistemi di valori e norme sociali.

PREGIUDIZIO

Giudizio su persone o gruppi in carne ed ossa che si basa su una percezione semplificata delle realtà, delle vite e delle identità delle persone. È causato dalla paura delle differenze. Può spesso causare un comportamento discriminatorio. Alcuni esempi: Philip è effeminato quindi è omosessuale; Fatima è musulmana quindi è una terrorista.

SESSISMO

Il sessismo è un pregiudizio o una discriminazione basata sul

13

Disponibile all'indirizzo:

www.consilium.europa.eu/it/press/press-releases/2016/05/30/eys-conclusions-developing-media-literacy

proprio sesso o genere. Il sessismo può colpire chiunque, ma colpisce soprattutto le donne e le ragazze. È legato a stereotipi e ruoli di genere e può includere la convinzione che un sesso o un genere sia intrinsecamente superiore a un altro, generando e attuando violenza di genere, discriminazione e disuguaglianza. Può derivare da costumi e norme sociali o culturali.

SESSO

La parola "sesso", o più precisamente sesso assegnato alla nascita, si riferisce all'anatomia di una persona.

STEREOTIPO

Opinione predeterminata che non è basata sull'esperienza diretta ma su un cliché. Uno stereotipo può essere sia positivo che negativo. Alcuni esempi: le persone con lauree sono più intelligenti, gli omosessuali sono effeminati, i musulmani sono terroristi, gli uomini sono più bravi in matematica, le donne sono più brave a pulire la casa. Quando uno stereotipo si instaura, può creare pregiudizi.

STEREOTIPO DI GENERE

Uno stereotipo di genere è una visione generalizzata o un preconetto sugli attributi o le caratteristiche, o i ruoli che sono o dovrebbero essere posseduti da, o eseguiti da, donne e uomini. Uno stereotipo di genere è dannoso in quanto limita la capacità delle persone di sviluppare le loro capacità personali, perseguire le loro carriere professionali e/o fare scelte sulla loro vita. Che siano apertamente ostili o apparentemente benigni, gli stereotipi dannosi perpetuano le disuguaglianze. Gli stereotipi di genere sono sbagliati quando risultano in una o più violazioni dei diritti umani e delle libertà fondamentali.

VIOLENZA

Un atto o un comportamento che usa la forza fisica (con o senza l'uso di armi o altri mezzi di offesa) per danneggiare altri nella persona o nella proprietà o nei diritti.

VIOLENZA DI GENERE

La violenza di genere comprende tutte le forme di discriminazione o di comportamento dannoso perpetrate contro una persona sulla base del sesso, del genere o dell'orientamento sessuale (reale o percepito). È generalmente diretta contro le donne - partner, figlie, sorelle, madri, conoscenti, ecc. - dagli uomini ed è strettamente legata ai "ruoli" che la società attribuisce a uomini e donne, definendone diritti, doveri e spazi di libertà, al di là delle peculiarità individuali. Può scattare in tutte quelle situazioni in cui la persona non si adegua al "ruolo di genere" socialmente approvato e riconosciuto.

VIOLENZA PSICOLOGICA

Serie di comportamenti che mirano a svalutare una persona mettendola in una condizione di subordinazione e danneggiando il suo benessere psicologico ed emotivo.

VIOLENZA TRA ADOLESCENTI

Abuso fisico, sessuale o psicologico/emotivo all'interno di una relazione tra adolescenti.

Se sei un insegnante/educatore/
educatrice e desideri ulteriore supporto
/confronto su possibili pratiche
discriminatorie/violente incontrate nella
tua classe, ecco una lista di contatti utili.

www.direcontrolaviolenza.it

contiene anche i contatti dei centri
Antiviolenza di tutta Italia

www.casadonne.it

Centro antiviolenza di
Bologna, gestito dal partner
Casa delle Donne.

Numeri utili:

1522

Numero contro lo stalking
e la violenza sulle donne Italia

051/333173

Numero della Casa delle
donne per non subire violenza.



©Play for Your Rights!

Codice di progetto:

612169-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Il progetto *Play for Your Rights! Strategie innovative di media education contro il sessismo e le discriminazioni* è sostenuto dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

Il sostegno della Commissione Europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.

Con il contributo di



Regione Emilia-Romagna

Un ringraziamento sentito agli insegnanti, educatori, educatrici, studenti e studentesse che hanno contribuito alla sperimentazione degli strumenti.

I partner del progetto:



CASA DELLE DONNE
PER NON SUBIRE VIOLENZA
ONLUS - BOLOGNA



medien bildung.com

Testi

Nicoletta Landi (Cospe)

Chiara Aliverti (Centro Zaffiria)

Silvia Carboni e Angelica del Borrello
(Casa delle Donne per non subire violenza)

Rugile Butkeviciute (Lygus)

Maria Angeli (Migs)

Daniel Zils (M+B)

Graphic design

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

Illustrazioni

Adriano Siesser (Centro Zaffiria)

Reazioni Strategiche è uno strumento ludico progettato per il contrasto dell'utilizzo del linguaggio d'odio e degli stereotipi di genere nei gruppi di adolescenti tra i 12 ed i 18 anni. In questa pubblicazione viene illustrato l'utilizzo del gioco e vengono proposte cinque attività didattiche per approfondire queste tematiche.



Play for Your Rights! è un progetto promosso da **COSPE** in collaborazione con **Centro Zaffiria**, **Casa delle donne di Bologna**, **Medien+bildung.com**, **Mediterranean Institute of Gender Studies-MIGS**, **Women's Issues Information Center -WIIC**, sostenuto dal programma **Erasmus+** dell'Unione Europea con il contributo della Regione Emilia-Romagna.