



SILENCE!

~~HATE~~
~~HATE~~
~~HATE~~

**MEDIA
EDUCATION
E HATE
SPEECH**
QUADERNO
DI LAVORO

**CAPIRE E GESTIRE
L'*HATE SPEECH*
PER PREVENIRLO
E CONTRASTARLO**

Il modulo è stato ideato e realizzato da



Bellaria Igea Marina (RN), Italia
www.zaffiria.it

Il **Centro Zaffiria** è un centro per l'educazione ai media che lavora quotidianamente con studenti, insegnanti e genitori organizzando atelier, laboratori, progetti e attività di formazione

Firenze, Italia
www.cospe.org

COSPE è un'associazione privata, laica e senza scopo di lucro che promuove progetti in Italia e Europa per l'inclusione dei migranti e per la promozione di pari opportunità in ambito educativo, lavorativo e sociale

Un ringraziamento sentito agli insegnanti, gli studenti e le studentesse, gli attivisti e gli esperti che hanno contribuito a questo percorso.



Cofinanziato dal programma
Fundamental Rights and Citizenship
dell'Unione Europea

Questa pubblicazione è stata prodotta con il supporto finanziario del programma *Fundamental Rights and Citizenship* dell'Unione Europea. I contenuti di questa pubblicazione sono di esclusiva responsabilità degli autori e non riflettono necessariamente le opinioni della Commissione Europea.

SILENCE!

~~HATE~~
~~HATE~~
~~HATE~~

**MEDIA
EDUCATION
E HATE
SPEECH**

**QUADERNO
DI LAVORO**

CAPIRE E GESTIRE
L'*HATE SPEECH*
PER PREVENIRLO
E CONTRASTARLO

Introduzione

Negli ultimi anni, **il discorso d'odio online è diventato un fenomeno molto diffuso e preoccupante**, che ha radici culturali e sociali profonde e che pone nuovi interrogativi e sfide alla questione della libertà di espressione sul web. In questo contesto, **i giovani rischiano di essere maggiormente esposti** sia per il massiccio uso dei social sia per la scarsità (o la mancanza) di situazioni in cui prendere consapevolezza del discorso d'odio. L'educazione e la sensibilizzazione sono le strategie più efficaci per combattere e prevenire il discorso di odio su internet e la scuola si trova in prima linea di fronte al difficile compito di affrontare questo fenomeno, che ha senza dubbio forti ripercussioni nelle relazioni tra i pari e nella propria relazione col mondo. **Il progetto #SilenceHate** – Giovani digitali contro il razzismo, finanziato dall'Ufficio Nazionale Antidiscriminazioni Razziali (UNAR) mira a combattere la diffusione su Internet dei discorsi d'odio nei confronti di migranti e minoranze, attraverso l'educazione ai media dei giovani. Il progetto **risponde al bisogno degli insegnanti di trovare delle idee per affrontare l'hate speech con i propri studenti**, attraverso l'educazione interculturale e il coinvolgimento attivo dei ragazzi e delle ragazze. Mediante le sue attività, intende fornire ad insegnanti, educatori e giovani gli strumenti di analisi e gli strumenti operativi per riconoscere e combattere l'hate speech online e per diffondere il valore positivo della diversità e favorire la cultura del rispetto.

Il presente modulo formativo si basa sul lavoro fatto nelle scuole nell'ambito del progetto *BRICKS - Costruire il rispetto su internet combattendo l'hate speech*, che COSPE e Zaffiria con altre organizzazioni europee hanno realizzato nel biennio 2014-2016. La sperimentazione concreta delle attività che ha coinvolto oltre 500 studenti ci ha permesso di interrogarci sul senso etico di un lavoro come quello sull'hate speech, ci ha permesso di ascoltare i ragazzi e le ragazze (le loro esperienze, le loro opinioni, le loro strategie, le loro emozioni), ci ha evidenziato alcuni passaggi del modulo maggiormente faticosi (il lavoro di analisi dei messaggi d'odio), ci ha permesso di riprogettare situazioni di apprendimento che di volta in volta venivano riplasmate dall'azione reale e dagli scambi verbali degli studenti.

Questo modulo ha avuto il coraggio di ragionare con gli studenti su domande difficili e estremamente attuali: le attività qui proposte sono però solo un possibile indice di idee e piste di lavoro che confidiamo ne possa generare di migliori una volta in mano ai docenti e agli educatori. È costruito **sull'idea che sia più interessante fare ricerca insieme agli studenti** su questo tema, ponendo domande e analizzando materiali che possano suscitare curiosità, facendoli sentire coinvolti, anziché dare loro da subito alcune risposte che toglierebbero la possibilità alla classe di scoprirle insieme. Le metodologie scelte nelle singole attività hanno l'obiettivo di "far vivere il problema", collegarlo all'esperienza concreta degli studenti, sollecitare il loro ragionamento, la loro attivazione positiva. Ecco perché non trovate risposte giuste o sbagliate ma idee concrete per aprire ricerche che confidiamo possano appassionare i vostri studenti (e voi).



Un **percorso partecipativo** basato su 3 incontri che si sono svolti nel primo semestre del 2015, con 3 gruppi di **"stakeholders"**, che da prospettive diverse hanno esperienza di *hate speech* e giovani: insegnanti, attivisti rom e di seconda generazione, giornalisti e esperti del web. Negli incontri sono emerse le esperienze concrete e spunti teorici che hanno guidato la prima elaborazione del modulo.



Una **formazione** di due giorni che nel settembre 2015 ha coinvolto educatori ed educatrici dei territori della **Regione Emilia-Romagna e Toscana**, con interventi teorici di docenti ed esperti dei temi in oggetto, a cui si sono affiancate attività di scambio e giochi di ruolo.



La **sperimentazione delle attività**, realizzata in cinque scuole secondarie dell'Emilia-Romagna e della Toscana (Bologna - 1 scuola, 3 classi; Riccione, Santarcangelo e Bellaria - 3 scuole, 10 classi; Prato - 1 scuola, 10 classi), **per un totale di 580 studenti coinvolti**.

IL MODULO FORMATIVO PER ORIENTARSI TRA LE UNITÀ

Il modulo è uno strumento di lavoro che l'insegnante/animatore può utilizzare per affrontare il tema/problema dell'*hate speech*. Non ci sono dei percorsi prestabiliti da realizzare in classe, ma piste flessibili e adattabili, con le quali i conduttori possono costruire un percorso, esplorando le tante e diverse opportunità di dialogo e di lavoro educativo che il web offre. Per farlo è fondamentale conoscere il contesto e le caratteristiche del gruppo con il quale si intende lavorare: sulla base dei bisogni rilevati, delle situazioni specifiche e concrete e degli interessi del gruppo, si potranno apportare le modifiche necessarie per rendere il lavoro accessibile a tutti i partecipanti.

Punto cardine per raggiungere gli obiettivi prefissati è quello di dare struttura e contenimento al gruppo: è fondamentale per una buona riuscita del percorso alla luce delle emozioni molto forti che questo tema suscita. All'interno di una cornice di riferimento stabile, i ragazzi e le ragazze possono sperimentarsi ed esprimere la propria opinione in completa libertà. A tale proposito è importante creare un contesto sufficientemente protetto e non giudicante, basato sul rispetto dell'altro. Infine, è molto utile proporre alla classe attività programmate e ben strutturate, stabilire con loro una relazione empatica e avere un atteggiamento accogliente, di ascolto attivo.

Promemoria per la conduzione di un percorso sul contrasto all'*hate speech*

Data la delicatezza dei temi trattati, nei gruppi potrebbero attivarsi delle dinamiche imprevedibili, di difficile gestione, che il conduttore potrà mitigare attuando opportune strategie di intervento: elenchiamo di seguito alcune situazioni di potenziale criticità e consigli su come arginarle.

Messa in discussione del proprio punto di vista e dinamiche di gruppo

I conduttori devono essere preparati al fatto che potrebbero doversi confrontare con situazioni in cui il proprio punto di vista è messo in discussione, che ci potrebbero essere delle emozioni/reazioni molto intense, persino dolorose, tra i partecipanti. In queste situazioni è fondamentale mantenere la calma, rispettare il punto di vista di ognuno ma al contempo essere fermi sul proprio, avvalorandolo attraverso testi e documenti. È fortemente consigliato

compilare il modulo di analisi e monitoraggio delle attività alla fine di ogni incontro: questo permette di supervisionare il processo e orientare gli incontri successivi, individuando nel gruppo comportamenti e dinamiche, risorse e criticità.

Mitigare il disagio

Affrontare il tema dell'*hate speech* è una sfida sia per il conduttore, sia per i partecipanti, che saranno impegnati in un processo che mette in discussione i loro valori andando inevitabilmente a toccare corde emotive sensibili: questo potrebbe essere un'esperienza forte, causa di disagio. Come ridurlo?

- **Utilizzando un atteggiamento non giudicante;**
- **Rispettando la riservatezza delle informazioni emerse durante l'incontro;**
- **Orientando il gruppo alla partecipazione e al coinvolgimento**, in modo tale che ogni partecipante si senta accolto, protetto e sostenuto dal gruppo;
- **Ancorando il più possibile il discorso alle fonti per avvalorare o meno determinate affermazioni** (e spronare gli studenti ad un lavoro necessario e fondamentale sulle fonti).

Gestione del conflitto

Il conduttore potrebbe trovarsi di fronte a un conflitto tra i partecipanti e può attuare delle strategie per sdrammatizzare la situazione e smorzare i toni. Non è opportuno ignorare un'affermazione o domande ostili, invece una buona tattica può essere quella di coinvolgere il gruppo per trovare insieme una soluzione (se il conduttore sente che il gruppo è in grado di far fronte a questo, senza che la situazione sfugga al suo controllo). In alternativa si possono accogliere le ostilità restituendole al gruppo come un'occasione per mettere in discussione false credenze e luoghi comuni, ad esempio attraverso la consultazione di fonti ufficiali (in allegato linee guida per la gestione di conflitti in gruppi multietnici in ambienti scolastici).

Il peso delle parole

Il linguaggio è uno strumento potente: le parole sono importanti e possono essere utilizzate per emarginare, ferire etichettare e discriminare gruppi di persone e singoli individui. I significati possono cambiare a seconda del contesto e di chi parla. Pertanto è buona prassi soffermarsi sulla comprensione dei termini stigmatizzanti e del concetto di *hate speech*, alcune affermazioni possono infatti

essere di incitamento all'odio, pur non contenendo parole scurrili ed esplicitamente offensive. Non è consigliato fornire ai partecipanti una lista di parole non adeguate all'inizio del percorso, ma andando avanti potrebbe essere utile dare indicazioni su parole che potrebbero essere percepite come offensive da determinati gruppi della società. Per approfondire questo tipo di analisi consultare "**Carta di Roma**", un protocollo deontologico per la professione giornalistica, concernente richiedenti asilo, rifugiati, vittime della tratta e migranti, creato nel 2008 da **Ordine Nazionale dei Giornalisti** e **FNSI** (<http://www.cartadiroma.org/cosa-e-la-carta-di-roma/glossario>).

La definizione di discorso d'odio maggiormente diffusa è quella proposta della **Raccomandazione (97)20 del CoE**:

"L'incitamento all'odio (hate speech) deve essere inteso come comprensivo di tutte le forme di espressione che diffondono, incitano, promuovono, o giustificano l'odio razziale, la xenofobia, l'antisemitismo o altre forme d'odio generate dall'intolleranza, ivi comprese: l'intolleranza espressa dal nazionalismo, e dall'etnocentrismo aggressivi, la discriminazione e l'ostilità nei confronti delle minoranze, dei migranti, e delle persone con origine straniera".
(<http://www.coe.int/it/web/freedom-expression>).

Scelta del materiale di lavoro

Per selezionare testi, articoli di giornale, video da analizzare in classe, consigliamo di basarsi su tre criteri:

- 1) Scegliere sempre argomenti di attualità:** è importante che la scuola possa creare un rapporto costante con l'attualità anche per dare un luogo in cui condividere domande sul senso dei tempi che stiamo vivendo, sulle questioni controverse e complesse che investono l'umanità nell'attualità;
- 2) Contenuti vicini all'esperienza e alle pratiche dei ragazzi e delle ragazze:** videogiochi, post sui social network, canzoni... tutto quel materiale con cui gli adolescenti si confrontano e che spesso sfugge all'occhio dell'adulto ma che può dare stimoli e occasioni di lavoro educativo molto fertili;
- 3) Relativi al programma didattico:** è fondamentale che gli studenti sperimentino come le discipline possono essere strumenti per leggere e capire il mondo, non solo materie da studiare scollegate alla realtà. Storia e letteratura, ma anche matematica e statistica, diventano i luoghi e gli strumenti per capire in modo più articolato.

Strutturare ogni incontro

Come abbiamo detto, strutturare bene ogni incontro contribuisce a mantenere alto il livello di partecipazione, favorisce l'apertura all'Altro e il coinvolgimento di tutti i partecipanti.

Si consiglia di strutturare un percorso composto

da almeno 5 incontri di 2 ore ciascuno, se questo non fosse possibile, il conduttore potrà scegliere le attività da proporre al gruppo classe dopo un'attenta valutazione che tenga conto sia della situazione di partenza del gruppo sia del grado di intensità e complessità degli argomenti trattati in ciascuna Unità di apprendimento.



INTRODUZIONE (20 MINUTI)

All'inizio di ogni percorso prevedere dei "giochi rompighiaccio" per aiutare il gruppo a rilassarsi e permettere ai partecipanti di entrare in relazione sospendendo il giudizio e destrutturando le loro idee sui compagni. All'inizio di ogni incontro, riprendere sinteticamente il lavoro fatto nell'incontro precedente per permettere ai ragazzi e alle ragazze di rientrare nel lavoro: può essere una domanda o un'attività rimasta in sospeso, può essere un compito con cui ci si era lasciati, può essere una ripresa dei discorsi fatti dagli studenti (è importante documentare i dibattiti tra gli studenti come materiale stesso di lavoro e di ulteriore ricerca).



ATTIVITÀ CENTRALE (70 MINUTI)

Svolgimento dell'Unità con le eventuali modifiche ritenute necessarie e con il materiale indicato (e eventuale implementazione o sostituzione dello stesso).

In questa fase si incoraggiano le riflessioni personali di ogni partecipante, si propone il lavoro in gruppo, a coppie o singolarmente affinché acquisiscano via via maggiori elementi per discutere, pensare e valutare. Si cerca di generare un processo di empowerment individuale e collettivo.



CONCLUSIONE (30 MINUTI)

Ogni incontro si conclude con una sintesi collettiva dell'esperienza riflettendo su cosa si è fatto e come, portando l'attenzione sui contenuti, sui processi e sulle dinamiche emerse.

Analisi dell'esperienza e auto valutazione (per il conduttore e i ragazzi e le ragazze)

Ogni incontro può essere suddiviso in tre momenti, con ritualità:

Dopo la fine di ogni Unità di apprendimento il conduttore compila la scheda **riflessione sull'animazione avvenuta in aula** e i ragazzi e le ragazze compilano la **scheda per la riflessione sull'animazione avvenuta in aula**.

Questo permette di monitorare l'andamento dell'attività individuandone i punti di forza e di debolezza, al fine di orientare il lavoro nei successivi incontri. In particolare si focalizza l'attenzione sulle dinamiche di gruppo e l'eventuale emersione di tematiche trasversali e conflitti tra i ragazzi e le ragazze.

COM'È ORGANIZZATA LA GUIDA

Le Unità di apprendimento che vi presentiamo di seguito hanno in evidenza il **titolo**, gli **obiettivi**, le **istruzioni**, i **tempi di realizzazione**, gli **strumenti**, le **strategie per il coinvolgimento degli studenti**, i **materiali di lavoro**, e i **prerequisiti necessari a svolgere l'attività**. Infine, le unità affrontano differenti temi che ruotano attorno alle questioni

dell'*hate speech*: analisi e riconoscimento del discorso d'odio, tema dell'identità *on-line* e *off-line*, rapporto con la tecnologia e con i media, analisi e creazione di contenuti, strategie di intervento sul web.

Nello specifico la guida è strutturata in **tre sezioni**:

1

UNITÀ DI APPRENDIMENTO

Propone giochi di ruolo, giochi cooperativi, esercizi da svolgere con il gruppo delle ragazze e dei ragazzi.

2

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Presenta la scheda di monitoraggio dell'attività "**riflessione sull'animazione avvenuta in aula**" destinata al conduttore dell'attività.

La redazione di tale schema a ogni incontro è utile per una eventuale ridefinizione della tappa successiva del laboratorio con i ragazzi e per verificare come si sviluppa il dialogo nei gruppi e come evolve la riflessione sull'*hate speech*.

3

RIFLESSIONE SULL'ANIMAZIONE AVVENUTA IN AULA

Destinata ai partecipanti al gruppo è la scheda di **riflessione finale**, in allegato, per la valutazione complessiva del percorso.

- 1 **Pensare i social media: aperitivo per cominciare a riflettere sul proprio rapporto con i media**
- 2 **Capire la questione del punto di vista**
- 3 **L'hate speech nell'esperienza dei ragazzi e delle ragazze**
- 4 **Analizzo l'hate speech nella comunicazione mediale**
- 5 **Di cosa stiamo parlando?**
- 6 **Il mio punto di vista**
- 7 **L'odio, questo conosciuto. Analisi dell'hate speech**
- 8 **L'hate speech nella vita degli adolescenti**
- 9 **Spot video contro l'hate speech. Chi si odia?**
- 10 **Giochi Rompighiaccio**
- 11 **Gioco di ruolo Bafa Bafa**
- 12 **Italianometro**
- 13 **La storia di Abigail**

Riassunto del modulo

È fondamentale che ragazzi e ragazze si rendano sempre più conto della complessità dell'abitare i mondi virtuali. Il piacere del raccontarsi e del mostrare esperienze e competenze, le nuove amicizie, i diari collettivi che si costruiscono a partire dai tanti post condivisi non sono la sola faccia della medaglia. Bullismo, discorso d'odio, razzismo, offese sono fenomeni che sempre più si è chiamati a gestire. La responsabilità individuale deve attivarsi, occorre rinforzare la costruzione di un'etica delle relazioni. Il percorso proposto è lungo 10 ore perché pensiamo sia importante permettere alle classi di sostare su temi così delicati affinché possa attivarsi una maggiore consapevolezza e riflessione. Attraverso attività e lavori di gruppo, partendo dall'esperienza quotidiana degli studenti coinvolti, cercheremo di capire, definire, prevenire l'hate speech.

Tempo necessario: 12/14 ore

Suggeriamo agli insegnanti di proporre alla classe una ricerca specifica e preliminare sull'immigrazione per poter poi, con questo modulo, riflettere sul linguaggio e sul discorso.

Prima di cominciare alcune domande

Cosa vi sembra pericoloso quando si lavora e riflette sull'hate speech?

Una delle prime difficoltà incontrate è stata la gestione della rabbia: alcuni studenti hanno manifestato il bisogno di *vendicare* alcuni commenti, rispondendo all'odio con l'odio.

L'altro problema riscontrato è nella individuazione della linea di passaggio tra discorso d'odio e libertà d'espressione.

Quali sfide possiamo lanciare alla classe?

Di diventare consapevoli che il fenomeno esiste, che chiunque può essere vittima di un discorso d'odio e che per questo è importante la sensibilizzazione di tutti. Ed è ancora più importante saperlo gestire online.

Dopo aver realizzato il modulo

Quali risultati sono stati rilevati?

Come valuti strumenti, metodologie e strategie?

Pensare i *social media*: aperitivo per cominciare a riflettere sul proprio rapporto con i *media*



PANORAMICA

Visione di 4 video sul tema della relazione "**giovani e social network**" e proposta di una scheda per prendere appunti durante la visione, per confrontarsi poi sulle proprie idee e punti di vista.



OBIETTIVI

1. Lavorare con i ragazzi e le ragazze sulla relazione più generale con i *social network*.
2. Creare una curiosità rispetto alla proposta di lavoro che si sta portando avanti.
3. Creare lo spazio necessario ad una prima relazione di fiducia tra il media educator e gli studenti.
4. Stimolare la narrazione e la presa di parola partendo da stimoli video.



ISTRUZIONI

- **Introduzione...**
Il modulo comincia con la visione collettiva di 4 video e ai ragazzi viene consegnata una scheda su cui prendere appunti.
- Dopo ogni video viene lasciato qualche minuto per la scrittura delle note e dei pensieri; poi viene proiettato il video successivo.
- **Per concludere...**
L'educatore o l'insegnante guidano gli studenti in una prima discussione collettiva, a partire dalle note prese dai ragazzi e dalle ragazze.



TEMPO: 90 MIN.



ATTREZZATURE

Pc e videoproiettore.



METODOLOGIE

Dalla presa di appunti individuale si passa al dibattito collettivo. Si chiede ai ragazzi e alle ragazze di concentrarsi sui video (modalità frontale - inizialmente) per poi avere argomenti su cui confrontarsi. I video offrono lo stimolo per argomentare punti di vista, per prendere posizione nel dibattito, in modo simile ad un cineforum. Il dibattito è facilitato dalla scheda e segue l'impostazione della scheda dando voce alle diverse risposte emerse.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Suscitare curiosità attraverso narrazioni solitamente non conosciute, favorire l'espressione di ognuno grazie alla scheda personale e al dibattito.



MATERIALI

Scheda (pag. 11) e video:

- **Sindrome depressiva da social network**, canzone del rapper **Marracash** in cui vengono espressi dei giudizi sulla fidanzata dipendente dai *social* <https://www.youtube.com/watch?v=TkmXBw7AGFU>
- **I social network a tavola**, video prodotto da **Trehouse** in cui viene presentata la classica situazione, a cena, con figli adolescenti, cellulari e un papà che chiede che gli venga passato il pepe <https://www.youtube.com/watch?v=0rQkGH-lf3g>
- **#Rigobitch**, consigli per una buona foto profilo <https://www.youtube.com/watch?v=fqb7X6XX6Ew>
- **È questione di magia? Siate vigilanti.** È un video belga che porta l'attenzione sulla diffusione delle informazioni personali <https://www.youtube.com/watch?v=9aEiKiyuen8>



PREREQUISITI

Aver visionato i video.

Struttura dell'attività

L'insegnante o l'educatore distribuisce agli studenti la scheda e chiede loro di prendere appunti dopo ogni video, creando un ritmo visione-scrittura in quattro tempi.

Nella nostra esperienza, partire con la canzone di Marracash ha sempre portato molto curiosità: è ancora insolito che i testi delle canzoni entrino a lezione e questo dà un segnale immediato agli studenti rispetto al fatto che si esplorerà il tema anche stando dentro la loro cultura mediale.

Tra un video e l'altro vengono lasciati circa 5 minuti per prendere appunti sulla scheda.

Dopo le 4 proiezioni, viene proposto di suddividersi in gruppi (o a coppie, a seconda del numero degli studenti coinvolti) e di confrontarsi partendo dalla scheda: **cosa condividono e cosa no? Su cosa sono d'accordo e su cosa hanno punti di vista diversi?**

All'interno di ogni gruppo viene scelto un portavoce che poi fa una sintesi alla classe. In questo modo c'è tempo sia per un approfondimento individuale, in piccolo gruppo, sia per una overview generale dei punti di vista della classe.

I contenuti su cui si lavora in questo modulo sono incentrati sulla relazione personale che gli studenti hanno con i social media. Situazioni tra loro molto diverse vengono presentate attraverso video e canzoni. I temi indagati: l'amore e l'amicizia, i rapporti in famiglia, la dimensione pubblico-privata, la narrazione del sé. Sono temi introduttivi per cominciare ad osservare le proprie pratiche mediali, il rapporto tra la propria vita e i social network e che saranno poi la base per esplorare dove si annida l'*hate speech* online.

Fonti

Elenco dei link:

- Sindrome depressiva da social network: <https://www.youtube.com/watch?v=TkmXBw7AGFU>
- I social network a tavola: <https://www.youtube.com/watch?v=0rQkGH-lf3g>
- #Rigobitch: <https://www.youtube.com/watch?v=fqb7X6XX6Ew>
- Siate vigilanti: <https://www.youtube.com/watch?v=9aEiKiyuen8>

Per approfondire

In alcune classi è emersa la forte interdipendenza con le tecnologie nella vita quotidiana. Alcune classi hanno proposto la settimana senza *social network* per fare esperienza concreta di quanto le azioni del quotidiano siano sempre più dipendenti dalla tecnologia.

SCHEDA 1

In cosa mi riconosco

Su cosa sono d'accordo

In effetti a questo non avevo pensato troppo

Capire la questione del punto di vista



PANORAMICA

Si propone l'uso di un video prodotto dal **The Guardian** in cui 2 cambi di punto di vista portano a modificare l'interpretazione della storia.

Si propone poi l'uso di alcuni libri come **Zoom** che presentano un continuo cambiamento e spostamento del punto di vista. Viene presentato uno spezzone del cartone animato **Inside Out** e viene collegato al video di **Gaetano**, un ragazzino **vittima di bullismo** da parte dei compagni di classe.

A questo punto sono gli studenti che devono articolare e argomentare i diversi punti di vista possibili.



OBIETTIVI

1. Prendere consapevolezza dell'esistenza di diversi punti di vista.
2. Provare a padroneggiare le argomentazioni di un punto di vista e provare ad averli presenti in simultanea.
3. Suscitare la partecipazione dei ragazzi.



ISTRUZIONI

• Introduzione...

L'insegnante o l'educatore propone la visione collettiva del video del **The Guardian** sul tema del punto di vista. Il video mette in scena una storia molto facile da fraintendere e, a seconda del punto di vista, si è portati a certe conclusioni. Solo alla fine, col sorriso, si scopre quanto è stato facile farsi fuorviare e essere fuorvianti nell'interpretazione. Arrivati alla fine del video è più facile, con gli studenti, introdurre il tema del punto di vista perché ne hanno appena fatto un'esperienza concreta.

- Ai ragazzi viene proposto di interpretare e raccontare la storia interrompendo la proiezione prima di ogni cambio di punto di vista. Ogni volta, tra gli studenti, ci sarà chi proverà ad indovinare la storia che sembra davvero essere di facile interpretazione se ci fermiamo ai luoghi comuni e agli stereotipi. Poi partirà la seconda parte del video e anche in questo caso gli studenti vengono invitati a proseguire la storia. Anche in questo caso gli studenti propongono le loro versioni. Arriva poi la terza parte. E la sorpresa finale: difficilmente gli studenti

si erano minimamente avvicinati alla storia raccontata nel video.

Gli studenti vengono invitati a prendere atto del loro percorso di decodifica e ricostruzione della storia con l'intervento del docente/esperto che propone di individuare le interpretazioni più diffuse e domanda agli studenti cosa li ha portati (quali elementi della storia, quali loro conoscenze pregresse, quali stereotipi) a interpretare in un modo specifico.

• Per concludere...

Proporre il libro **Zoom** che continua ad insistere in modo eccellente sul concetto di *punto di vista*. Gli studenti vengono accompagnati nella lettura collettiva delle immagini. Si tratta di un libro di illustrazioni, molto belle, realizzate da Istvan Banyai.

Attraverso un progressivo ampliarsi del campo visivo che svela contesti sempre nuovi e sorprendenti, le illustrazioni passano da un primissimo piano della cresta di un gallo fino a una visione della terra dallo spazio.

Il libro insegna a guardare le immagini, a immaginare quello che può esservi attorno, a cercare sviluppi inattesi, a fare attenzione da che punto stiamo guardando. È un modo poetico per esercitare ad una visione più attenta. Nel nostro caso, il continuo cambio di prospettiva, ad ogni pagina, obbliga gli studenti a riposizionarsi rispetto all'immagine.

A questo punto viene proiettato uno spezzone del cartone animato di **Inside Out** in cui le diverse emozioni litigano tra loro perché hanno diversi punti di vista sulla situazione che sta accadendo a Riley (vedi link nella sezione "fonti"). Nel ritaglio selezionato si vede chiaramente come gioia e tristezza hanno un punto di vista completamente diverso sulla pioggia: gioia è euforica perché si possono usare gli ombrelli che sono colorati e si può saltare nelle pozzanghere; tristezza invece pensa che la pioggia faccia venire il raffreddore e inzuppa le scarpe.

Lo spezzone introduce il tema delle emozioni che contribuiscono a dare forma al nostro punto di vista.

Segue l'esercizio sulla storia di Gaetano.

<https://www.youtube.com/watch?v=Nwlb22Ydguk?>

Gaetano viene considerato dai suoi compagni di classe uno 'sfigato', e spesso per questo viene preso in giro e su internet vengono caricate le foto che lo ritraggono negli scherzi pesanti degli amici.

La classe organizza un nuovo scherzo: Maria, una compagna molto importante per Gaetano, gli dà un appuntamento nel pomeriggio e lui si fida ciecamente di lei. Ma all'appuntamento d'amore sono invitati tutti i componenti di classe per sbucare all'improvviso e fare l'ennesimo scherzo.

Storie di ordinario
Cyberbullismo 1
- L'amica

www.youtube.com

Gaetano è appena arrivato in una scuola, ma inserirsi non è sempre facile. Io potrei aiutarlo, ma che fare?

Gli studenti pescano dei cartoncini (colorati) con le diverse emozioni e devono prendere il punto di vista di queste emozioni. Ciascuno completa singolarmente il lavoro in maniera anonima: mettersi nei panni di un compagno di classe e prendere una decisione sul da farsi, andare allo scherzo, non andare, oppure fare qualcosa di diverso.

Rileggendo ad alta voce tutti i cartoncini si discutono insieme comportamenti e strategie.



TEMPO: 60 MIN.



ATTREZZATURE

Connessione internet, Pc (aula informatica attrezzata), videoproiettore, fogli, penne.



METODOLOGIE

Analisi mediale e lettura collettiva.



**STRATEGIE
PER COINVOLGERE
GLI STUDENTI**

Spezzare il video permette agli studenti di intervenire in modo attivo e di confrontarsi sui propri per-

corsi mentali e sulla ricostruzione del significato.



MATERIALI

Disponibilità del libro Zoom. Preparare i cartoncini colorati.



PREREQUISITI

Avere visionato tutto il materiale.

Struttura dell'attività

L'attività è strutturata in 4 parti. Volendo ci si può fermare alla terza parte e riprendere in un incontro successivo l'ultima parte (video di Gaetano).

Nella **prima parte** viene introdotto il tema del punto di vista e viene proposta una esperienza di immersione nel proprio punto di vista che cambia per almeno due volte (o tre) in pochi secondi sino ad arrivare allo spiazzamento finale. Questa esperienza, se ben guidata e valorizzata dall'adulto, resta impressa negli studenti e diventa un punto di riferimento nelle analisi previste nelle successive attività.

Nella **seconda parte**, oltre ad esserci un interessante apertura verso il mondo dei libri illustrati che aiuta gli studenti a lavorare sul concetto del punto di vista con media diversi, permette anche un'attività in sé: volendo l'insegnante può fermare qui l'unità e può chiedere agli studenti di lavorare su un loro personale "zoom" muovendosi da un punto all'altro di un tema o di una storia, vivendo in prima persona la fatica e la poeticità della visione.

Nella **terza parte** viene introdotto il ruolo delle emozioni nella messa in forma del punto di vista (e come poi dai diversi punti di vista discendono le varie emozioni) usando un cartone animato di successo ma che spiazza gli studenti che qui lo trovano come

stimolo per tutt'altro lavoro educativo. Anche in questo caso, se necessario, l'insegnante può rallentare e sostare sul rapporto emozioni-punto di vista.

Noi lo abbiamo immediatamente usato per fare l'analisi della vicenda di Gaetano. Gli studenti così avevano una chiara lente per leggere e reagire: era il filtro di una (e solo una) specifica emozione. La compresenza di tutte le cinque emozioni permette di approfondire l'analisi grazie allo scambio dei singoli studenti.

Le fasi dell'attività, le metodologie e i contenuti

L'output principale di questa unità didattica è definire e dare parole al concetto di "punto di vista" in relazione alla nostra interpretazione del mondo, delle situazioni, del rapporto con gli altri. Il tema è molto complesso e non si ha nessuna pretesa di esaustivi però, nell'ambito dell'*hate speech*, è fondamentale che la distinzione tra punti di vista diversi sia possibile ai ragazzi; è importante che accanto ad argomentazioni razionali e fonti (più o meno probabili) si lasci spazio alle emozioni che ci muovono poi non solo nel farci un'idea delle cose ma anche nelle reazioni (o mancate reazioni) che più avanti vedremo possibili (o probabili) nell'ambito della "gestione" del discorso d'odio online.

A livello metodologico, si è cercato di costruire delle situazioni in cui gli studenti potessero sperimentare su se stessi, potessero verbalizzare e confrontarsi.

La molteplicità degli stimoli permette di percorrere strade diverse per arrivare alla consapevolezza che co-esistono punti di vista diversi e possono essere anche conflittuali e aprire domande di senso profondo. L'adulto è quindi un facilitatore che supporta gli studenti nell'uso dei materiali e presiede il dibattito per garantire la partecipazione e la molteplicità dei contenuti.

Fonti

- Il video di *The Guardian* racconta la storia di un uomo che corre (forse sta scappando?) <https://www.youtube.com/watch?v=fJd1X5a5L4E>

- Il libro *Zoom* è acquistabile nelle librerie, in alternativa ci sono dei materiali reperibili su google, ma l'esperienza della visione collettiva del libro è secondo noi interessante.
- Il video di *Inside Out*: https://www.youtube.com/watch?v=_gagGQgml_Q
- Il video di Gaetano: <https://www.youtube.com/watch?v=Nwlb22Ydguk?>

Per approfondire

Con questa Unità è possibile andare avanti continuando a lavorare sul punto di vista con questi due esercizi:

- Prendere una storia nota e riscriverla adottando diversi punti di vista: potrà essere *Cappuccetto Rosso* ma anche *l'Odissea*, l'importante è che gli studenti provino a raccontarla (o scriverla) sposando uno dei punti di vista dei personaggi;

• Cosa vedi dalla finestra?

Con questa attività tre studenti escono dall'aula e al resto della classe viene spiegato il gioco: uno alla volta, quando i tre compagni usciti entreranno

in classe, i compagni di classe gli chiederanno di descrivere quanto vede dalla finestra e loro scrivono quello che viene detto. Faranno caso al punto dell'aula in cui il compagno di classe si ferma per osservare, se si sposta o se resta fermo in un punto. Dopo il primo compagno, entra il secondo, poi il terzo.

A questo punto la classe analizza le tre diverse descrizioni:

Cosa hanno visto i 3 compagni nonostante il paesaggio fuori fosse uguale per tutti?

Quali dettagli sono stati raccontati e quali no? Da che punto di osservazione si è guardato il paesaggio?

L'hate speech nell'esperienza dei ragazzi e delle ragazze



PANORAMICA

Si comincia con la visione del video di Francesco Sole sull'hate speech per poi avviare un dibattito a partire da alcune domande guida:

- Cosa ne pensate?
- È capitato anche a voi?
- Quando si incita all'odio?
- Cos'è per voi l'odio?
- Avete mai sentito discorsi che vi sembravano incitare all'odio? Dove?

I ragazzi e le ragazze scrivono le loro esperienze e opinioni sui cartelloni murali che vengono poi ripresi nel lavoro di gruppo: ogni gruppo legge le risposte ad una singola domanda e ne propone una sintesi per i compagni di classe. Viene inoltre proposto di prendere nota delle frasi che colpiscono di più e che verranno poi usate più avanti nell'unità didattica finale (produzione video).



OBIETTIVI

1. Scoprire l'attualità dell'hate speech.
2. Primi collegamenti tra hate speech e social network.

3. Suscitare il coinvolgimento dei ragazzi.



ISTRUZIONI

- **Introduzione...**
Visione del video dello youtuber Francesco Sole. Viene chiesto anticipatamente di scrivere la frase/le frasi che colpiscono di più l'attenzione degli studenti. Le frasi sono anonime e vengono poi portate all'insegnante o al media educator (serviranno per l'attività della volta successiva)
- Alle pareti della classe vengono attaccati 5 cartelloni con queste domande (ogni domanda su un cartellone diverso):
- Cosa ne pensate?
- È capitato anche a voi?
- Quando si incita all'odio?
- Cos'è per voi l'odio?
- Avete mai sentito discorsi che vi sembravano incitare all'odio? Dove?

Gli studenti si alzano e, muniti di penna, girano tra i vari cartelloni per rispondere alle domande. Una volta che tutti hanno risposto, la classe viene divisa in gruppi (tranne due studenti) e a ciascun gruppo viene dato uno dei cartelloni murali da leggere e raccontare ai compagni. I due studenti che non sono parte dei gruppi hanno il compito

di "tirare le conclusioni": ascoltano tutte le presentazioni dei vari gruppi e propongono una sintesi dei pensieri emersi dalla classe.

- **Per concludere...**
I due studenti che non sono parte dei gruppi hanno il compito di "tirare le conclusioni": ascoltano tutte le presentazioni dei vari gruppi e propongono una sintesi dei pensieri emersi dalla classe.



TEMPO: 90 MIN.



ATTREZZATURE

Pce videoproiettore (oppure una LIM), fogli A3 (oppure cartelloni 70x100), pennarelli o penne.



METODOLOGIE

In questa unità si fa un primo lavoro di analisi del contenuto di un video che tocca due punti importanti: i social network e il discorso d'odio. La strategia di scegliere uno youtuber come Francesco Sole è legata all'idea di approcciare il discorso d'odio scollegandolo dal tema migratorio e presentandolo come fenomeno che può avere chiunque come vittima. Si sono usate poi alcune strategie del cooperative learning per arrivare a definire il quadro delle esperienze vissute dalla classe nell'ambito del discorso d'odio. Riteniamo fondamentale che il progetto si ancori alla reale situazione dei vissuti delle classi, che si possa ancorare sulle esperienze concrete guardandole da punti di vista diversi, rimettendo anche in causa eventuali strategie e conclusioni.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Attivando l'empatia soprattutto grazie all'e-

sperienza biografica dello *youtuber* protagonista del video, usando il video come specchio e riflesso della propria esperienza personale.

Vengono proposte attività partecipative che permettono a ciascuno di esprimersi.



MATERIALI

Viene proiettato il video di Francesco Sole che racconta

la sua esperienza di commenti e discorsi d'odio nei suoi confronti ed è scaricabile qui: <https://www.youtube.com/watch?v=vhWcqf0ui1U>.

Occorre quindi la possibilità di proiettare (LIM, computer e videoproiettore); fogli A3 (o cartelloni bristol), pennarelli.



PREREQUISITI

Aver visionato il materiale video.

Struttura dell'attività

L'attività è strutturata in 3 parti:

- 1) Viene visto il video e vengono trascritte, dagli studenti, seconda la loro scelta e sensibilità, le frasi che più li colpiscono. I fogli con le frasi vengono trattenute dall'insegnante per una successiva attività. In questa prima fase ci si sofferma anche a riflettere su youtube, sulla possibilità di creare contenuti che possono essere apprezzati o meno, sulla figura dello *youtuber*, sulla possibilità di scambiare opinioni online. Si fa un primo collegamento tra il discorso d'odio e i social network.
- 2) Gli studenti rispondono alle domande sui cartelloni e viene lasciato loro il tempo di scrivere su tutti e cinque i cartelloni appesi.
- 3) La classe viene suddivisa in gruppi (tranne due studenti) e a questo punto comincia l'analisi di quanto scritto da tutti, prima in piccolo gruppo, poi avviene una condivisione con l'intera classe e i due studenti /fuori dai gruppi" hanno il compito di fare una sintesi.

L'output di questa Unità è una prima presa d'atto dei luoghi frequentati dal discorso d'odio che interessano al nostro progetto educativo: i social network. Nella fase di sperimentazione ci siamo accorti che introdurre il tema del discorso d'odio partendo da materiali che avessero un collegamento con una presunta diversità (ad esempio il colore della pelle) dirottava subito il discorso sul tema migratorio allargando alla questione più generale delle migrazioni e perdendo il focus sul discorso d'odio. Occorreva invece trovare degli stimoli che permettessero una prima analisi del discorso d'odio in sé. Usare il video di Francesco Sole ha permesso ha molti studenti incontrati di fare il collegamento con il bullismo e cyberbullismo e portare all'attenzione di tutti episodi in cui sono diventati vittime percependo su di sé il disprezzo degli altri.

Fonti

Il video di Francesco Sole può essere visionato qui: <https://www.youtube.com/watch?v=vhWcqf0ui1U>.

Per approfondire

Questa Unità può essere proseguita allargando l'analisi sul discorso d'odio ad altri social network e spazi virtuali.

Possiamo proporre agli studenti di fare una ricerca personale, per poi condividerla in classe, a partire dalle specifiche pratiche e passioni mediali, su:

- Gli strumenti online per fare ricerche: *Google, Wikipedia*
- Canzoni e video
- Videogiochi e piattaforme multiplayer
- Forum, blog

- Mondi virtuali
- Altri *social network*

Che tipo di contenuti sono stati trovati dagli studenti? È possibile fare una mappa temporanea? Quanto è facile o difficile, semplice o complesso incontrare il discorso d'odio su internet?

Un lavoro molto interessante può essere fatto a partire dal "*Ideologies of Hate*" proposto dal sito mediasmart.ca e di seguito riassunto:

Le ideologie di odio

Le ideologie di odio condividono una serie di caratteristiche:

- 1) **L'Altro** - fondamentale per tutte le tipologie di odio è l'idea di un gruppo target (o di gruppi multipli) indicato come *Altro*. Tuttavia, non si tratta di un gruppo vero e proprio che esiste nella realtà, ma di una finzione creata per consolidare l'identità del gruppo di odio e giustificare la sua esistenza e le sue azioni. Per raggiungere questo obiettivo, l'*Altro* deve essere rappresentato come essere sia inferiore, per stabilire la superiorità del gruppo di odio, che minaccioso, per stabilire la necessità prendere provvedimenti contro di lui.
- 2) Il **"passato glorioso"** - un altro elemento essenziale dell'ideologia di odio è il concetto che il gruppo è precipitato dal suo glorioso passato di una volta. Generalmente, questa caduta viene imputata o all'*Altro* o ai membri del gruppo che è stato preso di mira o sovvertito dall'*Altro*. Di conseguenza, è solo sconfiggendo e distruggendo l'*Altro* che questo glorioso passato può essere riconquistato. I membri del gruppo di odio devono essere istruiti su questo glorioso passato perché i suoi nemici hanno fatto del loro meglio per cancellarlo dalla storia.
- 3) **Vittimismo** - nonostante rappresentino l'*Altro* come un essere inferiore per natura, il punto centrale per le ideologie di odio è l'affermare di essere vittime loro stessi e rifiutare l'idea che sia l'*Altro* la vittima. Per esempio, un famoso articolo di David Duke, un ex "Grande Mago" dei Cavalieri del Ku Klux Klan, sostiene che i bianchi erano le vere vittime della schiavitù. Oltre a eliminare ogni possibile simpatia per il nemico, il vittimismo è estremamente efficace nel fare appello a quei giovani che sono più vulnerabili ai messaggi d'odio.
- 4) **Approvazione divina o diritto di natura** - un'idea collegata è che il gruppo di odio è superiore per sua natura o grazie a un'approvazione divina. I gruppi di odio a sfondo razziale spesso usano teorie genetiche o antropologiche ob-

solete o distorte per affermare la loro superiorità, mentre altri sostengono che il loro status speciale è concesso direttamente da Dio. In entrambi i casi, la rivendicazione divina serve a negare l'umanità di chi viene considerato *Altro* - e per giustificare il comportamento del gruppo di odio. Questa idea di una condizione speciale si manifesta in due modi. In primo luogo vi è l'idea di un imminente conflitto finale, in cui il gruppo sconfiggerà i suoi nemici e riconquisterà il suo giusto posto. Per la maggior parte dei gruppi di odio questo rimane sempre nel mito, ma alcuni gruppi - e più frequentemente gli individui - agiscono secondo questa idea. In secondo luogo, lo status speciale del gruppo eleva le sue sconfitte al livello del martirio. Questo è un tema ricorrente in materia di odio, e un altro strumento efficace per radicalizzare sostenitori.

È interessante fare un'analisi a livello storico per dare agli studenti una conseguente prospettiva storica di un tema così complesso.

Il documento integrale, in inglese, può essere letto qui: <http://mediasmarts.ca/online-hate/deconstructing-online-hate>

Sullo stesso sito ci sono risorse audio-video in inglese che possono essere sfruttate dall'insegnante di lingua per offrire agli studenti la possibilità di lavorare su materiale di altri Centri di ricerca.

Una risorsa molto interessante è questa: <http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/tutorials/facing-online-hate/html5.html>

Si tratta però di un materiale che da risposte piuttosto che domande e si consiglia di usarlo in un secondo momento, non in questa fase di ricerca in cui gli studenti si attivano insieme per cercare le proprie risposte.

Questo modulo è costruito sull'idea che sia più interessante fare ricerca insieme agli studenti su questo tema, ponendo domande e analizzando materiali che possano suscitare curiosità e facciano sentire coinvolti gli studenti anziché dare loro da subito alcune risposte che toglierebbero la possibilità alla classe di scoprirle insieme. Le metodologie scelte nelle singole attività hanno l'obiettivo di "far vivere il problema", collegarlo all'esperienza concreta degli studenti, sollecitare il loro ragionamento, la loro attivazione positiva.

Ecco perché non trovate risposte giuste o sbagliate ma idee concrete per aprire ricerche che confidiamo possano appassionare i vostri studenti.

Analizzo l'*hate speech* nella comunicazione mediale



PANORAMICA

In questa Unità cerchiamo di seguire alcune tracce del discorso d'odio in rete, tra video e messaggi Facebook.

Vengono presentazioni degli **emoticon** usati dall'Università di Firenze nell'ambito di una ricerca sull'*hate speech* online che qui vengono proposti per proporre agli studenti una loro catalogazione.

È stato scelto un caso studio specifico ma, come già scritto, è importante che il materiale sia di attualità. In questo caso, il dibattito sollevato dalla realizzazione e pubblicazione di una determinata locandina (più di 100.000 commenti) ha permesso di rintracciare tanti punti di vista e di lavorare su alcune domande sempre attuali (ad esempio, le discussioni sulle presunte diversità). L'analisi del discorso è stato lo strumento usato per raccogliere dati e informazioni..



OBIETTIVI

1. Riconoscere l'*hate speech*.
2. Cimentarsi con il "cosa fare"?
3. Suscitare la partecipazione dei ragazzi.



ISTRUZIONI

- **Introduzione...**
Questo modulo comincia con la proiezione di un video realizzato dal Centro per i diritti umani in Lituania. In una sala d'attesa si succedono persone invitate ad un casting per uno spot. Nella stessa sala, ad aspettare, c'è un ragazzo nero che chiede un aiuto per farsi tradurre alcuni post pubblicati sul suo profilo facebook. Il video viene fermato frequentemente per dare modo agli studenti di comprendere i contenuti e la situazione e anche per elaborare le emozioni che si provano. La presa di parola, nel silenzio delle emozioni, ha permesso nelle classi che hanno sperimentato il modulo di guardare il video con un forte coin-

volgimento. Alla fine del video viene posta un'unica domanda: voi cosa avreste fatto? A coppie, gli studenti ne parlano e scrivono su un post-it le loro risposte. I post-it vengono attaccati alla carta da pacco precedentemente appesa al muro e ciascuna coppia di studenti posiziona il suo post-it, leggendolo ad alta voce.

Saranno 4 studenti della classe a cercare di fare una sintesi delle reazioni dei compagni per restituire alla classe una mappa dei comportamenti immaginati.

Vengono successivamente presentati gli **emoticon** usati dall'Università di Firenze per la ricerca nazionale sull'*hate speech* online (disponibile all'indirizzo http://www.bricks-project.eu/wp-content/uploads/2016/03/relazione_bricks_bassa.pdf):

- 1) Buonisti
- 2) Arrabbiati
- 3) Aggressivi
- 4) Rassegnati

Si propone agli studenti di dare una definizione alle **4 macro-categorie**:

- 1) Cosa sono e come sono, secondo voi i commenti buonisti?
- 2) Quali differenze tra commenti arrabbiati e commenti aggressivi?
- 3) Come sono fatti i com-

menti rassegnati?

In gruppo, con la tecnica del *brainstorming*, si cerca di dare spessore a queste definizioni, sempre però partendo dalle esperienze e considerazioni degli studenti.

• **L'attività principale...**

A questo punto viene proiettata la locandina oggetto del nostro caso-studio, pubblicata su Facebook attirando più di 100.000 commenti. Alle pareti vengono appesi 4 cartelloni con i 4 **emoticons**.

Agli studenti viene data una selezione di commenti pubblicati e viene chiesto loro di suddividerli incollandoli sui vari cartelloni, seguendo la distinzione proposta dagli emoticons (possono anche proporre di loro - è successo che quando si è lavorato sulle definizioni, gli studenti abbiano proposto nuovi **emoticons**).

Dopo averli suddivisi tra i vari cartelloni, si staccano dal muro, si formano 4 gruppi e ad ogni gruppo viene affidato un cartellone. La consegna è di trovare le 5 parole che vengono ripetute più frequentemente. In questo modo gli studenti devono riflettere sulle cose che altri hanno scritto online e devono avere la postura del ricercatore che lavora sulle fonti,

cataloga il materiale, ne propone una sintesi. Tutti i cartelloni-*emoticons* vengono poi commentati insieme per condividere delle conclusioni finali a partire da uno specifico caso-studio. Vengono anche analizzate le parole che secondo i ragazzi vengono usate di più: quali sono? Che significato hanno?

- **Per concludere...**
Propone alla classe di riscrivere un commento che reputano nutrire l'*hate speech* per modificarlo a livello linguistico. Il compito prevede che gli studenti debbano mantenere il punto di vista (ad esempio quello di "contrario" all'immigrazione) ma con il compito di riscrivere le argomentazioni in modo da evitare l'*hate speech*. Questa attività

viene fatta collettivamente, con l'insegnante che supporta l'analisi linguistica. L'obiettivo è quello di tenere la classe nella pluralità dei punti di vista, a prescindere dalle opinioni personali, con la capacità però di argomentazioni che non provochino un discorso di incitamento all'odio.



TEMPO: 120 MIN.



ATTREZZATURE

Pc, videoproiettore, fogli

A3 o bristol, pennarelli, commenti stampati da distribuire, emoticons stampati per i cartelloni.



METODOLOGIE

Le metodologie usate si incentrano sull'analisi del contenuto mediale a livello linguistico cercando di tenere gli studenti sul piano del discorso, facendo attenzione alle parole, alla costruzione delle argomentazioni (o alla loro totale assenza). In questo caso non si apre il dibattito su quello che pensano loro: quello che pensano diventa uno degli aspetti che il catalogare richiama in causa. Il lavoro di analisi si basa su un approccio cooperativo e ha

la funzione di far sentire gli studenti protagonisti dell'analisi che stanno facendo, come fossero ricercatori che devono catalogare del materiale e dare un ordine. La scelta delle parole più usate permette una immediata focalizzazione anche sulle parole che più facilmente vengono usate per incitare all'odio.



**STRATEGIE
PER COINVOLGERE
GLI STUDENTI**

Attivando il desiderio di fare ricerca insieme su un argomento, usando attività partecipative e interagendo con i social con una postura meno superficiale.

Struttura dell'attività

L'attività è complessa ed è **suddivisa in cinque fasi**. È possibile anche realizzarla in più di un incontro. Le fasi sono:

- 1) Presentazione del video lituano "**Experiment - Translation**" e prima attività con i post-it per cominciare a ragionare sui comportamenti concreti. Cosa faccio quando incontro l'*hate speech* online? La storia presentata nel video permette di porre una domanda: voi cosa avreste fatto?
- 2) Presentazione dello strumento di lavoro per l'analisi dell'*hate speech*: vengono mostrati gli emoticons usati dall'Università di Firenze per catalogare i messaggi di *hate speech* e viene chiesto agli studenti di definire il significato degli emoticons e successivamente di usarli per suddividere i commenti che verranno distribuiti.
- 3) Viene presentato il caso-studio su cui ci eserciteremo insieme: si tratta della pubblicazione di una locandina su *Facebook* che è stata molto dibattuta. Agli studenti vengono distribuiti una selezione dei 100.000 commenti presenti online (circa una trentina a studente, per avere
- 4) Una volta terminati i commenti e riempiti i cartelloni, la classe si suddivide in 4 gruppi e ognuno lavora su un cartellone. Si propone un'analisi quantitativa che apre ad alcune riflessioni qualitative: quali sono le parole usate più frequentemente? L'elenco delle 5 parole più usate nelle 4 colonne con gli emoticons permette all'insegnante di guidare una riflessione rispetto al linguaggio, alle argomentazioni, alle strategie discorsive.
- 5) L'ultima attività che si propone è quello di scegliere collettivamente un commento, analizzarlo insieme in profondità: quali parole, quali argomenti proposti a supporto della tesi espressa; come eventualmente riscrivere quel commento evitando che diventi un discorso di incitamento all'odio?

L'obiettivo di questa unità è di imparare a riconoscere i commenti d'odio, anche se il limite è quello

di esercitarsi su un solo caso studio. Occorrerebbe implementare l'attività con altre situazioni da studiare, contenuti mediali diversi, al fine di sviluppare una competenza più matura negli studenti rispetto al riconoscimento dell'*hate speech* online. In questa unità si pone anche la domanda del "cosa fare" ma anche in questo caso occorrerebbero attività

di rinforzo. Altre idee sono proposte nella sezione "per approfondire".

Fonti

Video lituano "Experiment - Translation":
<https://www.youtube.com/watch?v=qNX1256eVw8>.

Per approfondire

- Per dare maggiore evidenza al lavoro fatto dagli studenti con i commenti pubblicati su Facebook si può coinvolgere l'insegnante di matematica o di tecnica per tradurre le informazioni in infografiche. Il racconto della ricerca con una grafica diventa anche un modo per condensare gli aspetti di maggior rilievo e diventa un elemento di comunicazione con il mondo esterno: può essere condivisa dai ragazzi stessi sui social, può essere usata da altre classi...
- Una attività ulteriore che può essere fatta per potenziare il percorso è sul tema della libertà d'espressione: leggere i commenti postati sotto la locandina apre domande sul confine tra discorso d'odio e libertà d'espressione. Quali sono i limiti nella libertà d'espressione che gli studenti sentono come "giusti", "necessari", "appropriati"? Si propone una selezione di articoli che si focalizzano su Facebook. A partire da questo caso studio concreti, si può dibattere più in generale il confine tra *hate speech* online e libertà d'espressione. Come si fa a "regolare" questa libertà? Quali sono, nell'esperienza e nelle conoscenze dei ragazzi e delle ragazze le reali possibilità di far fronte al discorso d'odio quando incontrato online?

Articoli:

Hate speech: abbiamo segnalato a Facebook 100 commenti che incitano all'odio, 91 ancora online
<http://www.cartadiroma.org/editoriale/hate-speech>

Non sono consentiti messaggi di odio: chiusa la pagina Facebook di VoxNews

<http://www.cartadiroma.org/news/cronache-ordinario-razzismo-chiusa-la-pagina-facebook-voxnews>

#nohatespeech. Facebook: libero pensiero in libero business?

<http://www.cartadiroma.org/news/discorsi-odio-e-business-virale>

Facebook oscura la pagina dell'odio

<http://www.quotidiano.net/minacce-su-facebook-musulmani-ditalia-1.2038281>

- Una ulteriore attività è collegata al tema del "cosa fare", riprendendo il video "Experiment - Translation". Questo tema è sviluppato in modo accattivante dal Media Smarts Centre (Canada's Centre for Digital and Media Literacy - <http://mediasmarts.ca>) che propone un Hate 2.0 Quiz che può essere di stimolo all'insegnante o all'educatore. Gli studenti si trovano davanti, sotto la forma di domande di un quiz, alcune possibili situazioni online e scelgono la reazione migliore tra quelle proposte con scelte multiple. Ogni scelta multipla può aprire delle riflessioni e gli studenti si aprono a nuove possibilità rispetto al "come reagire" e "cosa è utile fare".

Il PDF della lezione è scaricabile qui: http://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/lesson-plan/Lesson_Hate2.pdf

Chi sono i commentatori?



BUONISTI



**ARRABBIATI
/ POLEMICI**



AGGRESSIVI



RASSEGNA TI



Cerca 🔍

Home



5 commenti Condivisioni: 165

👍 Mi piace

💬 Commenta

➦ Condividi

Commenti più in vista ▾



Scrivi un commento...



Si credo di saper leggere ma trovo comunque la vignetta orrenda!!!... e non per questo sono così solidale con gli stranieri

Mi piace · Rispondi · 👍 12 · 21 aprile alle ore 14:33



Soprattutto con quelli che delinquono...

Mi piace · Rispondi · 👍 3 · 21 aprile alle ore 14:34



tragedia di domenica o non tragedia di domenica il concetto non cambia, ipocriti

Mi piace · Rispondi · 👍 8 · 21 aprile alle ore 17:18



I vostri avi si staranno rivoltando nella tomba

Mi piace · Rispondi · 👍 1 · 26 aprile alle ore 10:08



Ma pure senza tragedia, non ci vuole un genio a capire che quei viaggi non sono certo gite di piacere e per piacere non datemi del buonista, materia grigia!!! Dai!!! Usatela

Mi piace · Rispondi · 👍 9 · 14 giugno alle ore 15:02

Di cosa stiamo parlando?



PANORAMICA

Visione di un documentario o di materiale che possa stimolare negli studenti la comprensione del fenomeno migratorio italiano. Attività partecipativa "coffee break" da cui si crea la definizione di hate speech condivisa.



OBIETTIVI

1. Costruire una definizione condivisa.
2. "Potrebbe accadere anche a me" - capire che l'hate speech riguarda tutti.



ISTRUZIONI

- *Introduzione...*
Il modulo comincia con la visione collettiva di un video sull'hate speech nella definizione di un determinato gruppo di persone (es. il documentario mandato in

onda da RaiTre Presadiretta, "Aiutiamoli a casa loro" lunedì 29 gennaio 2018 oppure materiale d'archivio per approfondire la migrazione italiana in Svizzera, Belgio o negli USA...). C'è un breve dibattito che serve a mettere a fuoco i primi pensieri:

- Cosa ne pensate?
- Vi immaginate che anche gli italiani avessero avuto percorsi migratori così difficili?

Poi la riflessione continua a gruppi con la modalità partecipativa del "coffee break": divisi in piccoli gruppi di 4- 5 persone, ognuno disegna davanti a sé una tazza piena delle parole che secondo lui definiscono l'hate speech, nel vassoio centrale si scrive la parola condivisa. Ad ogni gruppo vengono restituite le frasi che erano state trascritte dal video di Francesco Sole. Con le parole dei vassoi l'intera classe costruisce una frase per definire l'hate speech.

- *Per concludere...*
L'educatore o l'insegnante aiutano gli studenti a costruire una definizione di hate speech che poi rimane a disposizione della classe (per ampliarla, modificarla, correggerla) per tutta la durata dell'attività.



TEMPO: 90 MIN.



ATTREZZATURE

Pc e videoproiettore.



METODOLOGIE

Analisi di un contenuto mediale, identificazione e riflessione degli stereotipi e cooperative learning.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Suscitare l'empatia attraverso il video e mettendo gli studenti nella situazione in cui sono gli italiani ad essere raccontati esclusivamente attraverso degli stereotipi negativi;

cooperative learning per attivare tutti gli studenti e dare una definizione di hate speech che contempra, al tempo stesso, la complessità del fenomeno e la relazione con le vite degli adolescenti.



MATERIALI

Video, fogli di carta da pacco e colori.



PREREQUISITI

Aver visionato il video, conoscere l'attività del "coffee break" - vedi scheda dedicata del Cospe.

Struttura dell'attività

L'attività si suddivide in 2 fasi.

La prima, iniziale, propone agli studenti la visione collettiva di un documentario video per riflettere su come gli stereotipi e il discorso d'odio possano riguardare tutti. Si propone un breve dibattito dopo la visione del documentario (o di altro materiale ritenuto idoneo allo stesso fine):

- Cosa ne pensate del video appena visto?
- Vi immaginate che anche gli italiani avessero avuto percorsi migratori così difficili?

Vengono raccolte impressioni, opinioni e emozioni che vengono segnate alla lavagna.

La seconda fase dell'attività del modulo si propone di dare una definizione di *hate speech* attraverso una attività partecipativa denominata "coffe break". La classe viene suddivisa in piccoli gruppi di 4 persone, intorno ad uno stesso tavolo, appa-

recchiato con un foglio di carta da pacco e dei colori. Gli studenti vengono invitati a disegnare il loro coffee break con tanto di tazzine e con un piatto centrale. Ad ogni gruppo vengono restituite le frasi che erano state trascritte dal video di Francesco Sole. Singolarmente viene scritta una prima definizione, le parole più usate vengono riportate nel vassoio centrale (in quanto parole condivise) e ogni gruppo arriva a dare una propria definizione di *hate speech* che viene poi condivisa con il resto della classe. L'educatore o l'insegnante aiutano gli studenti a costruire una definizione di *hate speech* che sintetizzi le versioni dei singoli gruppi e che resti a disposizione della classe, ad esempio su un grande foglio di carta da pacco, affinché successive esperienze possano ampliarla, modificarla, correggerla per tutta la durata dell'attività.

Fonte

Ad esempio il documentario mandato in onda da Presadiretta il 29 gennaio 2018 "Aiutiamoli a casa loro" Link: <http://www.raiplay.it/video/2018/01/Presadiretta---Aiutiamoli-a-casa-loro-9292e166-6cfb-4ae5-94dc-8ef909e176a0.html>

Per approfondire

Prima della seconda parte dell'attività (che ha l'obiettivo di stimolare una definizione di *hate speech*) può essere interessante proporre agli studenti una seconda esperienza mediale che ha l'obiettivo di toccare con mano quanto facilmente chiunque possa diventare vittima di *hate speech*.

In questo caso è interessante il materiale didattico proposto qui: https://docs.google.com/document/d/1i2UOiDNU6Xuv3st3tzHrFW_9LHR0IgvVtFi-QzXBQB-8/edit

Si tratta di materiale didattico che il progetto "Game Over Hate" ha presentato in due conferenze europee a Barcellona e Dublino e che possono guidare i docenti ad affrontare con gli studenti il tema del videogioco.

La presentazione del materiale

"Uno sguardo sul ramo attualmente più redditizio dell'industria dell'intrattenimento (video games), le imponenti comunità online che ruotano attorno alla stessa e come tutto questo si assembli in un mondo di *hate speech*, *trolling* e cultura della violenza. Si smaschereranno alcuni stereotipi sui giochi e sui giocatori per capire come questa realtà sia divenuta integrata e massificata. Si discuterà

di come i giocatori interagiscono online, a quali tipi di videogames giocano e cosa accade quando così tante persone cooperano e competono online.

GameOverHate esamina quanto i giocatori cooperano tra loro. Chi modera queste comunità? Chi assicura che gli insulti e le discriminazioni non dilagano in questi ambienti? E cosa accade quando questo avviene? L'ambiente delle comunità di videogiochi può essere estremamente ostile e aggressivo soprattutto nei confronti delle donne, minoranze e nuovi giocatori.

Come può una cultura così ben radicata rimodellarsi? Un cambiamento è ancora possibile? È voluto? E chi ha la responsabilità e gli strumenti per guidare verso il cambiamento? Può una persona fare la differenza? Possono queste comunità diventare più amichevoli e più inclusive senza rinunciare a ciò che le ha rese fin da subito così popolari? Pertanto, esistono spazi di gioco differenti dal resto delle comunità online?"

Il blog ha questo indirizzo: <http://gameoverhate.tumblr.com> e contiene diversi video che possono aiutare gli studenti a prendere consapevolezza e anche a far emergere personali esperienze.

Il mio punto di vista



PANORAMICA

Riprendiamo il video di Francesco Sole, il video della campagna *nohatespeech*, quello sul Congresso degli Stati Uniti, presentiamo lo spezzone di un tg tedesco e alcuni articoli di giornale: i ragazzi, a gruppi, selezionando con i cellulari i pezzi che colpiscono di più, realizzano delle riprese. Per fare questa attività viene data loro una griglia che chiarisca gli obiettivi e che tipo di racconto costruire... lavoro di montaggio degli spezzoni e presentazione alla classe.



OBIETTIVI

1. Riconoscere l'*hate speech*.
2. Esprimere il proprio punto di vista consapevolmente
3. Suscitare la partecipazione dei ragazzi.



ISTRUZIONI

- **Introduzione...**
Presentazione di un tg tedesco e degli articoli di giornale che successivamente ogni gruppo avrà a disposizione.

- Ai ragazzi viene proposto di dividersi in gruppi e di selezionare dai video visti durante tutto il laboratorio gli spezzoni per loro più interessanti per spiegare l'*hate speech* e per esprimere il proprio punto di vista. Dovranno annotare i minuti dei video per loro più interessanti e costruire una scaletta che alterni video e loro opinioni, anche prendendo spunto dagli articoli. Svolgendo l'attività in un'aula informatica, aiutati anche dai cellulari per riprendere le situazioni presentate nei video, gli studenti potranno realizzare un loro montaggio di presentazione del fenomeno dell'*hate speech* al resto della scuola.

- **Per concludere...**
Si propone ad ogni gruppo di presentare il proprio lavoro. L'attività finale che viene proposta ai ragazzi a questo punto è attivata dalla domanda: "ma io cosa posso fare?". I ragazzi usano dei post it e a mano a mano che segnano le risposte si compone una mappa dei possibili comportamenti alla lavagna con l'obiettivo di far vivere ai ragazzi la necessità di tenere alta l'attenzione sul fenomeno. A distanza di 15 giorni sarebbe interessante se ci fosse un tema in classe sull'argomento per raccogliere con maggiore profondità e introspezione le opinioni, le riflessioni e le percezioni degli studenti.



TEMPO: 180 MIN.



ATTREZZATURE

Pc (aula informatica attrezzata), videoproiettore, post it, pennarelli, cellulari o tablet, software di montaggio.



METODOLOGIE

Analisi di un contenuto mediale, identificazione e riflessione degli stereotipi e cooperative learning.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Attivando il desiderio di fare ricerca insieme su un argomento, usando attività partecipative e interagendo con le informazioni d'attualità nell'ottica di una loro rielaborazione.



MATERIALI

I video usati durante tutto il percorso. Tra i materiali da fornire agli studenti possono essere recuperati anche quelli suggeriti nelle attività "per approfondire".



PREREQUISITI

Questa attività va proposta per ultima: gli studenti hanno bisogno di avere alle spalle un percorso educativo sul tema.

Struttura dell'attività

Questo modulo comincia con la presentazione degli obiettivi dell'attività: esprimere il proprio punto di vista sull'*hate speech* e presentare brevemente il fenomeno dell'*hate speech* attraverso un video. Ci si sofferma sulla questione del racconto e del raccontare.

Viene presentata una scheda (allegata sotto) che fornisce ad ogni gruppo delle domande di partenza e aiuta a definire gli obiettivi del proprio messaggio. In questa fase è importante che gli studenti siano capaci di una metariflessione: non si tratta solo di trattenere dal flusso mediale quello che più li ha colpiti, ma di costruire un racconto che permetta ad altre persone una riflessione.

La scheda viene proiettata per poter essere osservata da tutti e ad ogni gruppo viene data una copia cartacea affinché possano prendere appunti e scrivere note rispetto alle loro scelte e al loro tipo di racconto.

Successivamente vengono presentati alcuni nuovi materiali: si tratta di un tg tedesco e di articoli di giornale che successivamente ogni gruppo avrà a disposizione. Anche in questo caso è importante fornire agli studenti degli articoli di attualità che

possano aiutarli a pensare, che diano del materiale su cui esprimere un punto di vista.

Gli studenti, suddivisi in gruppo, selezionano dai video visti durante tutto il laboratorio gli spezzoni per loro più interessanti per spiegare l'*hate speech* e per esprimere il proprio punto di vista. Dovranno annotare i minuti dei video per loro più interessanti e costruire una scaletta che alterni video e loro opinioni, anche prendendo spunto dagli articoli. Svolgendo l'attività in un'aula informatica, aiutati anche dai cellulari per riprendere le situazioni presentate nei video, gli studenti potranno realizzare un loro montaggio di presentazione del fenomeno dell'*hate speech* al resto della scuola.

Si propone ad ogni gruppo di presentare il proprio lavoro. L'attività finale che chiude il lavoro è attivata dalla domanda: "Io cosa posso fare?". I ragazzi usano dei post it e a mano a mano che segnano le risposte si compone una mappa dei possibili comportamenti alla lavagna con l'obiettivo di far vivere ai ragazzi la necessità di tenere alta l'attenzione sul fenomeno.

A distanza di 15 giorni sarebbe interessante se ci fosse un tema in classe sull'argomento per raccogliere con maggiore profondità e introspezione le opinioni, le riflessioni e le percezioni degli studenti.

Fonti

Telegiornale tedesco: <https://www.youtube.com/watch?v=4naZkxM4U1c>

Per approfondire

La scheda che l'insegnante può utilizzare e personalizzare per lavorare con gli studenti.

Chi racconta la storia?

(chiarire il punto di vista)

Presentati

(decidi tu quando, se all'inizio o alla fine
oppure svelandoti piano piano)

**e chiarisci allo spettatore
il tuo punto di vista**

Di cosa parliamo?

**Convinci il tuo spettatore
che questo è un tema
per te rilevante e importante**

**Cosa c'è di "universale",
secondo te, nell'*hate speech*?
Perché l'essere umano "odia"?**

Scopo narrativo del racconto

**Vuoi sensibilizzare
i tuoi spettatori?**

**Vuoi stimolarne
un'azione positiva?
Quale o quali azioni?**

L'odio, questo conosciuto. Analisi dell'*hate speech*



PANORAMICA

Questa unità di apprendimento fornisce ai ragazzi i primi spunti per riflettere sul discorso d'odio, ipotizzare le ragioni che possono determinare nell'uomo l'odio verso i propri simili, verso chi è percepito come diverso:

- Si introduce il gruppo al tema del laboratorio e alle metodologie che verranno utilizzate.
- Con i ragazzi si stabilisce che ognuno deve avere un ruolo nel gruppo, in ogni ambito: quello della presentazione di casi, dell'analisi, nel riportare le discussioni, ecc.
- Il gioco "Coffee break" consente di elaborare, coinvolgendo tutti i partecipanti, una definizione condivisa del termine "odio" e di iniziare a creare un linguaggio comune sul tema all'interno del gruppo classe.



OBIETTIVO

La parola "odio" è spesso abusata o data per scontata. Questa unità intende riflettere sul significato e le implicazioni dell'uso di questo termine.

Facilitare l'identificazione di un primo nucleo di termini che servono per parlare dell'*hate speech* con cognizione di causa, per far emergere, grazie al contributo di ogni partecipante, una riflessione condivisa sul tema.



ISTRUZIONI

PER COMINCIARE

Si propone ai partecipanti l'ascolto di canzoni o poesie sul tema dell'odio. Si chiede ai partecipanti di cominciare a riflettere sulla parola "odio", senza però esternare il proprio pensiero.

ATTIVITÀ

"Coffee Break" ai partecipanti, suddivisi in gruppi di 4-6 persone, vengono distribuiti pennarelli e fogli grandi di carta da pacchi, un foglio per ogni gruppo. Si spiega loro che ogni foglio è una tovaglia e si chiede a ciascuno di disegnare davanti a sé una tazza in cui scrivere la propria personale definizione della parola "odio". Successivamente, ogni gruppo trova una definizione comune da scrivere in un "vassoio" disegnato al centro del foglio.

CONCLUSIONE

Ogni gruppo illustra in plenaria la propria definizione comune e il percorso che ha portato a formularla. I fogli-tovaglia vengono

appesi sulle pareti della classe e i partecipanti sono invitati ad andarli a vedere da vicino e a disegnare un "emoticon" accanto alle definizioni che li colpiscono di più, per poi tornare seduti in cerchio. Questa attività introduce una discussione in plenaria su cosa sia l'odio, cosa significhi "incitare all'odio" e come l'incitamento all'odio si declini in maniera differente online e offline.



ATTREZZATURE

LIM o pc portatile con casse per ascoltare le canzoni; Lavagna o lavagna a fogli mobili per fissare i concetti chiave della discussione



METODOLOGIE

Si fa riferimento alle metodologie della comunicazione nonviolenta, dell'apprendimento cooperativo ed alla *Pedagogia della speranza* di Freire.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Per coinvolgere gli studenti nell'attività, un'efficace strategia è quella di stimolare la loro fantasia e inventiva. La riflessione in piccoli gruppi attraverso l'elaborazione dei cartelloni con le tazze, oltre a dar valore al potenziale espressivo di ognuno, favorisce l'emersione dei punti di vista e attiva il confronto fra i ragazzi e le ragazze, mossi da curiosità e interesse nei confronti delle immagini e delle parole in esse contenute. Inoltre, per introdurre il tema del discorso d'odio si possono utilizzare testi musicali di artisti contemporanei, conosciuti dai ragazzi e dalle ragazze.



MATERIALI

Sedie, tavolini, pennarelli colorati, fogli di carta da pacchi, cartelloni bianchi, post-it, scotch di carta.



TEMPO: 120 MIN.

Struttura dell'attività

L'Attività intende stimolare una riflessione comune sul concetto di "odio". Approfondire il significato di questo termine permette di introdurre il concetto di *hate speech*, espressione tradotta in italiano con la formula "incitamento all'odio", la cui definizione si basa sulla presenza dei seguenti elementi: il contenuto e il tono del discorso, i destinatari, la natura e le possibili conseguenze o implicazioni. È nostro interesse che i ragazzi e le ragazze riescano a sviluppare un comune vocabolario di riferimento sulle parole chiave utilizzate durante il percorso. Ciò, oltre a favorire la comunicazione all'interno del gruppo, contribuisce ad attivare una riflessione metalinguistica su come una stessa parola possa contenere significati diversi, entrambi legittimi.

- Il tema viene introdotto attraverso l'ascolto di canzoni o la lettura di poesie (v. fonti). Dopo l'ascolto i ragazzi sono invitati a riflettere sul significato della parola "odio", senza però per il momento confrontarsi con i compagni. Si introduce così la parte centrale dell'attività;
- "Coffee break": divisi in gruppi da 4-6 persone, i ragazzi e le ragazze simulano di essere al bar, seduti a tavolini con una tovaglia (grande foglio di carta da pacchi o bianco) su cui ognuno disegna la propria tazza o tazzina, scrivendoci dentro la propria definizione di odio in max 2-3 parole, rispondendo alla domanda "quali parole associ al concetto di 'odio'?". I ragazzi di ogni tavolino individuano poi una definizione di gruppo che viene poi riportata nel "vassoio del dolce" che avranno disegnato al centro della tovaglia. Ogni gruppo è invitato ad individuare un/una portavoce, che riporterà in plenaria la definizione di gruppo e il percorso che ogni gruppo ha effettuato per arrivare ad essa. Gli altri possono fare qualche domanda su ogni cartellone.
- Ai ragazzi viene chiesto di preparare degli emoticon disegnandoli sui post-it, per esprimere graficamente come si sentono in relazione alle parole scritte sui cartelloni e cosa li colpisce maggiormente. I ragazzi e ragazze sono invitati ad alzarsi per osservare da vicino i cartelloni ed a posizionare gli emoticon vicino alle espressioni che ritengono più significative.

- I partecipanti tornano a sedersi in cerchio e discutono, a partire dalla definizione del termine "odio" su cosa possa significare l'espressione "incitamento all'odio". L'animatore può stimolare il dibattito attraverso alcune domande:
 1. Cosa significa incitare all'odio?
 2. In quali contesti l'incitamento all'odio è più frequente?
 3. Quali possono essere le differenze fra discorso d'odio offline e online?
 4. Dove inizia e dove finisce la libertà di espressione?

Fonti

Nella parte introduttiva, per parlare alla classe del concetto di odio si possono utilizzare poesie come *S'i fosse foco* di Cecco Angiolieri o canzoni di rapper contemporanei, come *Il senso dell'odio* di Salmo o *Figli dell'odio* di Luche L1, sulla base degli interessi dei ragazzi e delle ragazze.

S'i fosse foco di Cecco Angiolieri

S'i fosse fuoco, arderei 'l mondo;
 s'i fosse vento, lo tempestarei;
 s'i fosse acqua, i' l'annegherei;
 s'i fosse Dio, manderei' en profondo;
 s'i fosse papa, allor serei giocondo,
 ché tutti cristiani imbrigarei;
 s'i fosse 'mperator, ben lo farei;
 a tutti tagliarei lo capo a tondo.
 S'i fosse morte, andarei a mi' padre;
 s'i fosse vita, non starei con lui;
 similmente faria da mi' madre.
 Si fosse Cecco com'i' sono e fui,
 torrei le donne giovani e leggiadre:
 le zoppe e vecchie lasserei altrui.

Figli dell'odio

Testo **Luche L1**

Feat. **Fuossera e Corrado**

www.youtube.com/watch?v=Vn1izplknI4

Sir Fernandez:

Io punto al sole, voglio il suo bagliore
 Dove la figlia dell'abbandono è la madre
 dell'odio
 Lo cerchi più forte, ovvio
 La strada nella mente, ovvio

Lotti per il tuo cuore stolto
 Occhi negli occhi è troppo scuro, non leggo
 il suo volto
 Non faccio il duro in un mondo sconvolto
 E ancora credere che odiare è vincere
 Amare è fingere, giurare è perdere
 La prima regola è non chiedere, stringere
 il vuoto
 Per farlo amico per poco, sciogliere un nodo
 Per poi sognare il suo corpo e
 Dentro un fuoco spegne il tuo odio
 Se mi accontento, io non godo
 D'estate al muro appaga lo sfogo
 Voglio la soluzione non un modo
 Parlare all'aria, sentire il suo fiato
 Guardarla in faccia, sfiorare il suo fianco
 Sfiore la fortuna e non esiste un'illusione
 Quello è il momento, in cui il talento incontra
 ancora un'occasione

Pepp J One:

Tutti pensiamo che la vita è solo una
 E spesso sembra che la campi per metà
 Incrampi, inciampi, nel tuo modo di vedere,
 avvampi
 Perché niente ti sta bene, il tuo giudizio
 Ti fa giudicare un Giuda dagli altri
 Perché vivi sentimenti contrastanti
 Immagina un ragazzo cresciuto nell'amore
 Che ha conosciuto l'odio appena ha messo
 piede fuori dal portone
 E scegli già il tuo atteggiamento a muso
 duro, accigliato
 Basti tu anche più di un reggimento, soldato
 A casa non dici niente ma ti senti osservato
 Sei una bomba C4 e non sei ancora scoppiato
 Spoletta e percussione, spoletta e percussione
 Una goccia di sudore ma sei ancora detonato
 Avverso non conosci i tuoi avversari
 Versi sangue in un bicchiere
 Illuminato da da un padre degenerato

Corrado:

Non puoi fermare ciò che già è iniziato
 Faremo il mondo a pezzi facendo finta di
 salvarlo
 Figli dell'odio persi con te
 Figli dell'odio schiavi di te

O' Iank:

Ho scelto una vita da creativo essendo

impulsivo
 Per sfogare la pazzia e il modo di agire
 istintivo
 Disegnando la realtà con l'alfabeto dove
 Il giallo dei lampioni mi rende strano e
 irrequieto
 Uno scenario di palazzoni, stazione e strade
 abbandonate
 Cerco di curarmi l'anima e spaccare barricate
 Oh Dio, dimmi solo perché non sono
 figlio tuo
 Ma figlio dell'odio!
 Siamo in cattività, abituati dalla nascita
 A una crescita con l'inferiorità
 Chi versa lacrime risulta un debole
 Mentre il mondo si perde in una continua
 iperbole
 Non ha prezzo tutto questo e lo pago a
 caro prezzo
 Chiusi in una gabbia con la scabbia
 Illuminati dalla luce di un'alba
 Una rivalsa, la mia anima è salva
 Anche se piove resta il fiuto e non perdo
 la via di casa

Luchè:

Solo chi ama davvero può odiare davvero
 Il mio sentimento è fatale, un overdose di ero
 Meglio odiato che ignorato ma pur sempre
 sincero
 Gesù è freddo, ci ha congelati nell'inferno
 Che il Signore perdoni la fame di giustizia
 Cosa fai qui? Sono venuto in cerca di una vita
 Vedo vendetta nei tuoi occhi chiusi, neri
 e stanchi
 Stringiamoci aspettando angeli, pronti a
 salvarci
 Abbraccio il traditore e fingo che sia come
 prima
 Leggi il messaggio nei miei baci come i
 Perugia
 Ti tremano le braccia mentre brindiamo
 insieme
 Lo sento che ti piange il cuore e pisci lacrime!
 Non mi sorprende se è il tuo amico a dirmi
 dove sei
 Se si fosse veri fino in fondo non mi sentirei
 Solo, sposo l'odio, il mio amore terreno
 Combatto questa guerra in nome dei figli
 che avremo

Corrado:

Non puoi fermare ciò che già è iniziato
 Faremo il mondo a pezzi facendo finta di salvarlo
 Figli dell'odio persi con te
 Figli dell'odio schiavi di te

Il senso dell'Odio. Salmo
www.youtube.com/watch?v=ZNTdHTxStY&feature=youtu.be

Mi capita di stare anche peggio, - ma di che parli? -
 parlo da solo dovrei preoccuparmi,
 ho paura di svegliarmi domani, cosciente,
 sapere che non c'è il seguente,
 forse,
 sapessi quante ne ho fatte di corse,
 e tutti questi anni di "avrei dovuto", "potevo",
 "dovevo", "volevo", "se fosse",
 o se magari avessi avuto una faccia normale
 senza problemi per socializzare,
 per come vivo è un fatto istintivo
 scrivo versi per i presi male ,
 amo il senso dell'odio, corrosivo
 come chi sa che non sarà mai famoso,
 -ma per famoso tu che cosa intendi-?
 in Italia è inteso per quanto ti vendi. Il
 principio di chi suona
 è stare in parallelo alla linea di ciò che
 funziona,
 potremo essere diversi,
 a me basta vedervi sotto il palco a cantare
 i miei versi,
 ho l'acqua alla gola,
 a scuola dormivo fino all'ultima ora,
 non ho mai aperto gli occhi da allora,
 sognavo di fare l'universitario dopo il
 diploma,
 forse,

sapessi quante ne ho fatte di corse,
 e se l'odio fosse una marca farei sicuramente
 l'endorser
 vedrei il mio nome sopra le borse,
 odio chi prende tutto sul serio,
 troppo sul serio, troppo sul serio,
 e ti guardano strano,
 solo perché riesco a cambiarti la traccia
 a lo stereo...

... il principio di chi suona è stare in parallelo
 alla linea di ciò che funziona
 potremo essere diversi, a me basta vedervi
 sotto il palco a cantare i miei versi
 Non ci resta che l'odio quando tutto finisce
 mi troverai ancora qui, dove il senso lo
 percepisce.

Non ti resta che l'odio, lui detta e io scrivo.
 Fin che senti il senso dell'odio potrai dire
 di essere vivo!

non ci resta che l'odio...
 vorrei tornare indietro come John Titor... chi?
 mz', forse non l'hai mai sentito!
 comunque, dicevo, vorrei tornare in dietro
 nel tempo e lasciare tutto com'era
 perdermi di esempio sentirmi empio e
 rivivere tutto alla stessa maniera,
 tutto ciò che fai ha il suo valore
 i ricordi sono come la mafia,
 pentirsi è un disonore,
 ho il cuore più freddo dell'Asia.

Non prendo mai sonno prima delle tre, e
 non mi sveglio mai prima delle tre
 lavoro al bar, e come tutti, come tutti sogno
 di fare la rock star,
 odio la mia città come la metà di chi riesce
 a sentirlo
 l'altra metà condividono il senso ma non
 trovano un modo per dirlo
 per chi non lo capisce mi troverai dove il
 senso lo percepisce.

Per approfondire

Questa Unità di apprendimento focalizza l'attenzione sul concetto di *hate speech* e farà certamente emergere la complessità di questo tema. Si può procedere riprendendo, negli incontri successivi, il manifesto con la definizione condivisa di *hate speech*, con la possibilità di poterlo integrare/modificare: questo permette di rielaborare i contenuti emersi nella presente Unità di apprendimento e apre alla possibilità di cambiare opinione. Un'altra possibilità è l'analisi di una o più parole chiave emerse.

borare i contenuti emersi nella presente Unità di apprendimento e apre alla possibilità di cambiare opinione.

Un'altra possibilità è l'analisi di una o più parole chiave emerse.

L'hate speech nella vita degli adolescenti



PANORAMICA

I temi centrali di questa Unità di apprendimento sono:

- L'esperienza diretta dei ragazzi e delle ragazze rispetto all'hate speech;
- Come è possibile attivarsi per contrastare l'hate speech.

Attraverso l'attività proposta i ragazzi, in forma anonima, potranno raccontare un'esperienza di hate speech di cui hanno appreso o che hanno vissuto in prima persona, riflettere su come hanno agito e valutare nuove e possibili soluzioni per affrontare una situazione di criticità.

Data la delicatezza dei temi che potrebbero emergere è necessario ricordare alla classe che è importante sospendere il giudizio rispetto a tutto quello che si vede o si fa. Anche se certe situazioni possono sembrarci comiche, non è detto che lo siano per tutti e quindi è importante mantenere un atteggiamento rispettoso, in cui nessuno sia costretto a sentirsi sotto osservazione. È inoltre importante ribadire che ognuno ha il diritto di cambiare idea e di motivare una nuova riflessione, consapevolezza, opinione.



OBIETTIVI

1. Promuovere una maggiore consapevolezza sulle caratteristiche del discorso d'odio a partire da esperienze reali;
2. Riflettere sulle conseguenze del discorso d'odio;
3. Aumentare la consapevolezza dell'interconnessione tra mondo reale e virtuale: ciò che viene detto on line ha notevoli ripercussioni sulla vita reale e viceversa.



ISTRUZIONI

Si predispongono 3 cartelloni da appendere in classe, ogni cartellone ha un titolo:

1. Cosa è successo
 2. Cosa ho fatto io
 3. Cosa farei adesso
- Il conduttore distribuisce 3 biglietti ad ogni partecipante e chiede di riflettere su situazioni in cui siano stati testimoni di hate speech on line e lascia che i ragazzi e le ragazze pensino e scrivano anonimamente sui

biglietti una situazione reale, come hanno reagito e cosa farebbero adesso a distanza di tempo. I biglietti vengono raccolti ed attaccati sui cartelloni corrispondenti.

- Partendo dall'osservazione dei biglietti, il conduttore ha il compito di facilitare la discussione su quanto è emerso, ponendo particolare attenzione sul fatto che le possibilità di contrastare il discorso d'odio sono molteplici, alcune più efficaci di altre.



ATTREZZATURE

Nessuna



METODOLOGIE

Apprendimento cooperativo

Attraverso questo metodo didattico i ragazzi e le ragazze lavorano insieme per raggiungere obiettivi comuni. I partecipanti sono i protagonisti dell'attività, possono parlare delle proprie esperienze e condividerle con il gruppo: questo permette lo sviluppo di maggiore capacità di ragio-

namento e pensiero critico, l'instaurazione di relazioni significative e maggiore rispetto reciproco.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

L'attività è di per se molto coinvolgente per gli studenti, che spesso non vedono l'ora di mettersi in gioco e di condividere la propria esperienza. Qualcuno potrebbe però non sentirsi a proprio agio nel farlo, specialmente se all'interno della classe ci sono situazioni di criticità a livello relazionale, pertanto è fondamentale chiarire che l'attività sarà svolta in forma anonima e che nessuno è obbligato a raccontare un'esperienza personale. Il conduttore dovrà stare particolarmente attento a rilevare eventuali criticità.



MATERIALI

Fogli di tre differenti colori, cartelloni, penne/pennarelli.

**PREREQUISITI**

È necessario creare un clima sufficientemente protetto e non giudicante, con un gruppo coeso, dove i ragazzi e le ragazze sappiano ascoltare e rispettare l'opinione altrui.

**TEMPO: 90 MIN.**

Struttura dell'attività

Partendo dalla domanda: **“Ti è mai successo di vedere on line un discorso di odio?”** Il conduttore invita ogni partecipante a scrivere su tre cartoncini di colore diverso e in forma anonima:

- Una situazione di cui hanno sentito parlare o in cui sono stati coinvolti;
- Come hanno reagito;
- Come reagirebbero adesso.

I fogli vengono piegati e inseriti all'interno di una scatola. Il conduttore attacca i biglietti su tre cartelloni: il primo presenta tutte le situazioni riportate dai ragazzi, il secondo come hanno reagito e il terzo che cosa farebbero adesso. Ognuno gira liberamente fra i cartelloni e dopo aver realizzato un post-it con il “like”, lo mette sulla situazione che più lo colpisce, in cui si riconosce (primo cartellone). Dopo aver osservato i tre cartelloni e le preferenze dei ragazzi si riflette su quanto emerso. Il conduttore facilita il dialogo, facendo loro notare se ci sono reazioni più efficaci di altre, al fine di aumentare la consapevolezza nei ragazzi di come potersi attivare per contrastare il discorso d'odio. Si farà notare che non esiste solo una soluzione possibile, ma molteplici: ragazzi e le ragazze ai quali è stata proposta questa attività pensano infatti che sia molto importante informarsi attraverso la consultazione di fonti ufficiali, conoscere le leggi, sapere che è possibile rivolgersi alla polizia

postale, condividere la propria esperienza con un gruppo di amici, rivolgersi a un adulto, creare un blog dove esprimere il proprio pensiero. Alcuni hanno focalizzato la loro attenzione sul dare supporto alla vittima, altri hanno dichiarato di non avere gli strumenti per poter reagire, perché troppo fragili e impauriti. Qualcuno ha ammesso di essere stato autore di *hate speech*. È estremamente importante accogliere anche questo tipo di dichiarazioni, tenendo sempre presente della necessità di mantenere un clima non giudicante. Si tratta di materiale prezioso che ci può aiutare ad analizzare a fondo come funzioni il discorso d'odio ed ad approfondire il fatto che nessuno è immune dall'errore o dall'assumere atteggiamenti aggressivi.

Infine, la lettura di tutte le storie è molto importante perché rende possibile la condivisione di esperienze comuni e di difficile gestione e aiuta focalizzare l'attenzione sull'interconnessione tra reale e virtuale: nella maggior parte delle storie raccontate le interazioni che avvenivano online avevano forti ripercussioni nella vita reale delle persone.

Fonti

Per la realizzazione di questa attività i ragazzi e le ragazze attingono direttamente dalla propria esperienza personale o da articoli o video che hanno letto o visto sui media.

Per approfondire

Questa unità di apprendimento è utile alla comprensione e al riconoscimento del discorso d'odio nella vita quotidiana, sia offline che online e pone le basi per la costruzione di attività orientate al contrasto di questo fenomeno. Permette inoltre di fare emergere situazioni in cui i partecipanti possano essere stati sia vittime sia artefici di *hate speech*. È estremamente importante, lavorando con adolescenti, che entrambe le categorie possano sentirsi tutelate. Solo in un contesto di dialettica serena e priva di sovrastrutture, ognuno si sentirà libero di mettere in discussione e modificare il proprio atteggiamento. fenomeno.

Contrastiamo l'*hate speech* attraverso la creatività.

Chi si odia?



PANORAMICA

Questa unità di apprendimento risponde al bisogno di trovare strategie efficaci per mitigare o risolvere una situazione di criticità, aumentare la consapevolezza dei ragazzi sull'*hate speech* e permettere loro di essere i promotori di un cambiamento, attraverso la realizzazione di uno spot video di sensibilizzazione. L'elaborato potrà assumere varie forme, a seconda delle esperienze dei ragazzi e delle ragazze: episodi di bullismo/cyberbullismo, omofobia, esclusione dal gruppo, offese a causa di caratteristiche fisiche.



OBIETTIVI

1. Sensibilizzare le persone attraverso la realizzazione di uno spot video.
2. Riflettere su chi si odia.



ISTRUZIONI

- Si introduce l'attività riflettendo insieme alla classe su come poterci impegnare nella lotta al discorso d'odio.
- In gruppi i ragazzi realizzano lo spot video di sensibilizzazione.
- Visione degli elaborati riflessione.



TEMPO: 4 ORE

(se necessario, l'unità può essere suddivisa in due incontri).



ATTREZZATURE

Smartphone per effettuare riprese video, videoproiettore o LIM, PC portatile, foto-camera o videocamera per riprese video.



METODOLOGIE

Questa attività permette ai ragazzi di potersi esprimere in completa libertà, attraverso il medium comunicativo che preferiscono. Il conduttore dovrà intuire qual è lo strumento più affine alle caratteristiche del gruppo e facilitarne l'utilizzo: alcuni gruppi preferiscono illustrare la storia con vignette, altri sono più orientati al racconto attraverso musica e parole, altri ancora potranno sentirsi a proprio agio drammatizzando la storia. In tal caso si consiglia di ricorrere alla metodologia del Teatro dell'Oppresso: comprende differenti tecniche, create dal regista brasiliano Augusto Boal, con l'obiettivo di attivare processi di cambiamento personale, sociale e politico per tutti coloro che si trovino in situazione di oppressione. Il teatro dell'Oppresso invita al pensiero critico e al dialogo, favorendo l'analisi di specifiche situazioni e l'azione. I "giochi esercizi" che si consiglia si propongono al gruppo, favoriscono un primo avvicinamento all'uso del corpo in alternativa al linguaggio verbale e invitano i partecipanti a lavorare in gruppo, in una dimensione in cui ci si mette in gioco sulla base di ciò "che si fa". Inoltre

incoraggiano momenti di cooperazione e introducono al Teatro Immagine: l'insieme di attività basate sul linguaggio non verbale delle immagini corporee.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Gli studenti sono più facilmente coinvolti se lasciati liberi di scegliere quale strumento utilizzare per realizzare il proprio spot: in questo modo si sentiranno capiti e valorizzati. Inoltre il lavoro in piccoli gruppi favorisce la partecipazione di ognuno.



MATERIALI

Sedie, tavolini, badge, pennarelli colorati, fogli di carta da pacchi, cartelloni bianchi, post-it, scotch di carta, materiali di recupero per realizzare scenografie ecc.



PREREQUISITI

Prima di proporre questa unità di apprendimento è consigliato svolgere alcuni incontri preliminari, in cui

si approfondisce il tema del discorso d'odio.

In questo modo il gruppo, già informato e sensibilizzato, potrà essere pronto ad attivarsi, realizzando uno spot contro l'*'hate speech*. Inoltre, è fondamentale che tra i partecipanti ci sia fiducia e rispetto reciproco, soprattutto se si sceglie di lavorare dramatizzando la storia.

Struttura dell'attività

I ragazzi divisi in gruppi scrivono la sceneggiatura per la drammatizzazione della storia (una situazione di cui hanno sentito parlare o che hanno vissuto in prima persona), seguendo lo schema "problema-percorso-soluzione del problema".

Ogni gruppo realizza il proprio spot, utilizzando il metodo preferito: illustrazione con vignette, racconto attraverso musica e parole, drammatizzazione, ecc... e realizza le riprese con uno smartphone o videocamera. Si ritorna nel grande gruppo per guardare gli spot, utilizzando la LIM.

Segue una riflessione e un confronto tra i partecipanti su ciò che hanno percepito, come hanno realizzato lo spot, come si sono sentiti, dove vorrebbero diffondere il loro prodotto (es. social network, sito della scuola, ecc...).

Fonti

Per conoscere il Teatro dell'Oppresso:

Augusto Boal, *Il teatro degli oppressi*, Ed. Feltrinelli, Milano

Augusto Boal, *L'arcobaleno del desiderio*, Ed. La meridiana, Molfetta-Bari

Augusto Boal, *Il poliziotto e la maschera*, Ed. La meridiana, Molfetta-Bari

Per approfondire

Per proseguire i ragazzi e le ragazze potrebbero scegliere dove trasmettere il loro prodotto o mostrarlo ad altre classi, come punto di partenza per attivare una discussione pubblica. In linea generale è importante che i prodotti mediali siano nuovo punto di dibattito nello spazio pubblico.

Giochi Rompighiaccio



PANORAMICA

Perché il gruppo possa sentirsi a suo agio nel lavoro e perché possa crearsi un ambiente sereno e non giudicante, in cui sia dato libero spazio all'espressività ed alla creatività di ciascuno, si suggerisce di proporre ai partecipanti alcuni momenti "ludici". I giochi che fanno parte di questa unità possono essere realizzati all'inizio del percorso, all'inizio di un incontro, per ritrovare il filo nel caso in cui l'attività sia stata interrotta, ad esempio dalla campanella della ricreazione, o per smorzare situazioni di conflittualità.



OBIETTIVO

Promuovere un clima di socializzazione e di coesione tra i ragazzi e le ragazze, evidenziare che momenti di riflessione, teorici, di dibattito si alterneranno a quelli di messa in gioco.



ATTREZZATURE

Dipende dall'attività. Spesso nessuna.



MATERIALI

Sedie, badge, pennarelli colorati.



ISTRUZIONI

Il conduttore sceglie uno dei giochi descritti nell'unità e sulla base di ciò che emerge facilita le interazioni fra i partecipanti.



METODOLOGIE

Approccio ludico, ice-breaking.



PREREQUISITI

Nessuno



TEMPO

Dai 10 ai 20 minuti per gioco



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Gli studenti e le studentesse sono facilmente coinvolti quando si permette ad ognuno di parlare, assicurandosi che tutti gli altri ascoltino.

Struttura dell'attività

Giochi di presentazione - Si suggerisce di proporre queste attività durante il primo incontro.

I ragazzi e le ragazze si dispongono in cerchio e rispondono alle seguenti domande:

A) Chi ti ha dato il nome che porti? (se in aula non ci sono ragazzi con situazioni familiari complicate: adozioni, problemi di abbandono, orfani, ecc.)

I partecipanti si presentano al gruppo dicendo, oltre al proprio nome, chi in famiglia l'ha deciso e perché. Nella scelta del nome entrano in gioco differenze fra le generazioni presenti (fra le più giovani, è frequente che il nome sia stato scelto da un fratello o una sorella maggiore), fra le provenienze (alcuni nomi sono più frequenti in alcune zone d'Italia, come Jacopo in Toscana), le tradizioni regionali (fra chi è nato nel Sud d'Italia ricorrono più spesso i nomi di nonni), gli eventi storici o le mode in corso al tempo della nascita (il nome della protagonista di un film o del programma più in voga alla tv, di una canzone particolarmente popolare), la fede ("mia mamma non riusciva ad avere bambini ed ha pregato sant'Anna, così quando sono arrivata io mi ha chiamata Anna"), o per errore "quando mio padre è andato all'anagrafe non si ricordava più cos'aveva detto la mamma, così mi chiamo Lisa", oppure emergono complicazioni burocratiche "ho tre nomi, per fortuna con la virgola, così non devo scriverli tutti e tre quando mi firmo" e d'uso diverso da quello previsto "Il nome col quale mi chiamano tutti non corrisponde a quello scritto sulla carta d'identità, perché a mia mamma non piaceva il nome che alla fine mi hanno dato."

Se così tante varianti emergono all'interno di un piccolo gruppo di connazionali, grazie ad una semplice animazione, allora si può riflettere su due termini centrali per l'attività: cultura e intercultura, che finiscono per essere lo stesso concetto ed è legittimo aspettarsi che la varietà aumenti allargando la cerchia delle variabili, con famiglie venute da lontano. Ad esempio, se può capitare ad un fiorentino che il nome scritto sulla carta d'identità sia diverso da quello utilizzato da familiari ed amici, la stessa cosa può capitare anche ad un bambino di famiglia cinese, marocchina, ecc.

B) Presentazione con bugia

I ragazzi si dispongono in cerchio e si presentano dicendo due verità e una bugia. Gli altri devono capire qual è la bugia tra le tre cose dette. Questo dà l'occasione di introdurre il tema delle fake news e degli strumenti a nostra disposizione per capire se un'informazione è vera o falsa. Si può usare questo gioco per introdurre il tema delle differenze nella comunicazione offline e online. Alcuni strumenti usati dai ragazzi per scoprire la bugia possono essere ad esempio: il tono della voce, l'esitazione nel dire la bugia, la direzione dello sguardo, la tentazione di sorridere ecc. E online? Come si riconosce una "bufala"?

C) Racconta una cosa che nessuno dei presenti sa di te.

Questo terzo "rompighiaccio", consiste nel chiedere ai partecipanti di raccontare qualcosa di se stessi che si presume che i compagni non sappiano. Qualcuno teme che ci sia un qualche trucco per dare la stura a chissà quali introspezioni, ma - dopo l'iniziale perplessità "se in tanti anni che ci conosciamo non l'ho mai detto, vuol dire che non volevo che si sapesse ..." - l'attività trascorre poi leggera tra racconti di hobby, di passioni personali a volte mai raccontate, a volte risapute, di qualcosa capitato nell'infanzia o la mattina stessa venendo a scuola.

Attività da ripetere ad ogni incontro- le seguenti attività possono essere ripetute all'inizio e alla fine di ogni incontro per favorire una sorta di ritualità, l'inizio e la fine di uno spazio anche mentale condiviso

1. Associa il tuo nome ad un'immagine che ti rappresenta

Ogni ragazzo associa al proprio nome un simbolo, lo disegna, poi si presenta al gruppo. Si riflette insieme alla classe sul tema dell'identità online e offline, mettendo in evidenza che i social network offrono la possibilità di creare un nickname e un avatar, un'immagine con cui identificarsi e iniziare a relazionarsi con sconosciuti. Questa attività permette di parlare di sé in modo indiretto, inaspettato e di fare un diretto collegamento tra "identità reale e virtuale". Nominare o disegnare

una cosa, colore, animale che ci rappresenta è inoltre una modalità di comunicazione efficace per evidenziare somiglianze e differenze fra i partecipanti al gruppo e suscitare l'interesse nei confronti di una persona. Si tratta pertanto di un importante stimolo per facilitare la creazione di un clima basato sulla fiducia, sull'ascolto attivo e la collaborazione tra i partecipanti. Ripetere quest'attività ad ogni incontro permette da un lato di sottolineare con un piccolo rito l'inizio del tempo da trascorrere insieme, dall'altro lato offre a ciascuno la possibilità di cambiare ogni volta il modo in cui si rappresenta, e di far riflettere su come ognuno di noi abbia il diritto di cambiare idea, ridefinire la propria immagine di sé, essere oggi diverso da come era ieri. Questa fluidità ci è sempre concessa nella comunicazione online?

2. "Contare fino a n"

In alcuni gruppi può essere utile proporre questo gioco per favorire l'ascolto reciproco e la partecipazione ad un obiettivo condiviso. Proporre questo gioco ad ogni incontro, magari nella fase finale, può essere utile per sviluppare un senso di compartecipazione per il superamento di una sfida

comune e può costituire l'occasione per salutarsi in maniera divertente.

I ragazzi si dispongono tutti in cerchio, vicino l'uno all'altro, spalla a spalla, con l'obiettivo di arrivare a contare fino ad un numero che sia maggiore o uguale al numero dei partecipanti (se il gioco viene ripetuto, l'obiettivo diventa quello di battere il record precedente). Senza mettersi d'accordo su chi parlerà per primo, qualcuno comincia da "1", qualcun altro dirà: "2" e via di seguito. Sembra facile, ma occorre rispettare alcune regole:

- Se due persone dicono lo stesso numero in contemporanea, occorre ricominciare dall'inizio,
- Due persone accanto non possono dire due numeri consecutivi
- È assolutamente vietato mettersi d'accordo prima

Fonti

Esperienze di quotidiana interculturalità. Percorsi formativi su interculturalità, prevenzione degli stereotipi, plurilinguismo fin dalla prima infanzia, a cura di Cospe, 2014.

Per approfondire

Di giochi "rompighiaccio" ne esistono infinite versioni. Le/gli insegnanti possono trovarne di nuovi e adattarli al gruppo classe cui si propone l'attività.

Gioco di ruolo

Bafa Bafa



PANORAMICA

Per capire le difficoltà che uno straniero può incontrare quando arriva in un paese diverso dal proprio, vale la pena di calarsi nel suo ruolo.

Come ci comporteremmo noi se fossimo soggetti contemporaneamente a stress linguistico e psicologico e al disagio provocato da regole di comportamento che ci appaiono oscure? In noi prevarrebbero la curiosità e la voglia di farci capire, di "integrarci" nella nuova società oppure avrebbero il sopravvento lo sconforto e la sensazione di perdita di punti di riferimento certi? Simulare una situazione di confronto interculturale può essere un modo per capire, anche attraverso un coinvolgimento emotivo, l'entità e la tipologia dei problemi di chi si trova per la prima volta immerso in un ambiente sconosciuto. Lo scopo del gioco è infatti quello di far emergere le barriere comunicative e i pregiudizi che entrano in gioco nel momento in cui si confrontano membri di diverse società. Normalmente, il meccanismo che s'innescia è quello dell'impossibilità di comunicare se si tenta di far rientrare ciò che si osserva in schemi già

noti e acquisiti, restando ancorati a regole predefinite che consideriamo universali e applicabili in ogni situazione.



OBIETTIVI

1. Favorire una maggiore consapevolezza da parte dei / le partecipanti su come si formano i pregiudizi e su quanto questi ostacolano la reciproca comprensione, in particolare in contesti multiculturali.
2. Rafforzare la riflessione sulla differenza fra descrivere, interpretare, giudicare.



ISTRUZIONI

- I partecipanti vengono divisi in due gruppi, nei quali vigono regole diverse. In ogni gruppo è presente un animatore, che all'inizio del gioco spiega ai componenti del proprio gruppo le regole della società che si apprestano a rappresentare. Si sviluppa il gioco che prevede l'interazione fra i componenti dei due gruppi; infine i partecipanti

vengono riuniti in un'unica stanza per la verbalizzazione, rigidamente divisi per mantenere il senso di appartenenza a gruppi diversi.

- La parte più importante della simulazione è quella in cui i vari componenti dei due gruppi cercano di interagire, in tempi brevi, con la società di cui non conoscono le regole. Ciò provoca una sensazione di isolamento ed estraneità in entrambi i gruppi.



TEMPO: 60 / 90 MIN.
(a seconda del numero dei partecipanti)



ATTREZZATURE

Non occorrono tecnologie ma due sale adiacenti.



METODOLOGIE

Gioco di ruolo, debriefing.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Ci sono differenze significative fra i gruppi di partecipanti al gioco: innanzitutto la disponibilità ad entrare nel gioco e a rischiare comportamenti inadeguati è inversamente proporzionale all'età dei giocatori. I bambini di solito dimostrano una disponibilità totale al gioco, una facilità maggiore nel capire le regole di funzionamento del gruppo opposto, una maggiore capacità di accettare e farsi accettare.

L'animatore / animatrice di ognuno dei due gruppi deve facilitare i componenti dei due gruppi a calarsi nell'aspetto teatrale della simulazione: i componenti della società mercantile, ad esempio, si immedesimano così tanto nel ruolo di accumulatori che finiscono per assediare letteralmente ogni nuovo arrivato per fare più "famiglie" di carte facendosi dare quelle degli "ospiti" / "immigrati" con ogni mezzo: l'essere calati nella parte fa sì che chi arriva dalla società Beta, protettiva e discreta nei confronti dei propri componenti, si sente sopraffatto e di solito, nell'analisi collettiva finale del gioco descrivono

accuratamente la sensazione di smarrimento che provano. Se qualcuno prova un imbarazzo insormontabile, l'animatore dovrà permettergli/ permetterle di non mettersi in gioco (pur mantenendo l'aspetto dell'espulsione dal gruppo opposto), perché anche quello dell'autoisolamento è un fenomeno che può avvenire anche nella realtà. In gruppi di adulti può

capitare che le remore e inibizioni a mettersi in gioco impediscano di "imparare facendo e sbagliando": in tal caso l'animatore / animatrice, esplicherà subito come tale imbarazzo sia simile a quello che prova chi recandosi all'estero si trova costretto a tentare di parlare in una lingua straniera e ad assumere usi che appaiono estranei.



MATERIALI

Cartelloni bianchi o lavagna, 2 pennarelli colorati, un mazzo di carte da gioco da cui sono stati tolti i jolly (anche mazzi incompleti vanno

bene), carte numerate su cartoncini di vari colori.



PREREQUISITI

Nessuno

Struttura dell'attività

Regole del gioco

Giocatori: da 18 a 26.

Educatori: 2, uno per gruppo

Spazi: 2 stanze separate ma vicine.

Materiali:

- Per il **gruppo Alfa**: foglio di istruzioni A; 2-3 mazzi di carte da gioco normali; un cartoncino bianco per ogni partecipante; una penna per ogni partecipante.
- Per il **gruppo Beta**: foglio di istruzioni B; cartellone o lavagna (con pennarelli o gesso); gran numero di cartoncini (formato indicativo cm 10 x 7) di sei colori diversi, numerati da 1 a 7.

Svolgimento

A) Gli educatori presentano alcuni termini generali di gestione dei laboratori: "la classe sarà divisa in 2 gruppi. Dopo 5 minuti che ognuno dei due gruppi ha cominciato a giocare, un rappresentante per gruppo si reca come giornalista documentarista nel secondo gruppo, dove per alcuni minuti (2 o 3) osserva il gioco del gruppo e poi dividono in due gruppi i partecipanti (nel gruppo Alfa devono esserci assolutamente dei maschi), che vengono separati in due aule diverse.

B) All'interno di ognuno dei due gruppi, separatamente, l'educatore / educatrice spiega

le caratteristiche del gruppo e le regole del gioco. Ogni gruppo riceve una serie di regole di comportamento proprie della 'cultura' che rappresenta. La 'cultura' Alfa si distingue per costumi caratterizzati dall'affettuosità, da una vita comunitaria distesa, da relazioni strette tra le persone e dalla fiducia degli uni verso gli altri. Questa società è patriarcale e l'uomo vi occupa un posto di preminenza. Il valore della singola persona è legata alla rete di relazioni che sviluppa. La 'cultura' Beta, al contrario, è esplicitamente orientata verso il successo economico e quindi al profitto: il valore della singola persona è legato al successo che egli ottiene sul mercato, ai soldi che riesce a fare. Si lascia tempo sufficiente ai due gruppi per permettere loro di familiarizzare con le nuove regole della cultura alla quale appartengono; a questo scopo si utilizzano i fogli di istruzioni distribuiti a ogni partecipante, secondo il suo gruppo di appartenenza.

C) Quando tutti i giocatori hanno ben capito cosa devono fare e si sono esercitati a usare il materiale avuto in dotazione, si procede a scambi di visite tra i due gruppi. Gli ospiti cercano di raccogliere il massimo delle informazioni sui valori, i costumi e il funzionamento dell'altra cultura; tuttavia non sono autorizzati a porre domande dirette o a condurre conversazioni relative ai comportamenti che osservano. Il gruppo che riceve i visitatori non fa nulla per aiutarli. Poi altri visitatori partono a loro volta con gli stessi compiti, finché tutti i partecipanti non hanno visitato una volta il gruppo straniero.

D) Il gioco si interrompe quando tutti i partecipanti hanno visitato una volta il gruppo opposto. In gruppi separati (gruppo A e gruppo B), i partecipanti rispondono alle seguenti domande:

- Come mi sono sembrati gli altri? (elenco di aggettivi)
- Come eravamo noi? (elenco di aggettivi)
- Quali erano le regole di comportamento, quali i valori della cultura "altra"?
- Come ci siamo sentiti - all'interno della nostra cultura? - quando andavamo a visitare gli altri?

I due gruppi si riuniscono e la valutazione può essere fatta nel modo seguente:

- I giocatori A descrivono come sono sembrati loro i B.
- I giocatori B descrivono come sono sembrati loro gli A.
- Un partecipante del gruppo B spiega ciò che il gruppo ha capito della cultura A.
- Un partecipante del gruppo A spiega la cultura A.
- Un partecipante del gruppo A spiega ciò che il gruppo ha capito della cultura B.
- Un partecipante del gruppo B spiega la cultura B. Nella discussione si cerca di evidenziare i meccanismi della percezione e della comunicazione fra gruppi.

Regole di comportamento del gruppo Alfa

Gli uomini della cultura A sono molto cortesi e dolci. Per loro la cosa più importante è stringere e intrattenere rapporti di amicizia; tuttavia le amicizie devono obbedire ad un sistema di regole relativamente stretto (vedi sotto). Essi rispettano i loro anziani. Le donne fanno parte del patrimonio dell'uomo. L'anziano' del gruppo dà 6 carte da gioco a ogni membro per fare scambi. Lo scambio si fa sempre tra due sole persone: ognuno depone una carta su di un tavolo o una sedia o sul dorso della mano, con la figura girata verso il basso. Quando le due carte sono deposte, si scoprono: chi ha deposto il valore più basso vince le due carte. Chi resta senza carte può chiederne ancora, gratuitamente, all'anziano del gruppo, fino a un massimo di 6.

Le regole di buona condotta sono le seguenti:

- Prima di scambiare le carte, i contraenti intavolano una breve discussione (sul tempo, gli amici, lo sport o altro) e si fanno reciprocamente i complimenti. Dopo lo scambio, si chiacchiera ancora un poco prima di separarsi e di andare verso altri

partecipanti. I due contraenti si toccano almeno una volta nel corso dello scambio, ma non devono darsi la mano perché ciò è ritenuto un modo per tenere la gente a distanza. La durata dello scambio è di circa 4 – 5 minuti.

- Ogni partecipante riceve un cartoncino bianco. I due contraenti dello scambio fanno un segno sul cartoncino di colui col quale hanno negoziato in modo da esprimere all'altro come hanno sentito lo scambio. Se si pensa che si sia svolto secondo le regole stabilite, si segna la carta del partner con le proprie iniziali; in caso contrario, si scrivono alcuni numeri a piacere e non le iniziali. In questo modo negli scambi ulteriori i partner sono messi al corrente delle violazioni delle regole.
- Sono sempre gli uomini che rivolgono la parola alle donne, mai il contrario. Tuttavia le donne sono autorizzate a far segni e gesti agli uomini. Una donna può rivolgersi liberamente ad un'altra donna.
- Solo gli uomini il cui cartoncino è segnato (in evidenza) dall'anziano del gruppo possono rivolgere la parola a una donna.
- Negli scambi con l'anziano del gruppo è sempre quest'ultimo che vince, qualunque sia il valore delle carte.
- Se possibile, ognuno faccia almeno uno scambio con tutti. Chiunque viola le regole di buona condotta (punto 3) viene punito dalla comunità degli uomini: può essere espulso dalla stanza o gli può essere vietato ogni scambio. Le sanzioni sono valide per la durata di un turno di visita. I visitatori non hanno diritto né di porre delle domande, né di intavolare discussioni. Se si rivolgono direttamente a una donna, essi sono immediatamente espulsi dalla sala dagli uomini della comunità e non hanno diritto di ritornare.

È vietato rivelare queste regole ai membri del gruppo Beta.

Regole di comportamento del gruppo Beta

Gli appartenenti al gruppo Beta lavorano con impegno per ottenere il massimo dei punti attraverso lo scambio di carte. Ogni partecipante del gruppo B riceve all'inizio del gioco 10 carte di 6 colori diversi sulle quali sono indicati dei numeri da 1 a 7. Le carte vengono distribuite a caso dalla "banca". Scopo del gioco è ottenere il massimo dei punti seguendo alcune regole.

- È vietato toccarsi.
- All'inizio nessuna carta ha valore. Le cose cambiano quando, attraverso lo scambio, si ottiene

una serie di carte dello stesso colore numerate da 1 a 7; in quel momento tutte le carte costituenti la scala prendono il loro valore nominale. Da quel momento in poi, per quel giocatore contano anche le serie incomplete di almeno 3 carte consecutive del colore di cui si è ottenuto una serie completa. Ad esempio, ottenuta una scala da 1 a 7 di carte blu (28 punti), altre 3 carte consecutive blu (ad es. 2,3,4) acquisteranno i rispettivi valori nominali (nell'esempio, per un totale di 9 punti aggiuntivi). Le carte che hanno acquisito un valore possono essere restituite alla banca e cambiate con altrettante carte di vario colore, per poter continuare gli scambi. Ogni giocatore segna il punteggio conseguito con le carte sul proprio foglio di gestione. L'animatore lo segna sulla lavagna.

- I giocatori mostrano agli altri giocatori solo le carte che desiderano scambiare con essi; tengono invece nascoste nella mano le carte rimanenti.
- d) è vietato parlare italiano sul territorio B salvo che nelle interruzioni di gioco. Si può parlare unicamente nella lingua beta: "sì" = toccarsi il torace con il mento; "no" = alzare i due gomiti fino all'altezza del viso; "ripetere" = tendere i pollici in orizzontale, con i pugni serrati; "colore": sono espressi pronunciandone le prime due lettere (ro=rosso, ve=verde, ...) e vengono sempre indicati per primi nel momento delle transazioni; "cifre": sono espresse dopo il colore e vengono formate con le iniziali del giocatore seguite dalla lettera "a"; per esempio Bruno Forti indicherà

2 con BaFa, 3 con BaFaBa, 4 con BaFaBaFa. Gli appartenenti al gruppo B ritengono che contare sulle dita le sillabe pronunciate sia il massimo della maleducazione.

Gli scambi si fanno restando in piedi e secondo le seguenti regole:

Introduzione: i contraenti si scambiano tre rapidi colpi d'occhio successivi, ciò significa che ciascuno riconosce nell'altro il rappresentante di una società di profitto e che i due sono disposti a negoziare duramente tra loro cercando di prevalere. Chi non risponde ai colpi d'occhio non vuole fare lo scambio (oppure non conosce questa regola perché appartiene alla cultura B). I contraenti si comunicano in lingua beta quello che vogliono in cambio (per esempio Ro BaFa = un 2 rosso) Essi parlano solo di ciò che vogliono, ma non dicono mai ciò che danno in cambio. Lo scambio avviene perciò solo se le offerte sono interessanti per entrambi.

- Parlare una lingua diversa da quella beta nelle transazioni nel territorio B è un'offesa estremamente grave

È vietato rivelare queste regole ai membri del gruppo Alfa.

Fonti

Myers, D. J. et al. (2000). *Signals, symbols, and vibes: An exercise in cross-cultural interaction. Teaching Sociology, 29(1), 95-101;*
<http://www.parlezvousglobal.org/45-bafa-bafa/>

Per approfondire

Nella nostra esperienza di formatrici abbiamo spesso dato avvio ai nostri interventi didattici utilizzando un gioco che simula tale interazione: un'analisi comparata dell'andamento della simulazione permette di abbozzare valutazioni sulle reazioni che possono svilupparsi nei gruppi che partecipano al gioco e riflettere su che cosa segnalano le reazioni osservate.

È opportuno segnalare al conduttore che dopo un paio di settimane si deve tornare a riflettere con i ragazzi su cosa è emerso dal gioco. Confrontando le verbalizzazioni finali avvenute in gruppi molto diversi fra loro per età, motivazione, formazione, si sono evidenziati alcuni aspetti ricorrenti che l'animatore / animatrice può riportare al termine

della verbalizzazione, come ulteriori elementi di riflessione.

L'età sembra legata al consolidarsi dei pregiudizi. I bambini delle scuole primarie con cui il gioco è stato sperimentato, hanno manifestato una spiccata capacità di descrivere quello che avevano visto senza esprimere giudizi: sono quasi sempre loro a notare che il gruppo Alfa parla in una lingua diversa dalla loro (osservazione elementare, ma che viene spesso trascurata nei gruppi adulti). Ci sono bambini, a volte d'origine non italiana, che arrivano a notare che nel gruppo Alfa "ci sono più parole per dire la stessa cosa", perché in effetti nella società Alfa per indicare lo stesso colore delle carte si possono usare parole diverse.

Italianometro



PANORAMICA

Per capire quanto le generalizzazioni comportino quasi sempre un allontanamento dalla realtà, soprattutto quando si tratta di identità, è necessario riflettere su di essa. Spesso il concetto di identità a cui facciamo riferimento è considerato statico in modo particolare quando questa è associata al concetto di "nazionalità": molto spesso alla tv, su internet, sulla carta stampata, alla radio si parla di "i marocchini", "i cinesi", gli "albanesi", quasi che simili parole fossero esplicative di un modello statico e omogeneo composto da un sistema immutabile (di usanze, costumi, tradizioni, lingua ecc.). È necessario riflettere sul fatto che il concetto di identità sia esso stesso "variegato", "fluidico", "mutabile nel tempo". L'attività qui proposta parte dalla riflessione sull'"italianità" dei partecipanti, per arrivare ad allargare la riflessione sul fatto che quello che vale per una determinata identità nazionale, vale anche per qualsiasi altra.



OBIETTIVO

Promuovere una riflessione tra i/le partecipanti sulla varietà degli elementi che determinano il senso di appartenenza alla categoria.



ISTRUZIONI

- L'animatore introduce l'attività come uno strumento di altissima precisione per misurare il grado di italianità dei partecipanti.
- I partecipanti si dispongono su una fila indiana a seconda di quanto si sentano italiani, dal più italiano di tutti al meno italiano.
- Debriefing su come ciascuno declini in maniera differente il proprio sentimento di identità nazionale.



TEMPO: 20 / 25 MIN.



ATTREZZATURE

Occorre solo una sala in cui spostarsi agilmente.



METODOLOGIE

Approccio ludico; apprendimento cooperativo; brainstorming



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Per attirare l'attenzione della classe, il formatore o la formatrice introduce il gioco dicendo che ha con sé un piccolo strumento elettronico, inventato agli inizi degli anni novanta, che non può essere sottoposto alla luce solare e per questo lo si deve obbligatoriamente tenere in borsa. Lo strumento è stato inventato per misurare il grado di identità percepito da ciascun/a partecipante all'attività. L'apparecchio è molto sensibile ai suoni/rumori, quindi perché le rilevazioni siano il più possibile vicine.



MATERIALI

Fogli bianchi di carta, pennarelli colorati.



PREREQUISITI

Nessuno

Struttura dell'attività

Regole del gioco

I/le partecipanti sono invitati a distribuirsi all'interno dello spazio/dell'aula in una fila indiana a seconda del proprio senso di italianità: chi si sente più italiano/a si porrà in cima alla fila, chi si sente meno italiano/a si porrà in fondo. Durante la composizione della fila indiana (massimo 5 minuti), i/le partecipanti non potranno scambiare neppure una parola.

Una volta composta la fila indiana, i/le partecipanti vengono suddivisi in sotto-gruppi (il cui numero varia a seconda del numero dei partecipanti). Ogni sotto-gruppo avrà a disposizione 10 minuti durante i quali ciascun partecipante dovrà condividere con gli/le altri/e le motivazioni che lo/la hanno spinto/a a scegliere quel preciso punto della fila. Le riflessioni di ciascun sotto-gruppo saranno riportate con pennarelli colorati su fogli grandi, che saranno distribuiti dal formatore o formatrice.

Durante la fase di *brainstorming* a livello dei sottogruppi, i/le partecipanti scopriranno che le motivazioni che spingono a posizionarsi ad un certo punto della fila possono essere molto diverse: "io sono molto italiano perché mi piace molto viaggiare all'estero" oppure "io sono italianissimo perché l'unico posto dove sto bene è casa mia". In altri casi le motivazioni ai due capi opposti della fila possono essere identiche "io mi sento pochissimo italiano perché mi piace molto viaggiare all'estero". Altri ancora si possono trovare in posizioni non scelte "non ho avuto modo di mettermi dove volevo, mi continuavano a spingere da questa parte", come capita a chi si trova attribuita dall'esterno una identità che non si attribuirebbe da solo. Le notizie di cronaca politica influenzano molto i gruppi "io mi sento molto

italiano perché parlo italiano, mi piace la cucina italiana, il mare, l'arte italiana, ma mi sono messo dalla parte dei meno italiani perché mi vergogno di tutti questi scandali". Quando ciascun gruppo avrà elaborato la riflessione, un/a volontario/a per gruppo presenta in plenaria quanto emerso nei vari sotto-gruppi.

Terminata la fase di riflessione, si torna in plenaria e ciascun gruppo dovrà esporre al resto dell'aula quanto emerso nel lavoro nei sotto-gruppi.

Un'alternativa

Può essere rischioso, in determinati contesti, porre troppo al centro la questione dell'"Italianità".

Una valida alternativa a questo gioco, che può essere proposta anche a studenti più piccoli, è il "gioco dei raggruppamenti". Il conduttore chiede ai partecipanti di camminare liberamente nella stanza e di formare piccoli gruppi sulla base di indicazioni che fornirà via via. Ad esempio, il conduttore potrà chiedere di raggrupparsi per "scarpe", per "capelli", per "materia scolastica", per "mezzo di trasporto", per "musica"...

Alla fine dell'attività, si riflette su come non solo ciascuno di loro ha fatto parte di gruppi diversi a seconda delle indicazioni che venivano date, ma come anche il criterio di appartenenza ad un determinato gruppo possa cambiare a seconda delle interpretazioni: ad esempio, al comando "scarpe" ci si può dividere tipo di scarpe, ma anche per colore, per marca, per numero...

Terminata la fase di riflessione, si torna in plenaria e ciascun gruppo dovrà esporre al resto dell'aula quanto emerso nel lavoro nei sotto-gruppi.

Fonte

AA.VV., *Esperienze di quotidiana interculturalità. Percorsi formativi su interculturalità, prevenzione degli stereotipi, plurilinguismo fin dalla prima infanzia*, a cura di Cospe, 2014

Per approfondire

Per continuare le/gli insegnanti potranno approfondire la riflessione sul concetto di "Identità" della persona da vari punti di vista, a seconda del target cui l'attività si propone.

Ad esempio, se l'attività è proposta a classi di scuole secondarie di secondo grado, si potrebbe proporre di riflettere sul tema da un punto di vista storico o filosofico ecc.

La storia di Abigail



PANORAMICA

I social media sono ormai il nostro principale strumento di informazione. Le notizie che vi troviamo, sono però spesso molto sintetiche e spesso siamo noi, con le interpretazioni basate sui nostri schemi cognitivi, che colmiamo i "vuoti" delle informazioni, spesso travisandole e contribuendo a creare immagini stereotipate nei confronti di determinati gruppi di persone.

L'attività qui proposta permette di sviluppare una riflessione su come i nostri schemi interpretativi incidano sulla nostra percezione della realtà.



OBIETTIVI

1. Acquisire una maggiore consapevolezza su come il nostro sistema di valori influenzi la nostra percezione della realtà.
2. Sviluppare la consapevolezza dell'esistenza e della legittimità di prospettive diverse dalla nostra.



ISTRUZIONI

- Il conduttore invita ogni partecipante a leggere attentamente la storia di Abigail.
- Il conduttore chiede a ciascun partecipante di stilare una classifica individuale dei personaggi valutando il loro comportamento. I partecipanti vengono poi divisi in sottogruppi, ognuno dei quali dovrà stilare una classifica collettiva dei personaggi della storia. Ogni sottogruppo legge in plenaria la propria classifica. Obiettivo è arrivare ad una classifica di classe

del comportamento dei personaggi della storia.

- L'attività si conclude con una riflessione di gruppo su come possano esistere criteri diversi per interpretare una vicenda



TEMPO: 1 / 1,5 ORA



ATTREZZATURE

Uno spazio in cui i partecipanti possano dividersi in sottogruppi.



METODOLOGIE

Metodologia partecipa-

tiva; discussione libera, discussione guidata.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

La storia risulta di per sé molto coinvolgente: sono affrontate tematiche quali l'amore, l'amicizia, il rapporto madre-figlia, che hanno un ruolo centrale nella vita di molti adolescenti.



MATERIALI

Carta e penna per ogni partecipante.



PREREQUISITI

Nessuno

Struttura dell'attività

Le fasi dell'attività, le metodologie e i contenuti

Regole del gioco

Si distribuisce a ciascun partecipante un foglio con la storia di Abigail (qualora si avesse a disposizione un pc e video-proiettore, potremmo proiettare la storia). L'animatore o l'animatrice legge una volta la storia a voce alta (si può scegliere se utilizzare una delle due versioni):

La storia di Abigail (versione A)

Abigail ama Gregorio, un pescatore che vive sull'altra sponda del fiume. A causa di un'inondazione il ponte che attraversa il fiume è distrutto e l'unico modo per arrivare all'altra sponda è usare la barca del barcaiolo Sinbad. Abigail, per poter riabbracciare Gregorio dopo l'inondazione, chiede a Sinbad di accompagnarla all'altra sponda del fiume. Sinbad accetta purché Abigail passi la notte con lui. Non sapendo cosa fare, Abigail chiede consiglio alla madre, ma la madre le risponde che non vuole immischiarsi nelle sue faccende. Abigail infine accetta la proposta di Sinbad e si fa traghettare sull'altra sponda del fiume. Arrivata da Gregorio scoppia in lacrime e gli racconta tutto; Gregorio, sconvolto, la caccia via. Giovanni, il migliore amico di Gregorio, presente alla scena, schiaffeggia Gregorio e porta via con sé Abigail.

La storia di Abigail (versione B)

Abigail ama Gregorio, un giovane che vive sull'altra sponda del fiume. A causa di un'inondazione il ponte che attraversa il fiume è distrutto e l'unico modo per arrivare all'altra sponda è usare la barca del barcaiolo Sinbad che da sempre fa il traghettatore da una sponda all'altra. Abigail per poter riabbracciare Gregorio dopo l'inondazione chiede a Sinbad di accompagnarla sull'altra sponda del fiume, ma Sinbad si rifiuta e quindi Abigail torna dalla madre per chiederle consiglio, ma anche lei le risponde che non vuole immischiarsi nelle sue faccende. Abigail allora va da Jakoub, che è un vecchio pescatore che ha una barchina. Lui le dice che la porterà, ma solo se Abigail passerà la notte da lui; lei accetta e la mattina dopo si fa traghettare sull'altra sponda del fiume. Arrivata da Gregorio scoppia in lacrime e gli racconta quante difficoltà ha dovuto superare per poterlo raggiungere; Gregorio, sconvolto, la schiaffeggia e la caccia via. Lei scappa via e poi si ferma sulla panchina che c'è poco lontano. Lì incontra Luigi, il migliore amico di Gregorio, che si fa raccontare da lei tutto quello che è successo: indignato, va da Gregorio e lo atterra con un pugno.

Ora Luigi è in tribunale e deve rispondere di lesione aggravata.

Dopo la lettura, l'animatore / animatrice chiede ai partecipanti di stilare una classifica dei personaggi, da quello che si è comportato meglio a quello che si è comportato peggio, successivamente i partecipanti vengono divisi in sottogruppi di 4-6 persone, con il compito di elaborare un'ulteriore classifica. Un rappresentante per ciascuno dei sottogruppi descrive la classifica e come si è arrivati ad una decisione condivisa. La classe elabora poi una nuova classifica collettiva.

NOME DEL GRUPPO	ABIGAIL	GREGORIO	JAKOUB	LUIGI	MAMMA	SINBAD
A						
B						
C						
D						

Nota:

Se la versione presentata è la B, dopo che i / le componenti del gruppo hanno dato i loro pareri, si dovrà comunicare che:

- Jakoub è il nonno paterno di Abigail.
- Sinbad non ha erogato il servizio perché sa che Gregorio è già sposato e critica il fatto che abbia una storia con un'altra donna.
- Gregorio ha schiaffeggiato Abigail perché le aveva detto di non andare mai a casa sua perché voleva tenere segreta la loro storia.
- Abigail era andata a casa di Gregorio perché non resisteva all'ansia di non sapere se era sopravvissuto all'alluvione, visto che la sua casa era proprio sulla riva del fiume.

- Luigi ha picchiato Gregorio perché non sopportava l'idea che lui avesse alzato le mani su una ragazza.
- Abigail è minorenni? La storia, avvenuta in UK non lo riporta, quindi si suppone di no, e sua madre le aveva già detto più volte di troncane la relazione con un uomo più grande e già sposato, ma lei non le aveva dato ascolto

Output

La discussione riprende. Ci capita di farci idee sbagliate quando ci imbattiamo in una notizia? Cosa le determina? Da dove nascono gli stereotipi e i pregiudizi nei confronti di determinati gruppi di persone?

Fonti

Educare ai diritti, Amnesty International.

Per approfondire

Per continuare la riflessione sul tema, si potrebbe proporre alla classe di ricercare su internet o su carta stampata esempi di notizie di fatti di cronaca e cercare di riflettere come e se le idee che l'opinione pubblica si è costruita sui protagonisti delle vicende raccontate sia stata veicolata dalle informazioni che la notizia stessa conteneva.

Un'altra attività interessante, per approfondire il tema, potrebbe essere quella di costruire, a partire dalla storia iniziale, una serie di varianti dettagliate della storia di Abigail.

MONITORAGGIO E VALUTAZIONE

Riflessione sull'animazione avvenuta in aula

Il conduttore / la conduttrice compilano
questa scheda dopo ogni incontro con i ragazzi e le ragazze

Data

Nome

Unità n° Titolo dell'attività

Durata

Classe / gruppo partecipanti

Luogo e strumenti utilizzati

1) Spunti significativi emersi dall'Unità precedente

.....

2) Argomento dell'Unità su cui si è centrata l'attività

.....

3) Stimoli e interventi rilevanti emersi dai ragazzi e dalle ragazze

.....

4) Osservazioni sulle dinamiche rilevanti tra i / le partecipanti

.....

5) Quali sono gli interessi / bisogni emersi?

.....

6) Quali i punti di forza e le criticità emersi?

.....

7) Indicazioni utili per l'Unità successiva

.....

Riflessione sull'animazione avvenuta in aula

Da far compilare agli studenti in modalità anonima

Data

Nome

Unità n° Titolo dell'attività.....

1) Quello che ti ha interessato di più

.....

2) Quando secondo te la classe ha dato il meglio di sé?

.....

3) Quali stimoli e interventi ti sono piaciuti di più?

.....

4) Come avete interagito tra compagni e con gli adulti?

.....

5) Cos'altro avresti voluto sapere o capire sull'argomento?

.....

6) Quali i punti di forza e criticità sono emersi?

.....

7) Quali suggerimenti daresti per la prossima attività

.....

Linee guida per la gestione di conflitti in gruppi multietnici in ambienti scolastici

Commenti basati su stereotipi e pregiudizi

1
Riconoscere se il comportamento è basato su stereotipi - pregiudizi o no (ci si può servire del concetto di probabilità per mostrare la natura diversa dello stereotipo).

2
Se lo è, appoggiare la persona alla quale è diretta (può essere solo il collega animatore ma può anche riguardare un alunno della classe).

3
Sostenere la persona che ha fatto il commento o che ha causato l'incidente, assicurandosi che venga discussa l'atto in sé, possibilmente senza che venga sminuito il valore della persona o la sua fiducia in sé.

4
Assicurarsi che l'atto sia identificato come sbagliato.

5
Discutere dell'incidente insieme al gruppo nel quale si è verificato.

6
Utilizzare l'episodio come spunto per una discussione con altri gruppi senza collegarlo al gruppo originario.

7
Discuterne con i colleghi.

8
Discuterne con il responsabile del settore nell'organizzazione per la quale lavori.

Commenti basati su stereotipi e pregiudizi subdoli / insidiosi

1
Ascoltare attentamente.

2
Riconoscere se il commento è basato su stereotipi - pregiudizi anche se subdoli.

3
Rovesciare i termini della questione per verificare come sarebbe vista se si riferisse ad una persona dello stesso gruppo di chi ha fatto il commento (es. stereotipare gli italiani come mafiosi, superficiali, ecc.).

4
Scoprire esattamente quale è il messaggio subdolo.

5
Isolare lo stereotipo o pregiudizio specifico.

6
Cercare di scoprire l'origine di tale stereotipo o pregiudizio, e se si applica a tutti i gruppi nazionali, religiosi ecc.

7
Prendere in considerazione quali conseguenze il non fare niente o il non dire niente comporta.

8
Discutere l'origine del commento.

9
Riprendere la discussione con altre persone: colleghi, funzionari, amici ecc.

Giudizi su altri gruppi nazionali, etnici, religiosi ecc.

- 1 Analizzare la tua prima reazione al giudizio.
.....
- 2 È valida?
.....
- 3 Ci può essere un'altra spiegazione?
.....
- 4 Ci può essere un'altra spiegazione positiva?
.....
- 5 Considerare le conseguenze della prima reazione se è negativa. Che cosa sarebbe successo se fosse basato su assunti razzisti. Il danno causato e la riproduzione degli stereotipi.
.....

Discussioni su questioni legate a: differenza, diversità, razzismo, sessismo

- 1 Assicurarsi che ciascuno abbia l'opportunità di intervenire.
.....
- 2 Valorizzare tutto ciò che è differenza di opinioni positivamente, come un arricchimento della discussione dalla quale può derivare una migliore comprensione.
.....
- 3 Permettere ed incoraggiare le persone a sollevare questioni e a discuterne.
.....
- 4 Affermare il proprio punto di vista in maniera chiara, senza indottrinamento, permettendo alle persone di farsi una propria opinione. Ma quando una cosa è sbagliata, deve essere detta, anche essa in modo chiaro per evitare che venga confusa con una questione di opinioni diverse. Ciò che fa male agli altri è sbagliato farlo.
.....
- 5 Assicurarsi che tra le questioni trattate ce ne siano alcune che sollevino questioni di giusto o sbagliato in modo che lo svantaggio sistematico trattato (sessismo, razzismo ecc) non venga percepito o interpretato come qualcosa che si può scegliere.
.....

Indice

Introduzione	5
Il modulo formativo per orientarsi tra le unità	6
Com'è organizzata la guida	9
Unità 1	
Pensare i social media: aperitivo per cominciare a riflettere sul proprio rapporto con i media	11
Unità 2	
Capire la questione del punto di vista	14
Unità 3	
L'hate speech nell'esperienza dei ragazzi e delle ragazze	17
Unità 4	
Analizzo l'hate speech nella comunicazione mediale	20
Unità 5	
Di cosa stiamo parlando?	25
Unità 6	
Il mio punto di vista	27
Unità 7	
L'odio, questo conosciuto. Analisi dell'hate speech	30
Unità 8	
L'hate speech nella vita degli adolescenti	34
Unità 9	
Spot video contro lo hate speech. Chi si odia?	36
Unità 10	
Giochi rompighiaccio	38
Unità 11	
Gioco di ruolo Bafa Bafa	40
Unità 12	
Italianometro	44
Unità 13	
La storia di Abigail	46
Monitoraggio e valutazione	49
Linee guida per la gestione di conflitti in gruppi multietnici in ambienti scolastici	52

SILENCE!

~~HATE~~
~~HATE~~
~~HATE~~