

~~HATE~~

~~HATE~~

~~HATE~~

SILENCE!

UN MANUALE
PRATICO
PER EDUCARE
A **CONTRASTARE**
IL DISCORSO D'ODIO

~~HATE~~

SILENCE! ~~HATE~~

Un manuale pratico
per educare a contrastare
il discorso d'odio

A cura di



Zaffiria
Centro per l'uguaglianza di genere



TOGETHER FOR CHANGE

Progetto realizzato con il contributo dell'**UNAR** –
Dipartimento per le Pari Opportunità nell'ambito
dell'Avviso pubblico per la promozione di azioni
positive finalizzate al contrasto delle discriminazioni.



Unar

Ufficio Nazionale Antidiscriminazioni Razziali
a difesa delle differenze

Questo manuale è frutto del lavoro che COSPE e Zaffiria portano avanti dal 2014 sul tema dell'odio in rete e non solo. *BRICKS. Building respect on the internet by combating hate speech* e *Media against hate* sono stati i primi progetti intrapresi con partner ed attività in Italia, Belgio, Germania, Regno Unito, Polonia, Croazia, Austria e Repubblica Ceca. Tra i risultati e i prodotti realizzati la ricerca "L'odio non è un'opinione", il decalogo per social media manager sul contrasto dell'*hate speech* online, il modulo formativo su *hate speech* ed educazione ai media, laboratori nelle scuole, formazioni per giornalisti e operatori dei media ed eventi pubblici.

A gennaio 2018 è partito il nuovo progetto ***Silence Hate! Changing Words changes the World*** che coinvolge altre 8 organizzazioni in 6 paesi europei ed è sostenuto dal Programma Rights, Equality and Citizenship 2014-2020 della Commissione Europea. In Italia il progetto è coordinato da COSPE, Amnesty International e Centro Zaffiria. È stato realizzato un media camp europeo a Londra di 5 giorni a cui hanno partecipato 30 creativi di diversi settori professionali (giornalisti, blogger, fotografi, social media manager, video maker..) per creare prodotti mediatici che raccontino le migrazioni in Europa. Sono stati inoltre formati insegnanti, educatori, attivisti per promuovere percorsi didattici sul contrasto all'*hate speech* nelle scuole e in contesti informali. I laboratori sono finalizzati a promuovere un approccio critico alle informazioni che circolano online e a creare prodotti originali per la campagna del progetto, grazie anche all'affiancamento di professionisti. Campagna online, eventi pubblici in ogni Paese e conferenza finale a Bruxelles contribuiranno alla diffusione dei prodotti e risultati ottenuti.

A marzo 2018 è stato avviato il nuovo progetto ***Silence hate! Giovani digitali contro il razzismo***, finanziato da UNAR e realizzato da Cospe, Centro Zaffiria e Priscilla onlus in quattro regioni italiane: Emilia Romagna, Veneto, Toscana e Campania. Le attività sono partite con una formazione in ogni territorio rivolta ad insegnanti ed educatori per trovare delle idee per affrontare l'*hate speech* con i propri studenti,

attraverso l'educazione ai media, l'approccio interculturale e il coinvolgimento attivo dei ragazzi e delle ragazze. Successivamente sono stati realizzati laboratori didattici nelle scuole secondarie e nei centri giovani ed è stato creato il sito internet **www.silencehate.it** per diffondere metodologie, strumenti e risultati mediatici dei percorsi. L'evento pubblico si è svolto l'11 ottobre 2018 presso l'Internet Festival di Pisa: *Parlo anche con i muri* una video-installazione partecipata*, in cui ragazzi e ragazze hanno preparato contenuti digitali e narrativi per combattere l'*hate speech* in forma artistica e interattiva.

*

visualizzabile al seguente link:
www.youtube.com/watch?time_continue=111&v=MESrQzyndJc
o inquadrando il QR code



INDICE

Introduzione

- 7 Definizione di *hate speech*
- 8 Cosa c'è dentro a questo manuale: appunti per incontrarci
- 12 A chi è rivolto questo manuale
- 14 Suggerimenti per utilizzare questo manuale

Unità didattiche

- 19 I percorsi a cura del Centro Zaffiria
- 57 I percorsi a cura di Cospe
- 75 Le attività sperimentate negli anni precedenti a cura del Centro Zaffiria
- 95 Le attività sperimentate negli anni precedenti a cura di Cospe

Supplementi

- 104 Le schede a cura di Cospe
- 118 Le schede a cura del Centro Zaffiria
- 126 La “società della comunicazione” nelle parole dei tredicenni di Bellaria Igea Marina
- 130 Dispense del laboratorio pratico di strategie per contrastare l'odio - A cura di Beniamino Sidoti
- 140 Due schede per il monitoraggio e la valutazione delle attività svolte

COS'È L'HATE SPEECH?

La definizione di *hate speech* è al centro di un ampio dibattito a livello internazionale. Noi nel nostro lavoro quotidiano seguendo buone pratiche a livello europeo abbiamo preso come riferimento quella fornita dalla Raccomandazione di politica generale n. 15 della Commissione europea contro il razzismo e l'intolleranza del Consiglio d'Europa (ECRI) del 21 marzo 2016:

«L'istigazione, la promozione o l'incitamento alla denigrazione, all'odio o alla diffamazione nei confronti di una persona o di un gruppo di persone, o il fatto di sottoporre a soprusi, molestie, insulti, stereotipi negativi, stigmatizzazione o minacce tale persona o gruppo, e comprende la giustificazione di queste varie forme di espressione, fondata su una serie di motivi, quali la "razza", il colore, la lingua, la religione o le convinzioni, la nazionalità o l'origine nazionale o etnica, nonché l'ascendenza, l'età, la disabilità, il sesso, l'identità di genere, l'orientamento sessuale e ogni altra caratteristica o situazione personale.»

Fonte: **www.coe.int/en/web/european-commission-against-racism-and-intolerance**

Introduzione

Cosa c'è
dentro questo
manuale:
appunti per
incontrarci

Alessandra Falconi
Centro Zaffiria

FERMIAMOCI SU UNA STORIA BIOGRAFICA

Proviamo a trattenere alcune parole che ci parlano dei ragazzi e delle ragazze, dell'immensa fatica e leggerezza, allo stesso tempo, che si vive in adolescenza quando il "tu" entra in dialogo con il "noi" e accade qualcosa che farà la differenza.

"Questo non è un gioco per paki!" urlò. "Non chiedere mai più di giocare" [...] Vidi che ero rimasto solo, mentre i miei amici giocavano tutti a calcio. Fu questa sensazione di totale isolamento, più che il dolore, a farmi venire le lacrime agli occhi"¹.

1
M. Nawaz, *Radical, Il mio viaggio dal fondamentalismo islamico alla democrazia*, CarbonioEditore, Milano, 2018, p. 40

Succede tutto nelle pieghe della normalità, come quella di un pomeriggio dopo scuola in cui ci si ritrova al campetto per giocare insieme. Un dolore profondo colpisce e lascia una traccia dentro di te: il dubbio che tu sia diverso.

"Dì che sei un paki e ne sei orgoglioso, e vai avanti per la tua strada"².

2
Ibidem, p. 41

Forse, come madri, avremmo consolato nostro figlio allo stesso modo ma qui tocchiamo il primo limite delle parole. Se velocemente segnano solchi che fanno male, non così rapidamente li riempiono per ritrovare serenità.

"Davvero si aspettavano che incassassi le prepotenze e andassi avanti per la mia strada?"³

3
Ibidem, p. 41

PICCOLO VIAGGIO SU YOUTUBE, ACCOMPAGNATI DAI RAPPER

Sui media e sulla necessità di riconoscersi nelle parole di almeno una storia, di spazi creativi per l'autonarrazione.

"Quei rapper erano intelligenti, capaci di vivere la strada e di parlarne; le loro parole racchiudevano l'esperienza di essere giovani, maschi e neri in un mondo che semplicemente non esisteva altrove nei media"⁴.

3
Ibidem, p. 45

Il racconto mediale, che oggi ricomprende anche i social network e i videogiochi, scrive nella vita di ognuno di

noi quali modelli e comportamenti siano desiderabili e desiderati, fissa uno standard per riconoscersi “come gli altri”, propone una finta originalità nascosta dietro a modelli di marketing che non sentono l'esigenza di pensare ai bisogni profondi e desideri di ragazzi e ragazze se non per convertirli in guadagni nella terra promessa dei prodotti. Loro invece hanno bisogno che qualcosa della realtà esterna faccia eco a qualcos'altro di intimo che comincia ad agitarsi dentro: chi sono? Cosa posso diventare? Che sogni mi sono autorizzati?

Il discorso d'odio sta dando un vocabolario a troppe persone: agli odiatori come agli odiati, con il triste e incomprensibile obiettivo di “impedire la creazione di una umanità comune”⁵, concedendo “l'illusione del potere attraverso il processo di invenzione di un Altro”⁶ diverso, da lasciare fuori dai presunti confini della propria normalità.

La strada che ci sembra di dover percorrere per contrastare questa deriva è sostenere tutti i luoghi e i modi perché nasca un “noi” puntando sulla partecipazione costruttiva di tutti nella società: “Avevo sedici anni quando ho iniziato a sentire questi discorsi. Quando hai quell'età, e sei già arrabbiato e privo di diritti, ti scopri molto sensibile agli assoluti”.

Occorre riempire quei vuoti rispetto al legittimo bisogno di appartenenza arricchendo il catalogo delle identità offerte dalla società oggi con mille e una storia.

Come?

Con il progetto *Silence Hate!*, noi abbiamo cercato di favorire situazioni educative in cui gli adolescenti potessero prendere e trovare le parole per raccontarsi, abbiamo lavorato con metodologie collaborative che contemporaneamente valorizzassero il contributo del singolo e facessero sentire l'esigenza del gruppo, abbiamo vissuto esperienze che permettessero di riconoscersi nell'altro.

E soprattutto abbiamo cercato di essere persone credibili: accoglienti e attente, li abbiamo guardati negli occhi chiedendo loro di accettare la fatica di essere guardati e visti. E ci siamo lasciati guardare.

5
Roberto Saviano,
nell'introduzione di
L'origine degli altri,
Frassinelli, Milano
2018, pag. XXI

6
T. Morrison,
L'origine degli altri,
Frassinelli, Milano
2018, pag. 27

“Fermi, in piedi, con gli occhi lucidi, occhi intrisi di una nuova saggezza e di tanta esperienza.

Siamo. Siamo. Siamo.

Vogliamo essere, essere vivendo da uomini.

Gugù, finalmente siamo. Io sono te. Io sono lui. Io sono tutti. E tu sei me, lui è me, loro sono me.

Gugù, siamo. Così è meraviglioso vivere”

Siamo alla penultima pagina di Gugù⁷, un romanzo purtroppo introvabile dell'indimenticabile maestro Alberto Manzi: Gugù è un saggio e “un loco” dipinge i muri nelle favelas povere e accoglie bambini e bambine di strada cominciando con loro un percorso di emancipazione che passa dalla presa di coscienza che “ogni altro sono io” e che le parole che conosciamo e sappiamo usare finiranno per influenzare il nostro destino.

7

A. Manzi, *Gugù*,
Gorée editore,
Siena, 2005, pag
121

I ragazzi e le ragazze questo lo sanno bene e hanno voglia di viverlo e di mostrarlo al mondo, soprattutto a quegli adulti che stanno chiudendo i confini e le possibilità delle loro vite.

Il progetto Silence Hate! ha cercato di incoraggiarli in una presa di parola positiva e costruttiva condividendo con loro l'utopia proposta dal noto teorico olandese Geert Lovink che asseriva che se “una volta Internet cambiava il mondo, oggi è il mondo a cambiare Internet”⁸.

8

G. Lovink,
*Networks without
a cause: a critique
of social media* del
2011 (tradotto
in italiano con il
titolo *Ossessioni
collettive*), su
www.artribune.com

9

M. Murgia, *Noi
siamo tempesta.
Tanti. Insieme.
Diversi*, Salani
Editore, Milano,
2019

Ne abbiamo bisogno e occorre mettersi insieme, in un grande progetto corale, per cambiare i pezzi di mondo quotidiano che abbiamo tra le mani, offline e online. L'augurio allora lo rubo da un titolo di Michela Murgia: “Noi siamo tempesta. Tanti. Insieme. Diversi.”⁹, o almeno vorremmo diventarlo per fermare una deriva razzista e escludente.

Speriamo che le attività sperimentate in questo manuale possano esservi di ispirazione e di aiuto.

Buon lavoro.

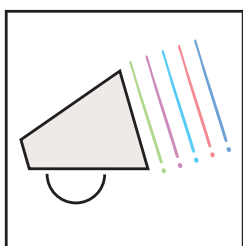
Introduzione

A chi è rivolto questo manuale

Alessandra Falconi
Centro Zaffiria

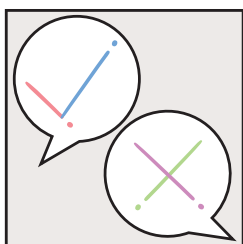
A CHI È RIVOLTO QUESTO MANUALE

Se ti ritrovi in una o più di queste descrizioni allora siamo certi saprai fare un uso positivo e critico di questo materiale. Non abbiamo la presunzione di avere fatto bene ma sicuramente onestamente: le attività che trovi documentate sono state testate nelle scuole di Rimini, Bellaria Igea Marina, Bologna, Padova, Firenze e Prato, coinvolgendo oltre 350 studenti. Grazie se migliorerai il materiale e se lo condividerai con noi.



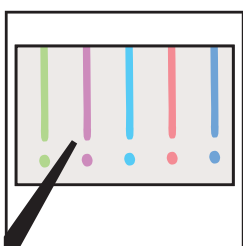
ATTIVISTA

Supporti le persone, soprattutto i giovani, a impegnarsi e partecipare alle questioni della contemporaneità anche attraverso i media e le tecnologie? In questo quaderno troverai attività con cui coinvolgere i giovani anche con poco tempo a disposizione.



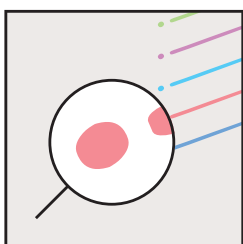
EDUCATORE

Sei impegnato nella promozione del benessere dei giovani? Nella riduzione delle situazioni di disagio e discriminazione? In questo quaderno trovi attività che funzionano anche nell'extrascuola.



INSEGNANTE 2.0

Lavori in una scuola secondaria di primo o secondo livello? Tutte le attività che trovi sono state già sperimentate e hanno dato spunti interessanti alle tue colleghe e colleghi.



RICERCATORE

Ti interessa capire cosa pensano gli adolescenti sul tema? Quali sono le loro pratiche e le loro narrazioni? In diverse delle attività proposte hai la possibilità di ascoltarli, sentire come scelgono parole e argomenti, hai modo di vederli in attività per capire meglio la tua domanda di ricerca.

Introduzione

Suggerimenti
per utilizzare
questo
manuale

Questo manuale è uno strumento di lavoro che l'insegnante/educatore 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.

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.

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 (www.cartadiroma.org/cosa-e-la-carta-di-roma/glossario).

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. Materiali 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.

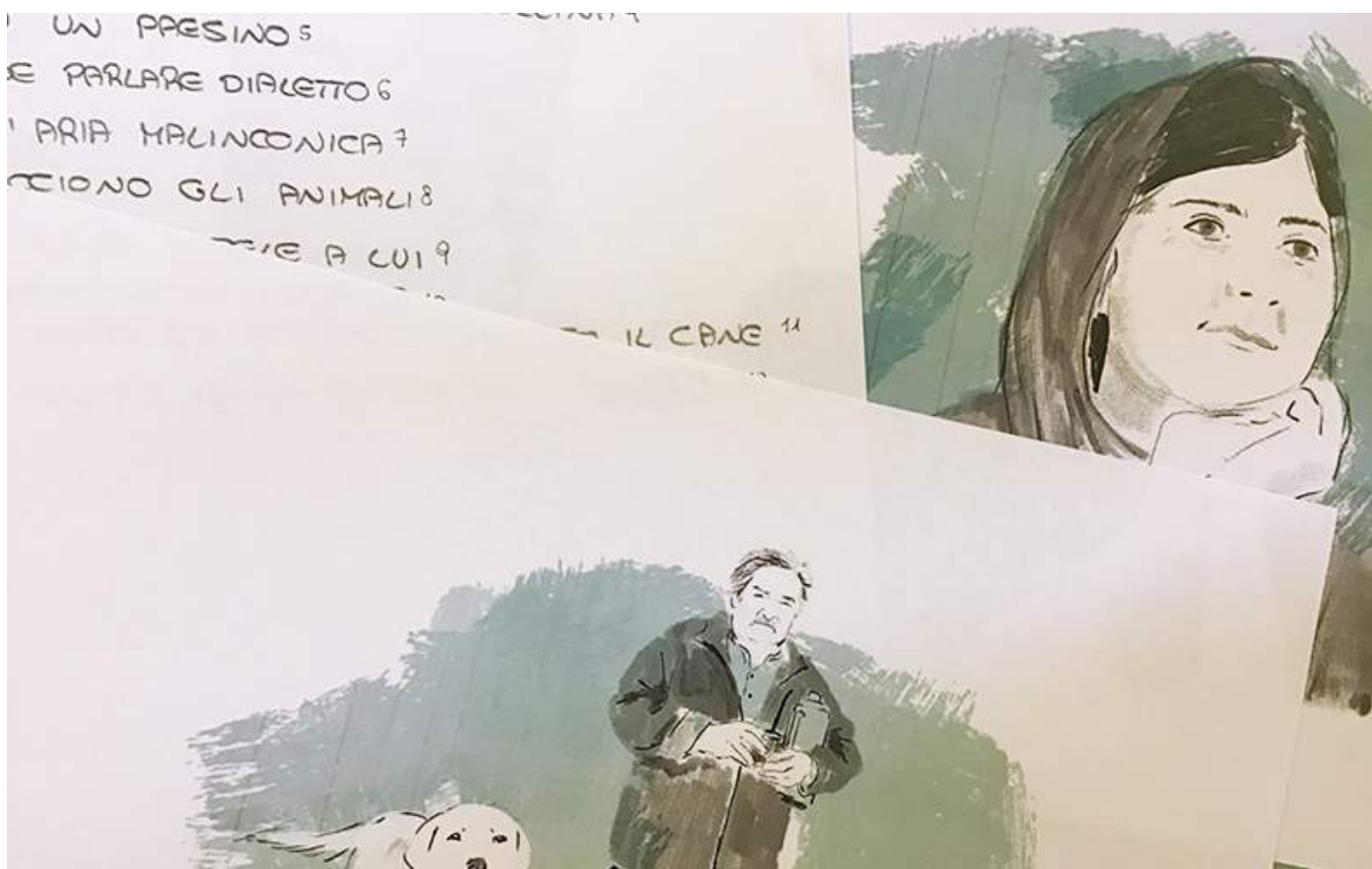
Si consiglia di strutturare un percorso composto da almeno 5 incontri di 2 ore ciascuno, se questo non fosse possibile, il conduttore potrà scegliere le attività da proporre al gruppo classe dopo un'attenta valutazione che tenga conto sia della situazione di partenza del gruppo sia del grado di intensità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

Unità didattiche

**I percorsi
a cura
del Centro
Zaffiria**

Unità didattica #1

SCOPRI I TUOI STEREOTIPI



PANORAMICA

L'attività porta a ragionare e interrogarsi sul tema degli stereotipi, andando a scoprire quelli che, anche poco consapevolmente, ognuno mette costantemente in campo quando vede o conosce una nuova persona. Partendo da alcune personalità, si discute insieme su quali sono i principali stereotipi legati – ad esempio – al genere, alla provenienza o all'aspetto fisico.



OBIETTIVO

L'obiettivo è quello di ragionare in maniera critica sugli stereotipi, soprattutto sui propri, su quelli che utilizziamo più spesso e in quali circostanze. Non deve essere una critica all'utilizzo dello stereotipo in sé, ma una presa di consapevolezza dopo un'attenta analisi di quali sono quelli negativi più spesso utilizzati e perché.



ATTREZZATURE

LIM o proiettore, collegati a un computer con accesso a internet.



TEMPO

Un incontro da 2 ore.



MATERIALI

Disegni, rappresentazioni o fotografie di due personalità.



ISTRUZIONI

Nel preparare l'attività, si selezionano due personalità che, per un qualche motivo, "rompono" un qualche stereotipo. Nella sperimentazione sono stati utilizzati Malala Yousafzai, premio Nobel per la pace nel 2014, e José Mujica, Capo di Stato dell'Uruguay dal 2010 al 2015. Si selezionano poi i due profili da disegnare, aderenti ai personaggi scelti: in questo caso erano "premio Nobel" e "Capo di Stato".

I ragazzi vengono divisi in quattro gruppi, ed è consigliabile fare in modo che ogni gruppo non conosca la consegna degli altri tre. In questo modo, alla fine dell'attività operativa, il confronto risulterà più "genuino".



METODOLOGIE

Le metodologie di lavoro prevedono la presa di parola degli studenti e la loro attivazione a partire dalle loro esperienze e conoscenze. Il lavoro ha momenti individuali e momenti collettivi: la consegna è sempre aperta e gli studenti possono progettare come realizzarla. Non ci sono risposte giuste e univoche ma un continuo ascoltarsi, fare e mettersi in discussione. L'operatore è un facilitatore: organizza le esperienze, predisporre i materiali e gli strumenti, supporta positivamente gli studenti facendo loro sentire che possono dare il massimo.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Inizialmente ai ragazzi si chiede di parlare dei loro stereotipi, sia di quelli utilizzati da loro che – se possibile – quelli utilizzati nei loro confronti. Questo li stimola a ragionare in prima persona su esperienze che hanno vissuto o di cui hanno sentito parlare. Ai ragazzi poi si chiede di essere creativi nelle loro narrazioni; hanno di fronte un personaggio di cui possono interamente scrivere la sua storia, personalità, sogni e obiettivi in base all'immagine. Si potrebbe chiedere loro di fingere di creare un personaggio per un film, per una serie tv o per un libro. Come se lo immaginano?

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE

Nella prima parte si invitano i ragazzi a ragionare sugli stereotipi, chiedendo loro che cosa sono e perché li utilizziamo. Sono invitati a riportare episodi o esperienze condivisibili, sia personali che viste o lette, per ragionare insieme sul tema. Si può parlare degli stereotipi utilizzati verso gli altri e di quelli utilizzati verso di loro, cercando di condividere, dove possibile, esperienze personali o conosciute in altro modo, valorizzando anche le conoscenze pregresse.

SECONDA PARTE

Divisi in quattro gruppi, i ragazzi si mettono al lavoro su quattro diverse consegne. A due gruppi vengono consegnate le immagini dei due personaggi (una per gruppo) e viene chiesto loro di osservarle bene. Devono cercare di immaginare chi sono quelle persone, come si chiamano, che storia hanno, cosa hanno fatto e cosa faranno, dove vivono e cosa sognano, cosa piace loro fare e com'è la loro vita. Gli studenti possono scrivere o aiutarsi anche con dei disegni.

Agli altri due gruppi viene assegnato invece il compito di disegnare un personaggio, uno per gruppo, chiedendo loro di disegnare qualcuno che rappresenti il ruolo specifico degli altri due (es. "Come immagineresti un Capo di Stato? Come un premio Nobel? Prova a disegnarlo!").

TERZA PARTE

Nella parte finale avviene il confronto e si rivelano i personaggi. A turno, partendo dai gruppi che dalla descrizione hanno dovuto disegnare il personaggio, i ragazzi presentano i loro lavori e raccontano il perché hanno operato determinate scelte, optando per un genere piuttosto che per un altro, per uno stile di vestiti, per l'aspetto fisico, e altro ancora. Si potrebbe non rivelare ai ragazzi che ascoltano il "tema" dato al gruppo e chiedere loro che tipo di personaggio potrebbe essere.

Allo stesso modo si presentano i lavori dei due gruppi che hanno dovuto descrivere delle personalità partendo da delle rappresentazioni visive, facendo raccontare allo stesso modo le scelte operate. Si rivelano infine i temi dei quattro gruppi, cercando di capire come quello che sappiamo ci aiuta a riconoscere o disconoscere la realtà. Nel confronto collettivo ci si può chiedere cosa porta a fare determinate scelte, come gli stereotipi ci guidano nella decodifica delle storie e dei personaggi, e quali possono essere "rotti"/"allargati"/"messi in movimento" e come.

1. Chi é questo personaggio?

* Ogni gruppo lavora su una sola di queste quattro schede.



A large empty rectangular box for writing or drawing.

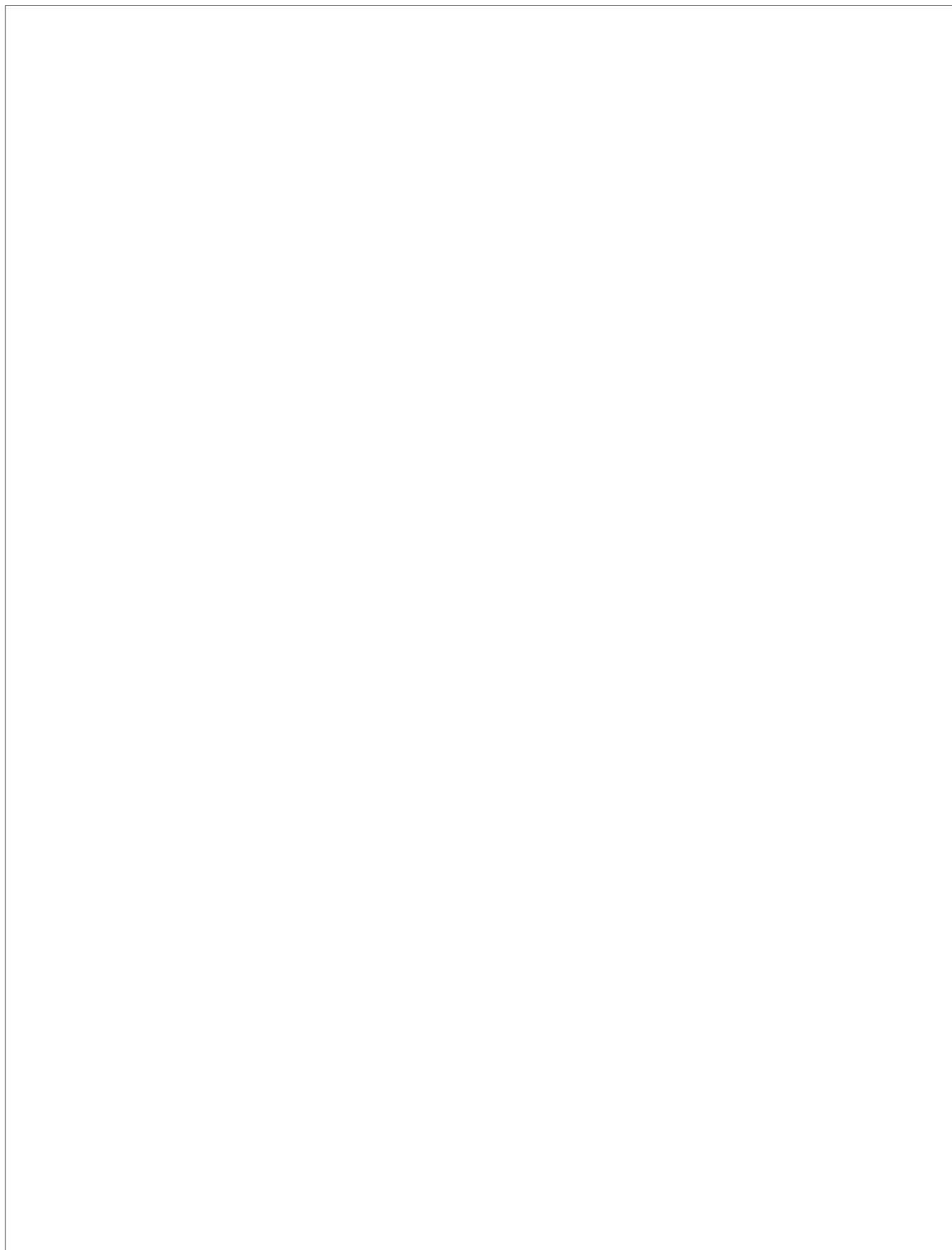
1. Chi é questo personaggio?

* Ogni gruppo lavora su una sola di queste quattro schede.



3. Disegnate un capo di Stato

* Ogni gruppo lavora su una sola di queste quattro schede.



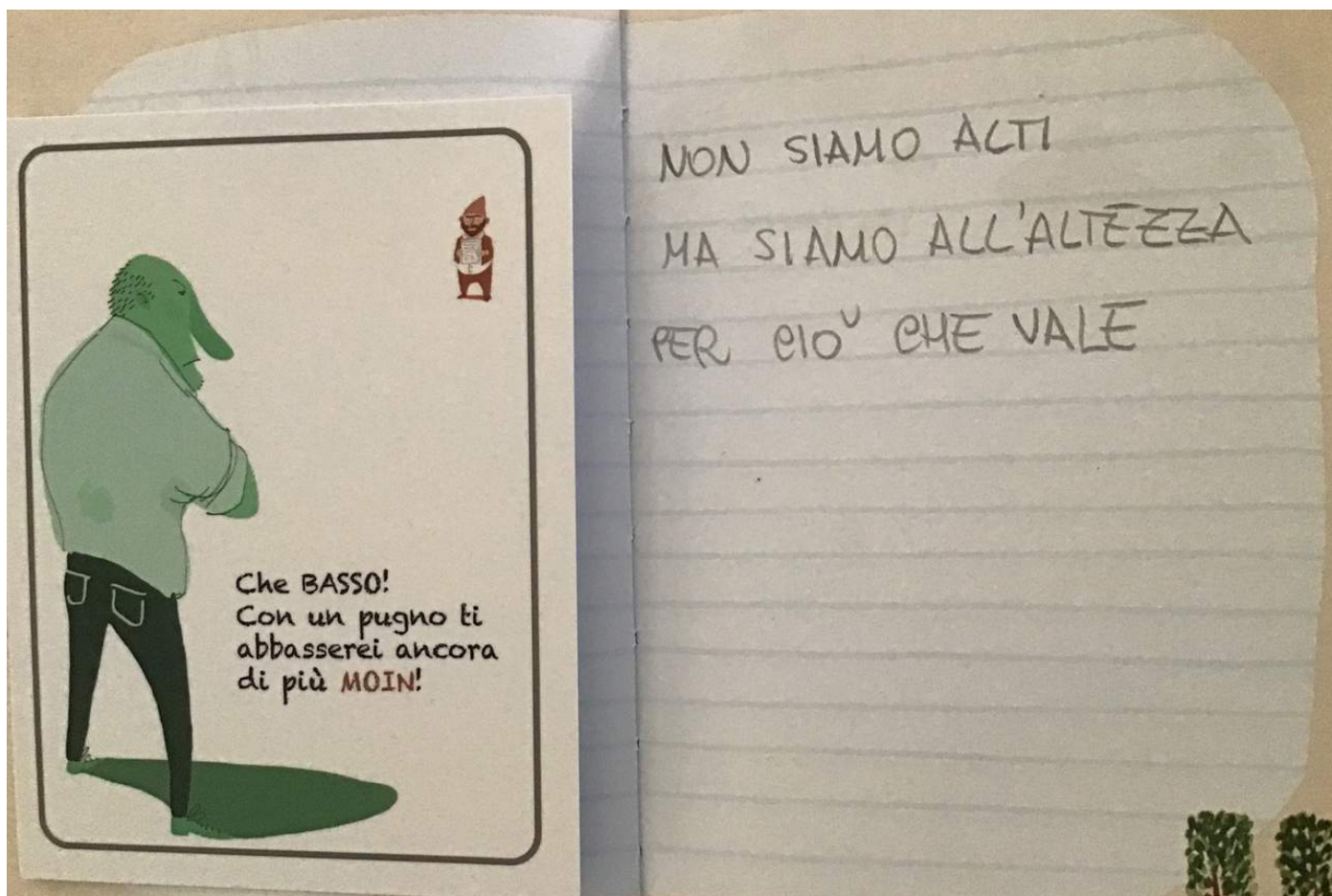
4. Disegnate un premio Nobel

* Ogni gruppo lavora su una sola di queste quattro schede.



Unità didattica #2

REAZIONI STRATEGICHE



PANORAMICA

Reazioni strategiche è un'attività che offre spunti di riflessione sui temi del discorso d'odio e del bullismo, attraverso un gioco di carte che basa i suoi meccanismi sulla ricerca di possibili strategie di risposta a messaggi offensivi, discriminatori e in generale negativi. Le regole complete del gioco si trovano alla pagina successiva.



OBIETTIVO

L'obiettivo dell'attività è quello di invitare a riflettere, turno dopo turno, non solo sui messaggi d'odio che si possono sentire quotidianamente, ma soprattutto sulle reazioni, sulle risposte e sulle strategie che si possono mettere in campo per affrontarli. I partecipanti sono stimolati non solo a scegliere tra le strategie proposte, ma anche a proporle di nuove di loro creazione.



ISTRUZIONI

Inizialmente si osservano insieme le carte da gioco: le carte situazione, le carte strategia e le carte personaggio. Si possono leggere alcune situazioni di esempio, chiedendo anche ai partecipanti dei commenti o delle osservazioni. È importante leggere insieme tutte le carte strategia e capirle, in modo che ognuno possa giocare allo stesso modo; si invita a fare degli esempi con delle simulazioni di turno per chiarire eventuali dubbi e assicurarsi che tutti abbiano compreso le regole.



ATTREZZATURE

Non sono necessarie particolari attrezzature.



TEMPO

Un incontro da 2 ore



MATERIALI

Carte di *Reazioni strategiche* (che trovi nelle pagine successive) stampate e ritagliate, carta leggermente spessa, penne e pennarelli, matite, acquerelli.



METODOLOGIE

Questo gioco permette agli studenti di fare esperienza di risoluzione positiva dei conflitti verbali. Il gioco e il giocare permettono l'immedesimazione e la partecipazione.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Per coinvolgere i partecipanti si suggerisce di enfatizzare la parte ludica e divertente, ma allo stesso tempo invitarli a riflettere sulle situazioni che si parano di fronte. Dopo aver presentato una situazione si potrebbe chiedere se qualcuno di loro ha mai vissuto una situazione simile, direttamente o indirettamente, e come ha reagito. Le regole stesse del gioco – la scelta della carta strategia e la valutazione della carta migliore – invitano al coinvolgimento degli studenti, sia in gruppo che a livello di classe. È importante, in ogni fase di valutazione delle strategie proposte, coinvolgere l'intera classe, per stimolare il dialogo e l'incontro su dei temi che li toccano quotidianamente da vicino. I meccanismi di gioco permettono un coinvolgimento nel tentativo di guadagnare più punti possibile, stimolando allo stesso tempo il ragionamento sulle situazioni proposte. Nella sperimentazione alcune classi sono state così coinvolte da proporre modifiche alle regole, personaggi aggiuntivi e altri contributi interessanti. È fondamentale ricordare ai partecipanti che l'obiettivo del gioco è quello di spegnere gli incendi verbali, non alimentarli con risposte altrettanto offensive, battibecchi o continui rimpalli; deve risultare evidente che a essere selezionata non deve essere la risposta che suscita più clamore, ma quella che più lascia senza parole, che risponde rimanendo costruttiva e non offensiva, che zittisce in maniera poetica.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE

Si creano dei gruppi di gioco, organizzando i banchi o i tavoli dello spazio. Ad ogni gruppo viene assegnato un mazzo di carte strategia, che viene letto e osservato insieme. Si chiariscono le regole del gioco e si effettua un turno di prova, per verificare che tutti abbiano compreso il funzionamento. Si inizia a giocare seguendo le regole spiegate alla pagina successiva, facendo in modo che ogni gruppo svolga almeno una volta il ruolo di moderatore. Al termine della partita, dopo aver verificato i punteggi, si discute insieme dell'esperienza, chiedendo opinioni, osservazioni e eventuali critiche al gioco.

SECONDA PARTE

Agli studenti viene proposto ora di creare le loro carte da gioco, sia le carte situazione che le carte strategia. Si chiede loro di attingere a esperienze personali, racconti, fatti narrati da amici, per presentare delle situazioni che abbiano a che fare con il discorso d'odio e il bullismo. L'ambientazione di gioco e i suoi personaggi permettono di modificare leggermente l'esperienza reale per farla aderire allo spirito del gioco e renderla "giocosa", nonostante l'ispirazione possa provenire da esperienze vissute, creando quindi un ambiente condiviso e sereno dove potersi esprimere. Con matite, pennarelli o acquerelli, possono creare le loro carte, cercando di fare aderire il più possibile lo stile e il layout delle carte iniziali. Le carte create vengono aggiunte ai mazzi di gioco. Durante la sperimentazione alcuni studenti hanno evidenziato come, tra i personaggi, mancasse un elemento femminile; è stato loro chiesto di creare quindi una nuova carta personaggio cercando di caratterizzare il nuovo personaggio allo stesso modo degli altri (con il colore, l'aspetto, le attitudini).

TERZA PARTE

Nella terza parte dell'incontro, se il tempo lo permette, si propone un'altra partita inserendo le nuove carte create dagli studenti. Avendo oramai compreso bene i meccanismi, ci si può concentrare maggiormente sui contenuti, verificando se le nuove strategie proposte sono valide e condivise, proponendo ulteriori modifiche o rettifiche delle nuove carte.

FONTI

Molte delle strategie presenti nel gioco sono ispirate al libro di Barbara Berckhan *Piccolo manuale di autodifesa verbale – per affrontare con sicurezza offese e provocazioni* (2012)

REGOLE DEL GIOCO

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

1. PRESENTAZIONE DELLA SITUAZIONE

All'inizio di ogni turno il giocatore/squadra che interpreta il moderatore pesca una carta situazione dal mazzo e la presenta al gruppo leggendo a voce alta il testo, indicando chi sta parlando con chi (es. "Berto dice a Moin...").

2. PROPOSTA DELLE STRATEGIE

I giocatori/squadre decidono quale delle strategie a loro disposizione è la migliore e la giocano coperta. Le strategie devono pervenire al giocatore/squadra moderatore senza che lui sappia chi le ha giocate; il giocatore/squadra moderatore esamina le strategie e seleziona quale - secondo lui - è la migliore da utilizzare in quella determinata situazione e la comunica ad alta voce. Il giocatore/squadra la cui carta è stata selezionata è ora chiamato a mettere in pratica quella particolare strategia (es. formulare un proverbio, comporre un haiku, fare una contro-domanda). Se il moderatore seleziona una strategia che è stata proposta da più giocatori/squadre, vengono ascoltate tutte (es. se due giocatori/squadre hanno giocato strategia del saggio confuso vengono ascoltati i proverbi di entrambi).

3. RISOLUZIONE E ASSEGNAZIONE PUNTI

Il giocatore/squadra con il ruolo di moderatore assegna il punto alla strategia vincente; nel caso di due strategie uguali, può scegliere di premiarne una o più, se lo ritiene opportuno (es. se entrambe le strategie del saggio confuso sono ritenute idonee, il moderatore può premiare i due giocatori/squadra con un punto a testa).

Al giocatore/squadra vincitore viene assegnato un punto del colore corrispondente al personaggio che è stato aiutato: Berto-verde, Moin-arancione, Brandano-viola.

Il ruolo di moderatore viene passato a un nuovo giocatore/squadra e si procede con una nuova presentazione della situazione.

TERMINE DELLA PARTITA

Al termine della partita - ovvero quando tutti i giocatori/squadra hanno interpretato il ruolo di moderatore - si contano i punti guadagnati; vince il giocatore/squadra che ha accumulato più punti. Vengono inoltre assegnati dei punti bonus come segue:

- Almeno 3 punti diversi (1 verde, 1 arancione, 1 viola): +3 punti
- Almeno 3 punti uguali (es. 3 verdi): +2 punti





Carte situazione



Carte situazione



Carte situazione



Carte situazione



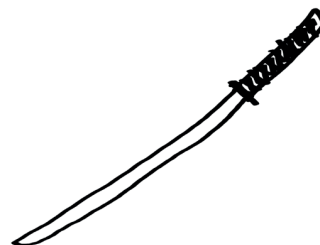
Carte situazione

STRATEGIA DEL DIZIONARIO



Cancella delle parole e
sostituiscile con delle altre
pescate a caso dal dizionario.

STRATEGIA DEL SAMURAI



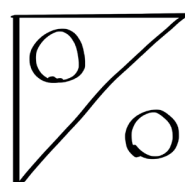
Rispondi componendo
un haiku.

STRATEGIA DEL SAGGIO CONFUSO



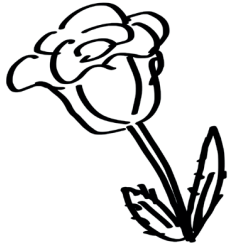
Rispondi con
un proverbio fuoriluogo
o strampalato.

STRATEGIA DEL PA-TU



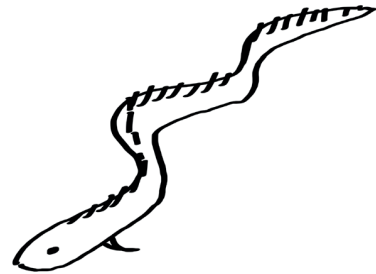
Rispondi con
un commento bisillabico.

STRATEGIA
DELLA ROSA
SENZA SPINE



Rispondi con
un complimento inatteso.

STRATEGIA
DELL'ANGUILLA



Cambia repentinamente
discorso.

STRATEGIA
DELL'AMICIZIA



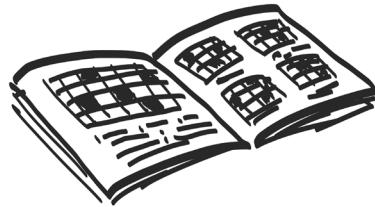
Dai ragione all'altro
e concorda con lui.

STRATEGIA
DELL'ECO



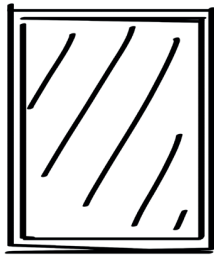
Prendi l'ultima parola del
commento e riusala per una
frase gentile o poetica.

STRATEGIA
DELL'ENIGMISTA



Formula una risposta
difficile da capire.

STRATEGIA
DELLO SPECCHIO

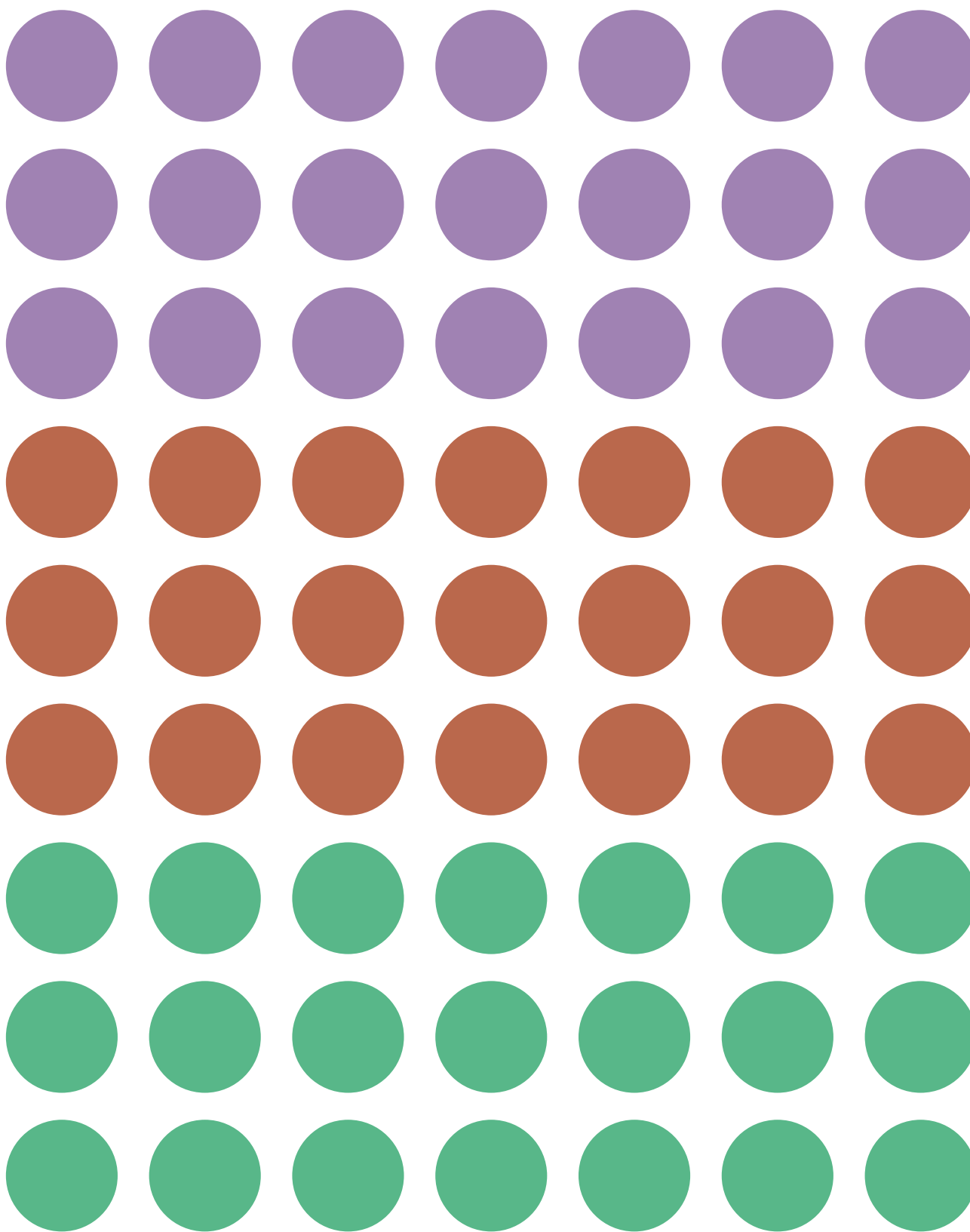


Formula una
contro-domanda.

STRATEGIA
DEL GIUNCO



Taci, non rispondere.



Token punti



L'attività in fase di svolgimento presso la scuola media A. Panzini di Bellaria Igea Marina



Video documentazione

DATI CHE MI RIGUARDANO





PANORAMICA

Questa attività fornisce ai ragazzi spunti di riflessione sui temi del discorso d'odio e del bullismo, e fornisce loro metodi e strategie per fare una riflessione critica sulla percezione dei propri compagni riguardo a questi temi. Si lavora su quesiti e dubbi che emergono direttamente da loro, che vengono proposti ai compagni e poi rielaborati in forma grafica.



OBIETTIVO

L'attività ha come obiettivo quello di riflettere in maniera critica sulle tematiche proposte, e di fornire metodologie per realizzare una raccolta dati, rielaborare gli stessi ed esprimerli in maniera chiara, leggibile e visivamente interessante attraverso l'utilizzo di infografiche.



ATTREZZATURE

LIM o proiettore, collegati a un computer con accesso a internet.



ISTRUZIONI

Inizialmente si osservano insieme alcuni validi esempi di infografiche e visual journalism, osservando come la grafica e una certa cura per l'aspetto visivo possano contribuire a una più facile lettura e divulgazione di dati scientifici. Si può ragionare sui metodi e le scelte applicate per rappresentare i dati, sulla loro chiarezza, sull'imparzialità della comunicazione. Si osservano insieme il libro *Dear data* di Giorgia Lupi e Stefanie Posavec e i lavori di *visual journalism* di Matteo Moretti.



TEMPO

Due incontri da 2 ore, per un totale di 4 ore



METODOLOGIE

Le metodologie di lavoro prevedono la presa di parola degli studenti e la loro attivazione a partire dalle loro esperienze e conoscenze. Il lavoro ha momenti individuali e momenti collettivi: la consegna è sempre aperta e gli studenti possono progettare come realizzarla. Non ci sono risposte giuste e univoche ma un continuo ascoltarsi, fare e mettersi in discussione. L'operatore è un facilitatore: organizza le esperienze, predispone i materiali e gli strumenti, supporta positivamente gli studenti facendo loro sentire che possono dare il massimo.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

È importante che siano i ragazzi stessi a pensare e proporre il tema sul quale verterà la loro raccolta dati e successiva rielaborazione in forma di infografica. Si può chiedere loro cosa vorrebbero chiedere ai loro compagni, cosa vorrebbero sapere, che aspettativa hanno su un dato statistico e provare a verificare la loro idea confrontandola con la realtà.



MATERIALI

Carta di vario tipo, penne e pennarelli, matite, fogli di grande formato per realizzare dei cartelloni.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE

Si creano dei gruppi di lavoro e si chiede loro di formulare delle domande, da porre ai propri compagni degli altri gruppi, riguardanti il tema del discorso d'odio e del bullismo. Le domande vengono strutturate in modo da permettere risposte a scelta multipla, scelte tra quelle disponibili (es. sì/no, Italia/Spagna/Regno Unito, ecc...). I gruppi appendono i fogli con le domande alle pareti e invitano i propri compagni a rispondere con una crocetta alle varie domande. In questa fase è interessante notare come condurre delle raccolte dati precise e non approssimative, come gestire la segretezza del voto e come verificare con controlli incrociati e conteggi l'attendibilità della raccolta dati.

**SECONDA PARTE**

I gruppi elaborano i dati raccolti, riportandoli in maniera grafica o numerica su dei fogli di brutta copia, per ragionare insieme sui risultati ottenuti. A questo punto ragionano su quale possa essere una forma grafica efficace di comunicazione di questi dati, ispirandosi agli esempi visti assieme, o proponendo soluzioni del tutto originali. Realizzano alcune prove, confrontandosi fra di loro, per poi scegliere la rappresentazione definitiva. Realizzano il lavoro finale su fogli di grande formato, che diventano cartelloni da appendere a parete.

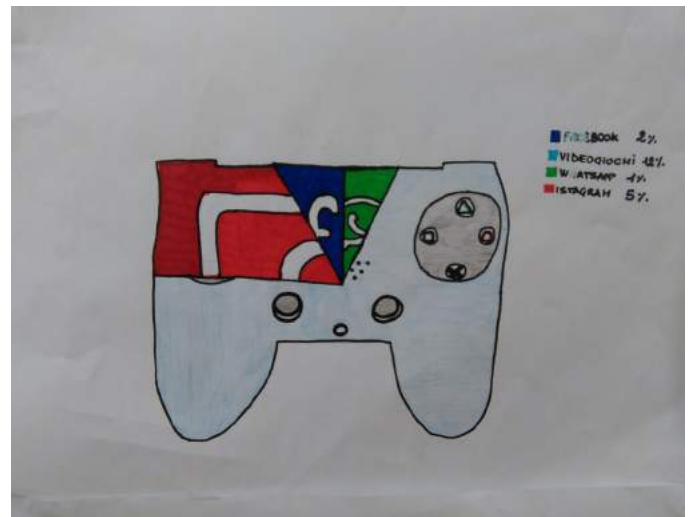
TERZA PARTE

In questa parte ogni gruppo presenta la propria ricerca, analizzando i dati raccolti e spiegando come hanno deciso di rappresentarli e perché. Si ragiona contemporaneamente sulla rappresentazione e sui dati stessi, che possono essere usati come pretesto per discutere dei temi sollevati. Ci si confronta con gli altri gruppi, chiedendo se i dati emersi li sorprendono o confermano le loro convinzioni, e proponendo anche delle alternative per la loro rappresentazione. I cartelloni possono essere lasciati appesi a disposizione per future riflessioni o in caso altre domande fossero ritenute necessarie.

FONTI

Nella parte introduttiva, è utile mostrare il libro *Dear data* di Giorgia Lupi e Stefanie Posavec (Chronicle Books, 2016) per quanto riguarda la rappresentazione visiva dei dati, e i lavori di Matteo Moretti per quanto riguarda i suoi lavori di visual journalism.





Alcuni risultati dell'attività proposta ai ragazzi della scuola media A. Panzini di Bellaria Igea Marina

Unità didattica #4

DIPINGERE EMOZIONI



PANORAMICA

In questa attività si lavora a stretto contatto con immagini sul tema delle migrazioni, proiettate a grande formato su carta da pacco affissa alle pareti della classe, per poterle copiare con tempera e pennelli. Il grande formato e "l'immersione" nell'immagine data da esso, stimolano un confronto emotivo e lento, non mediato da letture esterne, ma da quella personale e dal gesto descrittivo e artistico del pennello



OBIETTIVO

Il laboratorio ha l'obiettivo di attivare dei meccanismi di empatia tra gli studenti e le persone ritratte nelle fotografie mostrate nell'attività. Nello specifico, si invitano i ragazzi a ragionare sul tema delle migrazioni e a confrontarsi con l'immagine stessa che i media propongono.



ATTREZZATURE

LIM o proiettore, collegati a un computer o con possibilità di lettura dischi esterni. Si suggerisce l'utilizzo di più proiettori contemporaneamente, per allestire più postazioni di lavoro che procedano in parallelo.



ISTRUZIONI

Le fotografie vanno selezionate con cura, facendo attenzione in base al target e ai ragazzi e alle ragazze con i quali si lavora. Le fotografie proposte possono ritrarre momenti della vita quotidiana dei migranti, dai momenti di gioia a quelli più drammatici. È importante verificare esattamente autore, luogo e situazione ritratta, si suggerisce pertanto di affidarsi a fotografi riconosciuti, giornali o agenzie di stampa affidabili.

Le postazioni di lavoro vanno allestite in modo che le immagini vengano proiettate sulla carta da pacchi; quest'ultima va appesa alla parete ad un'altezza idonea per poter lavorare in piedi, in gruppi di 4-5

persone. Si suggerisce una selezione limitata di tempere, o di lavorare in bianco e nero, oppure con solo 3 colori freddi, o solo 3 colori caldi...

Dopo aver allestito le postazioni di lavoro, si osservano insieme agli studenti le fotografie proposte. È importante dedicare tempo all'osservazione delle fotografie, soprattutto quelle che suscitano più interesse. Le si possono descrivere, commentare e si può cercare di capire che tipo di situazione descrivono. Inizialmente si può non riferire l'esatto tema delle fotografie, per rivelarlo solo a fine attività.



METODOLOGIE

Le metodologie di lavoro in questo caso prevedono l'immersione in un'esperienza che è anche "entrata" in una immagine di grande formato. L'attività è molto suggestiva: nella penombra della classe, 3 o 4 videoproiettori lavorano contemporaneamente creando un'atmosfera intensa. Supportati dal fatto di essere in piccoli gruppi, gli studenti interagiscono con la foto condividendo emozioni, punti di vista, osservazione di dettagli. L'operatore è un facilitatore: organizza le esperienze, predispone i materiali e gli strumenti, supporta positivamente gli studenti facendo loro sentire che possono dare il massimo.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Si suggerisce di far descrivere le fotografie agli studenti, cercando di stimolarli a capire la situazione ritratta.



MATERIALI

Tempere, pennelli, carta da pacco di grandi dimensioni.



TEMPO

Un incontro da 2 ore.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE

Dopo aver attentamente osservato insieme le fotografie, condividendo osservazioni e commenti, si formano tanti gruppi quante sono le postazioni di lavoro. Per permettere di lavorare con facilità, si suggerisce di fare gruppi di 4-5 persone. Ogni gruppo seleziona di comune accordo una fotografia sulla quale lavorare; si suggerisce di far motivare loro la scelta di quella specifica immagine. Si mostra ai ragazzi come lavorare, con una breve dimostrazione. Si suggerisce inoltre di mostrare alcuni lavori di Gianluigi Toccafondo, artista italiano che ha fatto del dipingere le foto uno stile personale e riconoscibile.

SECONDA PARTE

I gruppi iniziano a dipingere; osservando attentamente l'immagine proiettata sulla carta da pacchi, dipingono con la tempera sopra ad essa, cercando di ricalcare il più fedelmente possibile l'immagine proiettata. Naturalmente l'immagine risultante sarà diversa, per cromia, segno e stile, dall'immagine proiettata; proprio questa diversità, fra immagine originale e reinterpretazione, potrà essere spunto di riflessione nella fase finale di metacognizione.

TERZA PARTE

Terminati i dipinti, essi vengono staccati dalla parete e posizionati in modo da poter essere visti da tutti. Li si osserva uno ad uno, stimolando commenti e osservazioni, e chiedendo che tipo di situazione le immagini ritraggono. In questa fase si suggerisce di rivelare l'esatta provenienza delle fotografie, l'autore, le persone ritratte e il luogo dove sono state scattate. È importante osservare come questi dati siano fondamentali per comprendere bene le immagini che abbiamo davanti, dati che vengono spesso tralasciati o manipolati per veicolare messaggi distorti. È interessante inoltre osservare le differenze tra la foto originale e il dipinto, e soprattutto chiedere ai ragazzi che cosa hanno provato durante il lavoro e se questo è cambiato, ora che conoscono molte più informazioni riguardanti le foto.

FONTI

Fotografie di Reuters e New York Times premiate con il Pulitzer: www.repubblica.it/esteri/2016/04/18/foto/premio_pulitzer_2016_vincitori_foto-137923126/1/#1
Fotografie che hanno partecipato al Premio Luchetta 2016 e che raccontano il tema dei migranti: www.repubblica.it/cultura/2016/06/28/foto/premio_luchetta_2016_le_foto_che_raccontano_l_esodo_dei_migranti-143014515/1/#1



Una bambina gioca a pallavolo nella scuola elementare internazionale di Erbil, capitale del Kurdistan iracheno. Fotografia di Linda Dorigo (febbraio 2016) e interpretazione dei ragazzi.



Amoun, 70 anni, rifugiata palestinese cieca, che viveva ad Aleppo (in Siria) appena “sbarcata” insieme ad altri 40 profughi a bordo di un gommone sull'isola greca di Kos. Fotografia di Yannis Behrakis (Reuters – 12 agosto 2015) e interpretazione.



Un bambino Rohingya è arrivato recentemente in Indonesia in barca con la sua palla. Fotografia di Beawiharta (maggio 2015) e interpretazione dei ragazzi.



Due bambini giocano con le bolle di sapone sulla strada di un campo profughi a Idomeni, Grecia. Fotografia di Iker Pastor (marzo 2016) e interpretazione dei ragazzi.

Sopra e nelle pagine precedenti: gli elaborati prodotti presso la scuola media A. Panzini di Bellaria Igea Marina durante l'attività *Dipingere emozioni*.



Video documentazione

Unità didattica #5

BREAKING NEWS



PANORAMICA

Questa attività introduce il tema delle fake news e offre spunti per ragionare su come le notizie, e il loro metodo di diffusione, può cambiare la percezione che abbiamo della realtà. In particolare ci si interroga sulle notizie false deliberatamente diffuse, chiedendosi chi lo fa e per quale scopo.



OBIETTIVO

L'attività Breaking News ha come obiettivo quello di riflettere sul tema delle fake news, sulle implicazioni della loro diffusione e sugli strumenti a disposizione per identificarle e imparare a evitarle.



ATTREZZATURE

LIM o proiettore, collegati a un computer con accesso a internet, aula computer, attrezzatura per realizzare video in stop-motion.



ISTRUZIONI

Inizialmente si introduce ai ragazzi il tema delle fake news, o bufale, e si chiede loro che cosa ne sanno e che cosa ne pensano. Si raccolgono le loro idee e i loro racconti; è utile chiedere di riportare le loro esperienze e condividerle con i compagni, per stabilire un terreno comune di discussione.



TEMPO

Occorrono due incontri da 2 ore, per un totale di 4 ore.



METODOLOGIE

Le metodologie di lavoro prevedono la presa di parola degli studenti e la loro attivazione a partire dalle loro esperienze e conoscenze. Il lavoro ha momenti individuali e momenti collettivi: la consegna è sempre aperta e gli studenti possono progettare come realizzarla. Non ci sono risposte giuste e univoche ma un continuo ascoltarsi, fare e mettersi in discussione. L'operatore è un facilitatore: organizza le esperienze, predispone i materiali e gli strumenti, supporta positivamente gli studenti facendo loro sentire che possono dare il massimo.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Si suggerisce di partire dalle loro esperienze, facendosi raccontare casi in cui sono incappati in notizie che, in seguito, si sono rivelate false. In che contesto erano? Come hanno capito che erano notizie false? Dove l'hanno letta/sentita? Si preoccupano di verificare la fonte di una notizia? Come condividono le notizie con i propri amici?



MATERIALI

Carta di vario tipo, penne e pennarelli, materiale vario per la stop-motion.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE

Nella prima parte, da soli o in coppia, si propone ai ragazzi di partecipare a un gioco a quiz proprio sulle fake news: si mostrano loro alcune notizie precedentemente selezionate e si chiede di discriminare in breve tempo, senza poter fare ricerche o approfondire, quali sono quelle vere e quali quelle false. È importante chiarire che viene loro

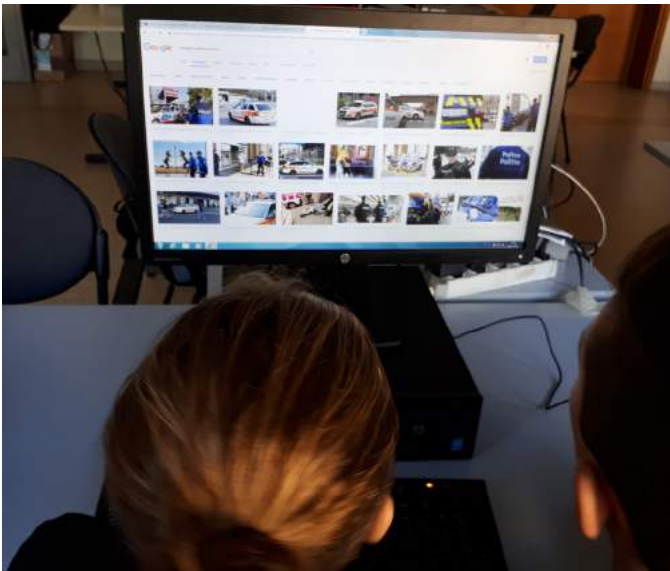
chiesto appositamente di rispondere "di pancia" in questa fase, proprio come spesso si è soliti reagire alle notizie trovate durante la navigazione sul web. Questa fase può essere strutturata in vari modi; si suggerisce l'utilizzo di kahoot (kahoot.com) per costruire un gioco a quiz interattivo al quali i ragazzi possono partecipare con i loro smartphone. Dopo ogni risposta (o al termine del quiz) si verificano tutte le notizie insieme ai ragazzi, attraverso una navigazione in rete, seguendo i loro suggerimenti e le loro strategie per "smascherare" eventuali bufale. In questa fase si mostrano ai ragazzi e alle ragazze i possibili strumenti e accorgimenti che possono essere d'aiuto, come la verifica delle fonti, l'attenzione a dettagli "sospetti", l'utilità di alcuni siti come BUTAC – Bufale Un Tanto Al Chilo (butac.it), e altro.

SECONDA PARTE

Nella seconda parte i ragazzi sperimentano direttamente quanto possa essere facile costruire una bufala ad hoc. Ci si sposta in aula computer e si divide il gruppo in coppie; ad ogni coppia viene chiesto di immaginare due *breaking news*: una vera e una falsa, inventata da loro. Con l'aiuto di internet possono realizzare ricerche per verificare eventuali notizie, scaricare immagini o approfondire il tema. Una volta preparato il materiale, possono realizzare delle immagini tramite dei servizi online utilizzati proprio per creare delle notizie ad hoc in pochissimo tempo (es. Break your own news - breakyourownnews.com). Le immagini vengono poi scaricate e stampate (o le coppie vengono scambiate di posto se non c'è la disponibilità della stampante) e i ragazzi si sfidano a coppie, scambiandosi le notizie. Devono ora scoprire quale è la notizia vera e quale quella falsa, tramite gli strumenti e le strategie discusse insieme nella prima parte. Al termine dell'attività, ci si confronta per condividere l'esperienza.

TERZA PARTE

La parte finale del percorso prevede la realizzazione di alcuni brevi video promozionali per sensibilizzare a una maggiore attenzione verso le notizie, a verificarne maggiormente le fonti, a fare ricerche ampie e dettagliate; si suggerisce di chiedere agli studenti quali, secondo loro, potrebbero essere i migliori consigli da dare per difendersi dalle fake news. Si formano dei gruppi di lavoro e si chiede loro di realizzare prima uno storyboard, per poi realizzare un breve video finale. Si possono utilizzare carta e penna, oggetti vari, le mani dei ragazzi.



Lo svolgimento dell'attività e le quattro stop-motion prodotte dai ragazzi della scuola media A. Panzini di Bellaria Igea Marina



PANORAMICA

Questa attività fornisce ai ragazzi spunti di riflessione a partire dalla Dichiarazione dei Diritti in Internet, il cui testo è reperibile sul portale della Camera dei Deputati. A partire da quel documento, si ragiona sui temi dei diritti, della comunicazione e dei rischi relativi a internet e ai social network.



ISTRUZIONI

Inizialmente si ragiona sul tema del simbolo e delle icone, osservando il lavoro di Gerd Arntz (graphic designer, 1900/1988) e Otto Neurath (sociologo, economista e filosofo austriaco, 1882/1945). Negli Anni '20 crearono Isotype, un modo per rappresentare informazioni quantitative attraverso icone facilmente interpretabili. Attraverso l'osservazione e la comprensione di un linguaggio esclusivamente simbolico, si interpretano gli articoli della Dichiarazione in maniera grafica.



OBIETTIVO

L'attività ha come obiettivo quello di riflettere in maniera critica sulle tematiche dei diritti legati alla navigazione in internet, come esprimere in maniera chiara alcuni di essi attraverso l'utilizzo di simboli, e proporre dei diritti nuovi a partire dalle riflessioni dei ragazzi.



TEMPO

Due incontri da 2 ore, per un totale di 4 ore.



ATTREZZATURE

LIM o proiettore, collegati a un computer con accesso a internet.



METODOLOGIE

Le metodologie di lavoro prevedono la presa di parola degli studenti e la loro attivazione a partire dalle

loro esperienze e conoscenze. Il lavoro ha momenti individuali e momenti collettivi: la consegna è sempre aperta e gli studenti possono progettare come realizzarla. Non ci sono risposte giuste e univoche ma un continuo ascoltarsi, fare e mettersi in discussione. L'operatore è un facilitatore: organizza le esperienze, predispone i materiali e gli strumenti, supporta positivamente gli studenti facendo loro sentire che possono dare il massimo.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

In questa attività è importante capire insieme ai ragazzi come i diritti descritti nella Dichiarazione siano percepiti e interpretati da loro. È utile leggerli insieme e chiedere loro di riportare degli esempi (esperienze dirette o raccontate) che possano rendere nella pratica quello specifico tema oggetto dell'articolo. È altresì importante chiedere se la Dichiarazione risulta per loro completa o mancata di qualche diritto e, in caso, quale sarebbe la loro proposta.



MATERIALI

Carta di vario tipo, penne e pennarelli, matite, fogli di grande formato per realizzare dei cartelloni.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE

L'attività inizia osservando il lavoro di Neurath e Arntz, a partire ad esempio dal sito www.gerdarntz.org. Con i ragazzi si osservano i simboli e si cerca di dare loro un'interpretazione, cercando di capire ad esempio se possono avere un solo significato o se sono interpretabili in modo meno univoco. Si cerca di capire quali sono le caratteristiche comuni dei simboli (es. semplicità delle forme, contrasto, facilità di lettura) e se possono essere considerati universali o meno.

Terminata la lettura critica di tale linguaggio, si passa ad una fase realizzativa, in cui si allenano l'occhio e la mano alla realizzazione di simboli e icone. Si osserva uno dei simboli di Isotype (magari stampato su carta) e se ne traccia sopra una griglia, per suddividerlo in parti, che aiuti a identificare le forme principali. Successivamente su un foglio bianco si riproduce la stessa griglia e, utilizzando quest'ultima come guida, si cerca di ricopiare il simbolo nella sua interezza. Si

realizza qualche prova di questo tipo, provando con simboli più complessi.

SECONDA PARTE

Compreso il linguaggio che si andrà ad utilizzare, è necessario ora comprendere bene cosa si dovrà comunicare. Si legge nuovamente insieme la Dichiarazione, soffermandosi sulle parti meno chiare e andando ad esaminare gli articoli ritenuti più interessanti. Si chiede ai ragazzi di raccontare delle esperienze riguardanti i temi discussi, chiarendo le parti meno comprensibili della Dichiarazione.

TERZA PARTE

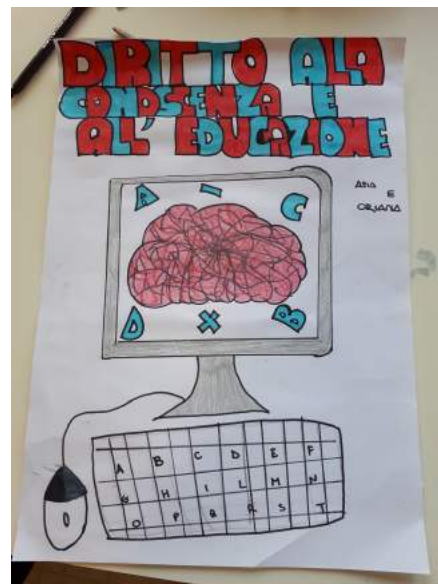
I ragazzi vengono divisi in coppie e ad ogni coppia viene assegnato un articolo. Attraverso l'utilizzo del linguaggio ispirato ai lavori precedentemente visionati (vedi Isotype), sono invitati a rappresentare lo specifico articolo con simboli e icone. Possono prima progettare e schizzare la loro idea, per poi realizzare il lavoro definitivo su grande formato. I lavori vengono appesi in classe e osservati insieme, cercando di capire e interpretarli collettivamente.

Il lavoro può proseguire chiedendo ai ragazzi di rappresentare un diritto che loro sentono fondamentale e che non appare nella Dichiarazione; lo possono realizzare e aggiungere a quelli realizzati precedentemente.

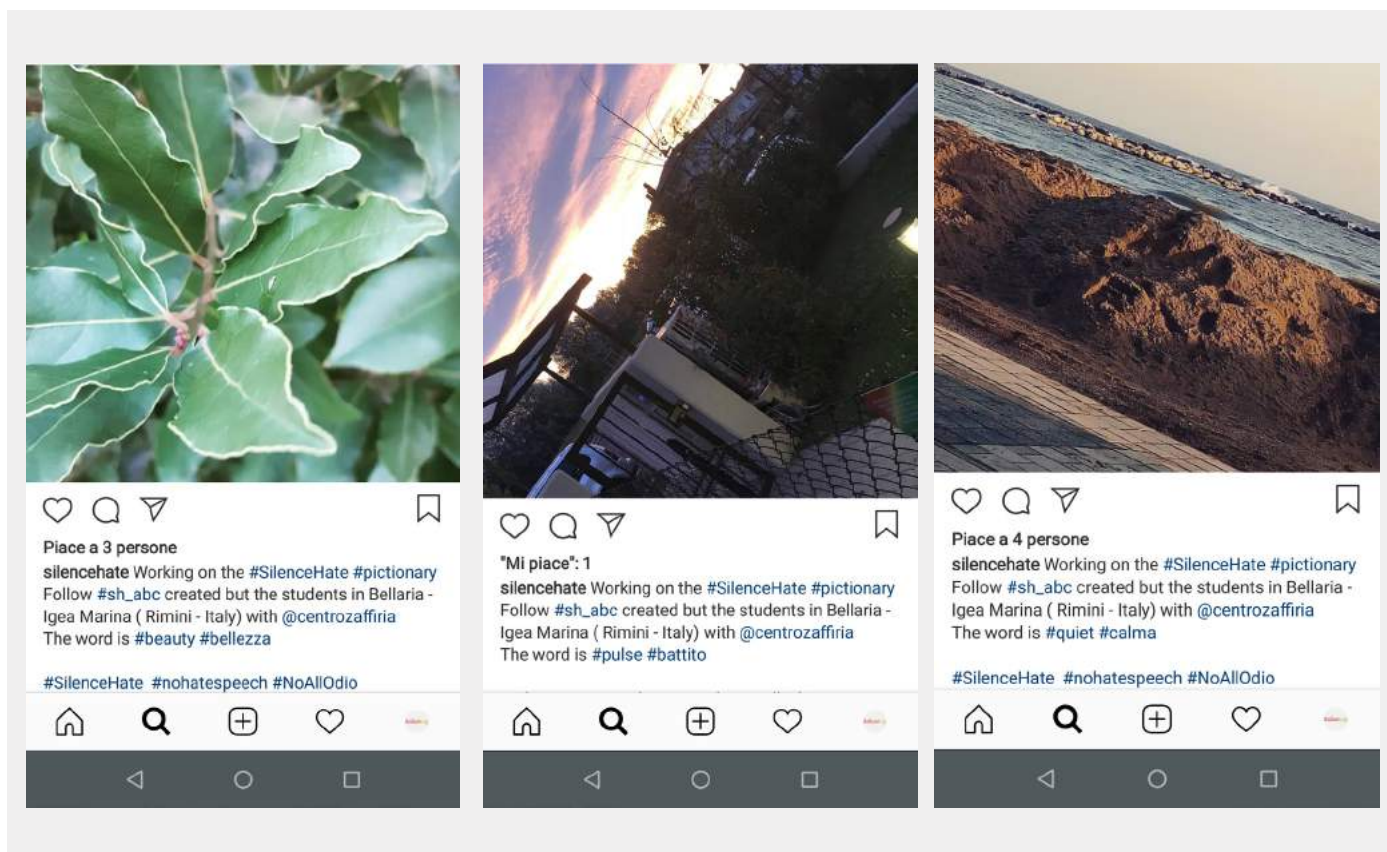
FONTI

Dichiarazione dei Diritti in Internet: www.camera.it/application/xmanager/projects/leg17/commissione_internet/TESTO_ITALIANO_DEFINITVO_2015.pdf

Isotype sull'archivio online di Gerd Arntz: <http://www.gerdarntz.org/>



PICTIONARY



PANORAMICA

In questa attività i ragazzi sono invitati ad esprimersi, in maniera costruttiva e positiva, attraverso l'utilizzo della fotografia, un mezzo sempre più a loro disposizione, ma di cui spesso ne sottovalutano la potenzialità comunicativa. L'idea è quella di costruire insieme un pictionary che possa raccontare le parole che gli studenti utilizzano per comunicare, creare ponti e amicizie, contrastare il discorso d'odio.



OBIETTIVO

Obiettivo dell'attività è quello di proporre punti di vista in cerca di un dialogo costruttivo, offrire visioni differenti, condividere emozioni e sensazioni.



ATTREZZATURE

LIM o proiettore, collegati a un computer.



ISTRUZIONI

Prima di chiedere ai ragazzi di iniziare a fotografare, li si invita ad osservare insieme delle fotografie d'autore. Luigi Ghirri, importante fotografo del secolo scorso, offre la possibilità di allenare lo sguardo e stimolare la lettura delle immagini.



METODOLOGIE

Le metodologie di lavoro prevedono la presa di parola degli studenti e la loro attivazione a partire dalle loro esperienze e conoscenze. Il lavoro ha momenti individuali e momenti collettivi: la consegna è sempre aperta e gli studenti possono progettare come realizzarla. In questo caso, lo sguardo fotografico è la metafora usata per metterli nelle condizioni di esprimersi e incontrarsi, coltivando un dialogo rispettoso e empatico. Non ci sono risposte giuste e univoche ma un continuo ascoltarsi, fare e mettersi in discussione. L'operatore è un facilitatore: organizza le esperienze, predispone i materiali e gli strumenti, supporta positivamente gli studenti facendo loro sentire che possono dare il massimo.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

In questa attività i ragazzi sono chiamati a costruire un dizionario per immagini condiviso, composto dai loro scatti ai quali hanno dato un titolo. È importante far capire loro che, con un mezzo che probabilmente utilizzano quotidianamente, è possibile raccontare molte cose e costruire delle narrazioni positive e condivisibili.



MATERIALI

Telefoni cellulari dotati di fotocamera.



TEMPO

Un incontro da 2 ore.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

PRIMA PARTE

Si osservano insieme alcune fotografie d'autore (di Luigi Ghirri o altri) e si cerca insieme di leggerle e interpretarle. Si chiede poi di dare un titolo alle immagini, composto da una sola parola o concetto. Questo passaggio può essere utile per quelli successivi, in cui i ragazzi dovranno trovare una parola o un concetto per i propri scatti.

SECONDA PARTE

Si chiede ai ragazzi di realizzare degli scatti fotografici che vadano a comporre un dizionario visivo condiviso. Si possono dividere a gruppi oppure lavorare singolarmente; le foto possono essere scattate in classe, in cortile, o può essere un'attività da fare a casa, per confrontarsi in un successivo incontro. È importante ricordare loro che le foto devono rappresentare un'emozione, un concetto, un sentimento positivi (dovranno entrare a far parte di un dizionario condiviso di parole necessarie a costruire relazioni positive); si suggerisce inoltre di assegnare loro le lettere iniziali dei loro titoli, in modo da coprire tutto l'alfabeto e per dare loro un elemento fisso e collettivo attorno al quale lavorare con creatività.

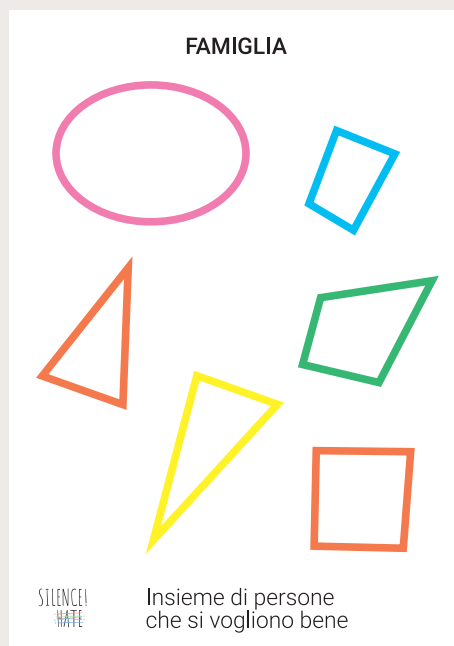
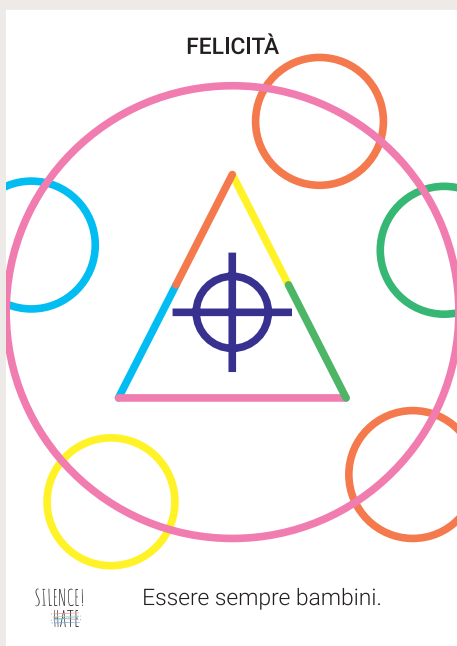
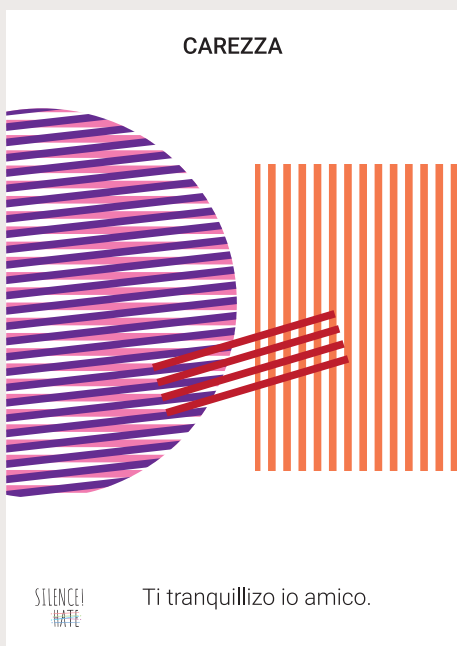
TERZA PARTE

Il materiale fotografico viene condiviso, proiettato in modo che tutti possano vederlo. Si osservano insieme le foto e le si commentano; gli autori raccontano la parola scelta per ogni singola foto e se ne parla insieme, condividendo idee e pensieri. Tutte le foto, in ordine alfabetico, andranno poi a comporre il pictictionary del gruppo. Ai ragazzi e alle ragazze si può proporre di realizzare altri scatti per arricchire il proprio pictictionary, per avere almeno una foto per ogni lettera, o un paio per ognuna. Si potrebbero anche stampare per andare a creare un gioco di carte, dove attraverso le immagini, è possibile creare delle narrazioni condivise.

VARIANTE

Una possibile variante per l'attività, consiste nel lavorare graficamente con il disegno, invece che con la fotografia. Al posto di esempi fotografici si possono osservare opere d'arte astratta, come quelle del pittore Luigi Senesi. Allo stesso modo, con i ragazzi può essere interessante leggere insieme l'opera e assegnare una parola o un concetto, cercando di interpretare i segni, le forme astratte che la compongono. In seguito ai ragazzi viene richiesto di

lavorare con forme geometriche e colori in modo da costruire dei quadri di arte astratta che comunichino una parola in particolare per il nostro dizionario visivo. L'utilizzo di determinate forme, la composizione e la disposizione nello spazio rispetto alle altre possono comunicare vari concetti, che possono andare a comporre il pictionary astratto.



Unità didattiche

I percorsi a cura di Cospe

Unità didattica #8
PRESENTAZIONE CON BUGIA





PANORAMICA

Si suggerisce di utilizzare questa unità all'inizio di un percorso. Si tratta di un'attività di presentazione, che, attraverso un approccio ludico, contribuisce a creare un clima sereno e non giudicante e, allo stesso tempo, introduce uno dei temi chiave di questo manuale: il rapporto fra verità e narrazione.



OBIETTIVI

- Presentarsi.
- Iniziare a riflettere sul fatto che quello che crediamo di sapere degli altri non sempre corrisponde alla verità.
- Riflettere su cosa rende riconoscibile una bugia e quali invece sono gli stratagemmi per rendere credibile una notizia falsa.



ATTREZZATURE

Non sono necessarie attrezzature particolari.



MATERIALI

Telefoni cellulari dotati di fotocamera.



ISTRUZIONI

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"?



METODOLOGIE

Approccio ludico- discussione in plenaria



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Il compito di individuare la bugia, spinge gli studenti ad ascoltare con attenzione ciò che dicono gli altri componenti del gruppo.



TEMPO

15 minuti

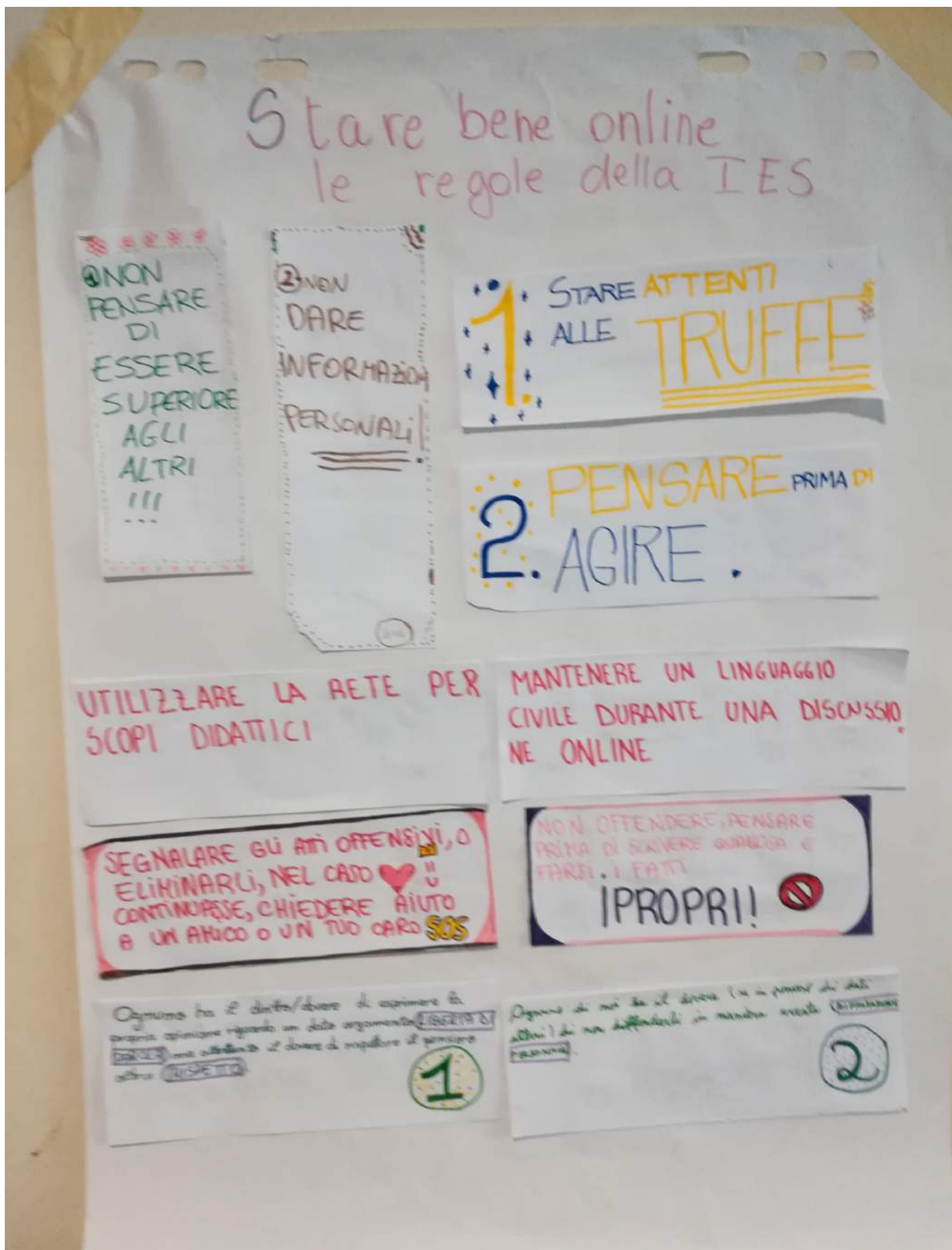
STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

Questo gioco si fa in cerchio. Ognuno dei partecipanti dice tre cose di sé: una falsa e due vere, il resto del gruppo cerca di individuare la "bugia". Quando tutti si sono presentati, si discute di cosa è successo.

Alcune domande guida per la discussione:

- Come hai fatto a riconoscere la "bugia" degli altri partecipanti?
- Ti ha aiutato osservare il linguaggio non verbale per individuare le "bugie"? Cosa in particolare?
- Cosa sarebbe cambiato se il gioco fosse stato in chat? Quali elementi avresti usato per individuare le "bugie"?
- Internet è diventata per molte persone la fonte principale di informazione. Come possiamo riconoscere le notizie false da quelle vere?

DECALOGO PER STARE BENE IN RETE





PANORAMICA

Spesso la rete viene demonizzata dagli adulti, concentrati sui rischi e sulle insidie che la vita online può comportare per gli adolescenti. È importante invece far passare il messaggio che Internet può costituire uno strumento per crescere e per coltivare relazioni sane. Tutti hanno una responsabilità nell'uso corretto del web.

I partecipanti sono stimolati a interrogarsi su cosa concretamente possono fare in modo che la navigazione in rete costituisca un'esperienza piacevole e costruttiva.



OBIETTIVI

- Riflettere sui temi del percorso.
- Rielaborare in maniera positiva quanto affrontato durante le attività.



ATTREZZATURE

Non sono necessarie attrezzature particolari.



ISTRUZIONI

Si propone questa attività come momento conclusivo di un percorso breve sul contrasto all'*hate speech* online, o per concludere la prima fase di presentazione del tema. I partecipanti, dopo aver riflettuto, realizzano un decalogo sui comportamenti corretti da tenere in rete, impegnandosi, come gruppo a rispettarli.

L'educatore divide i partecipanti in 5 gruppi e distribuisce loro i materiali (strisce di carta e pennarelli colorati).

L'educatore scrive su un cartellone appeso al muro il titolo "STARE BENE IN RETE. LE REGOLE DELLA CLASSE..." .



METODOLOGIE

Lavoro in gruppi, restituzione in plenaria.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Gli studenti sono chiamati ad essere propositivi ed a sperimentarsi nell'individuazione di comportamenti virtuosi. I partecipanti tendono a concentrarsi molto anche sull'aspetto estetico delle proprie strisce, alla presentazione delle proprie regole, che assumono così una maggiore forza e dignità.



MATERIALI

Foglio grande di carta da pacchi, 10 strisce di carta alte almeno 5 cm, pennarelli colorati.



TEMPO

30 minuti.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

I partecipanti vengono suddivisi in 5 gruppi.

Ogni gruppo riceve 2 strisce di carta e i pennarelli colorati.

L'educatore chiede ai gruppi di scrivere una regola per ogni striscia, curandone anche l'aspetto estetico. Alla fine, ogni gruppo individua un portavoce che legge a tutta la classe le strisce e le attacca sul cartellone, che rimane a disposizione del gruppo classe.

Unità didattica #11
SIAMO TUTTI VIDEOMAKER





PANORAMICA

Il video costituisce uno strumento privilegiato nella comunicazione online, soprattutto da parte delle giovani generazioni. Questa unità, attraverso un approccio teorico-pratico, intende fornire ai partecipanti gli strumenti per conoscere e decodificare il linguaggio dei video, e allo stesso tempo sperimentarsi nella creazione di contenuti digitali per il contrasto al discorso d'odio online.



OBIETTIVI

- Aumentare la consapevolezza sul funzionamento e l'uso dei media digitali, e sulle potenzialità ed i rischi ad essi connessi.
- Accrescere la conoscenza dei ragazzi rispetto alle tipologie di contenuti digitali prodotti per il web e delle strategie comunicative della loro diffusione tramite i social network, con riferimento particolare ai contenuti video.
- Sviluppare capacità critiche e di riconoscimento dei contenuti ambigui o esplicitamente riconducibili al discorso d'odio on-line, e delle tecniche per la loro diffusione virale, in particolare di quelle orientate a strategie di clickbaiting.
- Sviluppare competenze tecniche e di linguaggio nell'ambito della produzione audiovisiva, promuovendo l'impiego consapevole e creativo delle nuove tecnologie per la produzione video (smartphone, tablet, PC portatili etc).



ATTREZZATURE

Lim/videoproiettore, Tablet/computer portatili/cellulari di proprietà dei partecipanti o messi a loro disposizione, in modo che possano lavorare in autonomia anche al di fuori delle ore di laboratorio.



ISTRUZIONI

Durante l'unità vengono analizzate le tipologie di discorso d'odio a partire dalle esperienze dirette dei partecipanti, raccolte su alcuni post-it. Prima di chiedere ai partecipanti di descrivere le proprie esperienze, si esplicita che i contenuti dei bigliettini saranno letti ad alta voce e si stipula un "patto di anonimato" con il gruppo. Ciò vuol dire che tutti si impegneranno a non cercare in alcun modo di capire

chi è stato l'autore del messaggio e a rispettarne la privacy. Chiarire che i biglietti saranno letti ad alta voce aiuta a focalizzare l'attenzione sulla destinazione dei contenuti che produciamo: possiamo chiedere ai partecipanti se, quando facciamo un post, ci chiediamo sempre chi sarà a leggerlo e con quali modalità.

L'attività prevede che tra un incontro e l'altro i partecipanti si attivino, anche in autonomia, per completare le fasi di lavoro avviate in classe. Gli operatori si mantengono in contatto diretto con i gruppi e revisionano il loro lavoro on-line.



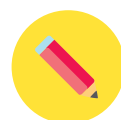
METODOLOGIE

Brainstorming, discussioni in plenaria, lavoro individuale e di gruppo, con assegnazione di ruoli ispirata al cooperative learning.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Il fatto di partire dalla propria realtà, costituisce già di per sé uno strumento utile al coinvolgimento dei partecipanti. L'utilizzo delle proprie apparecchiature elettroniche e la possibilità di utilizzarle in maniera creativa risulta molto stimolante per gli studenti.



MATERIALI

Lavagna, fogli grandi, pennarelli, post-it, schede di istruzioni per la realizzazione delle sceneggiature (v. box 1 e 2)



TEMPO

10-14 ore.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ**PRIMA PARTE** a cura di COSPE

- Si mostra ai partecipanti l'immagine della Piramide dell'Odio e si chiede loro di pensare a episodi di odio online di cui sono stati testimoni. Si chiede ai partecipanti di descrivere queste situazioni su dei post-it e di consegnarli all'educatore. L'educatore, una volta raccolti tutti i post-it, li legge ad alta voce e li colloca su un cartellone su cui è riprodotta la piramide, in corrispondenza del "gradino" nel quale si colloca l'episodio.
 - Sulla base dei racconti fatti dai partecipanti, si individuano le diverse tipologie di discorso d'odio (razzismo, sessismo, body shaming...). L'individuazione di questi temi costituisce la base per la costruzione dei video.
- I partecipanti si suddividono in gruppi sulla base della tematica che preferiscono affrontare.

SECONDA PARTE a cura di RUMI Produzioni

- Si mostrano ai partecipanti 3 delle tipologie di video più diffuse in rete: il tutorial, lo sketch, la video notizia. I video scelti (v. fonti) sono caratterizzati di diversi gradi di qualità e i partecipanti sono stimolati a riflettere anche sulle differenze fra video amatoriali e video professionali, ad interrogarsi su quali siano le finalità dei prodotti mostrati (informazione, pubblicità, intrattenimento...) e su quanto tali finalità siano più o meno trasparenti.
- Si mostra ai partecipanti la struttura narrativa classica dei tre formati (BOX 1) e si invita a ricondurre a quelle strutture narrative i video che sono stati loro mostrati.
- Si chiede ai gruppi di scegliere una tipologia di video che, a loro avviso, sia più utile per affrontare la tematica che hanno scelto. I partecipanti cominciano a lavorare alla stesura del copione (BOX 2), rifacendosi alla struttura narrativa illustrata nel BOX 1. I gruppi, affiancati dagli operatori, lavorano sulla trama del proprio video, definendo in dettaglio ogni scena del copione, dai costumi, ai dialoghi. Ogni componente del gruppo assume un ruolo ben preciso (segretario di produzione, creativi, tecnici, costumisti). Si predispongono gli apparecchi da usare per le riprese e si scaricano le applicazioni per il montaggio (noi abbiamo usato le app gratuite iMovie e Kinemaster).
- I partecipanti realizzano le riprese video, inizialmente sotto la guida dell'educatore. Una volta acquisita una certa dimestichezza, eseguono il resto delle riprese in maniera autonoma.
- È arrivato il momento della post produzione: montaggio e finalizzazione dei prodotti. Occuparsi anche di questa fase, costituisce un importante spunto di riflessione su come sia possibile

intervenire sul girato e manipolare contenuti video a posteriori.

- Il momento conclusivo del percorso è dedicato a rivedere insieme i video.

FONTI

- *Piramide dell'odio in Italia*. La versione utilizzata è tratta dalla Relazione finale della Commissione "Jo Cox" sull'intolleranza, la xenofobia, il razzismo e i fenomeni di odio. www.camera.it/leg17/1313
- Tutorial amatoriale *Come tagliare una bottiglia* www.youtube.com/watch?v=jiBf2rH7ovg
- Tutorial professionale: *Il giardino verticale De Agostini* www.youtube.com/watch?v=4-mw6z9HeV0
- Sketch amatoriale *How German Sounds Compared To Other Languages* www.youtube.com/watch?v=-_xUIDRxdmc
- Sketch professionale: *La trigonometria con Lorenzo Baglioni* www.youtube.com/watch?v=u8a-bi_MT4Fo&index=5&list=PLEonXPUILhvBCurIZb-NBMsC4ds6A13bCC
- Videonotizia: *Manoscritti rubati* www.rainews.it/dl/rainews/TGR/media/Veneto-manoscritti-rubati-e-ritrovati-76b93fbc-8d7f-44ea-8acc-09b838ecc0af.html

LINEE GUIDA PER LA SCENEGGIATURA

	TUTORIAL	VIDEO NOTIZIA	SKETCH
INTRODUZIONE Max. 30 secondi Sigla + Max. 3 inquadrature	<ul style="list-style-type: none"> • Ci si presenta • Si dice qual è argomento del tutorial • Si mostrano gli “strumenti” necessari per la dimostrazione 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo speaker introduce la notizia dicendo cosa è accaduto, dove, quando, a chi, e perché 	<ul style="list-style-type: none"> • Si mostra il/la protagonista e si fa capire di cosa dovrà “occuparsi”
SVOLGIMENTO Max. 60 secondi Max. 6 inquadrature	<ul style="list-style-type: none"> • Si mostra come si fa la cosa scelta per il tutorial • Si accompagna la spiegazione con le azioni • Si mostra il risultato delle azioni compiute 	<ul style="list-style-type: none"> • Introduce il testimone o l’esperto • Intervista al testimone che fornisce informazioni più approfondite • Intervista all’esperto che offre la sua opinione 	<ul style="list-style-type: none"> • Si mostra come agisce il protagonista per gestire il suo “problema”
CONCLUSIONE Max. 30 secondi Max. 3 inquadrature + Titoli coda	<ul style="list-style-type: none"> • Si sottolinea come il tutorial sia servito a spiegare l’argomento scelto • Si salutano i followers 	<ul style="list-style-type: none"> • Lo speaker conclude il servizio sintetizzando in poche parole ciò che è emerso dalla notizia 	<ul style="list-style-type: none"> • Si fa vedere se il protagonista è riuscito a risolvere il suo problema (lieto fine) oppure no.

SCHEDA COPIONE

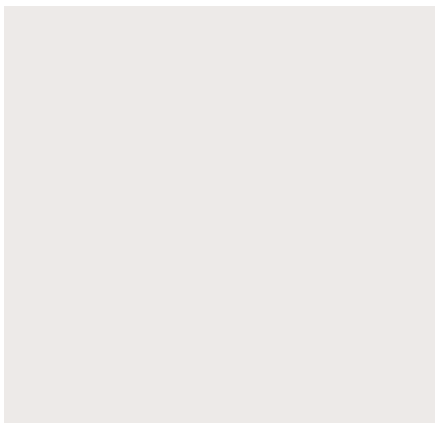
SCUOLA	GRUPPO	
_____	SECRETARIO	_____
CLASSE	CREATIVI	_____
_____	TECNICI	_____
TEMA SCELTO	COSTUMISTI	_____
_____	OPERATORE DI RIFERIMENTO	_____
TITOLO	PERSONAGGI / ATTORI COINVOLTI	RIEPILOGO COSTUMI / OGGETTI DI SCENA
_____	<div style="background-color: #cccccc; width: 100%; height: 100%;"></div>	<div style="background-color: #cccccc; width: 100%; height: 100%;"></div>
FORMAT		
<input type="checkbox"/> NEWS		
<input type="checkbox"/> FICTION		
<input type="checkbox"/> TUTORIAL		
<input type="checkbox"/> ALTRO		

1

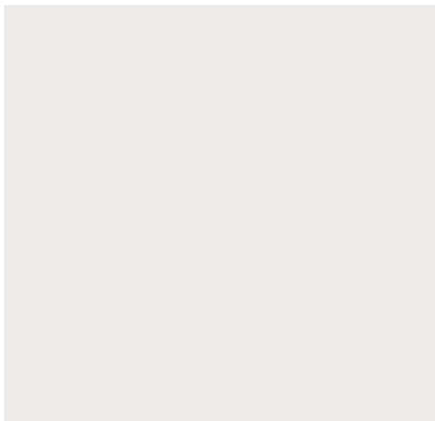
LUOGO

PERSONAGGI

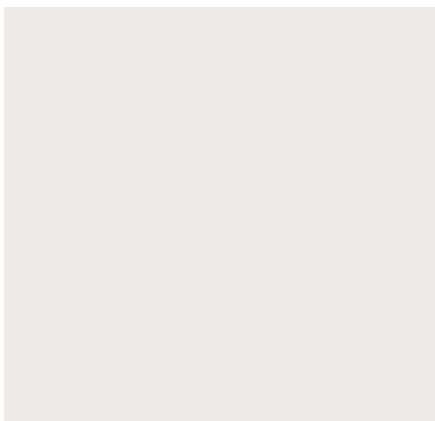
DISEGNA QUA QUELLO
CHE VUOI INQUADRARE



DIALOGO / VOCE FUORI CAMPO



COSTUMI / NOTE

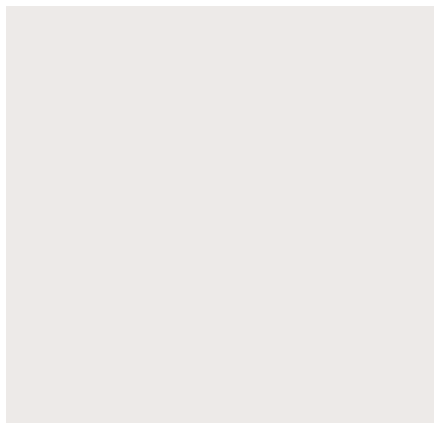


2

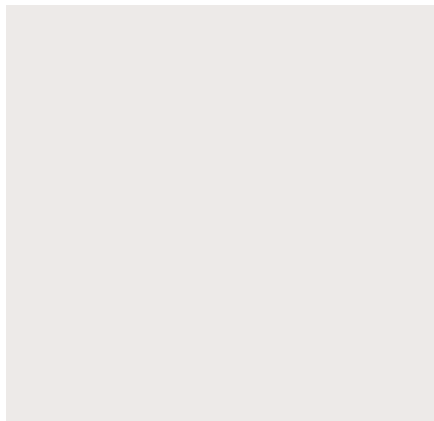
LUOGO

PERSONAGGI

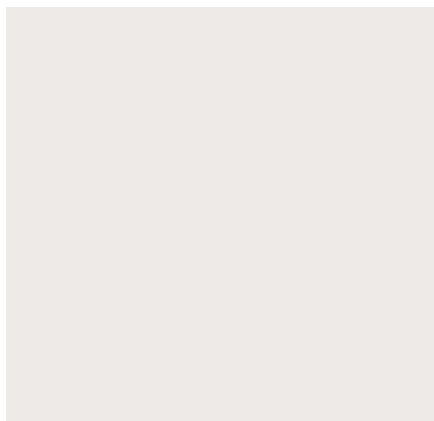
DISEGNA QUA QUELLO
CHE VUOI INQUADRARE



DIALOGO / VOCE FUORI CAMPO



COSTUMI / NOTE

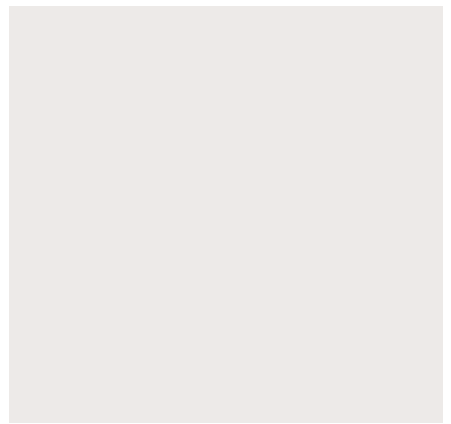


3

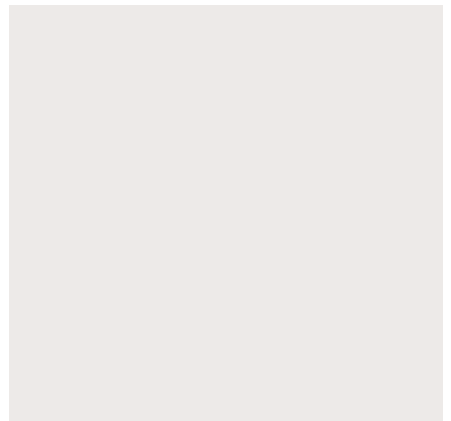
LUOGO

PERSONAGGI

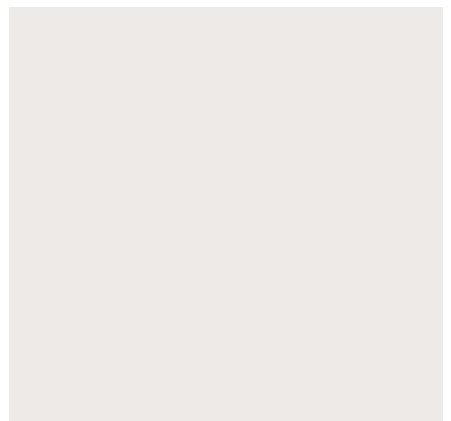
DISEGNA QUA QUELLO
CHE VUOI INQUADRARE



DIALOGO / VOCE FUORI CAMPO

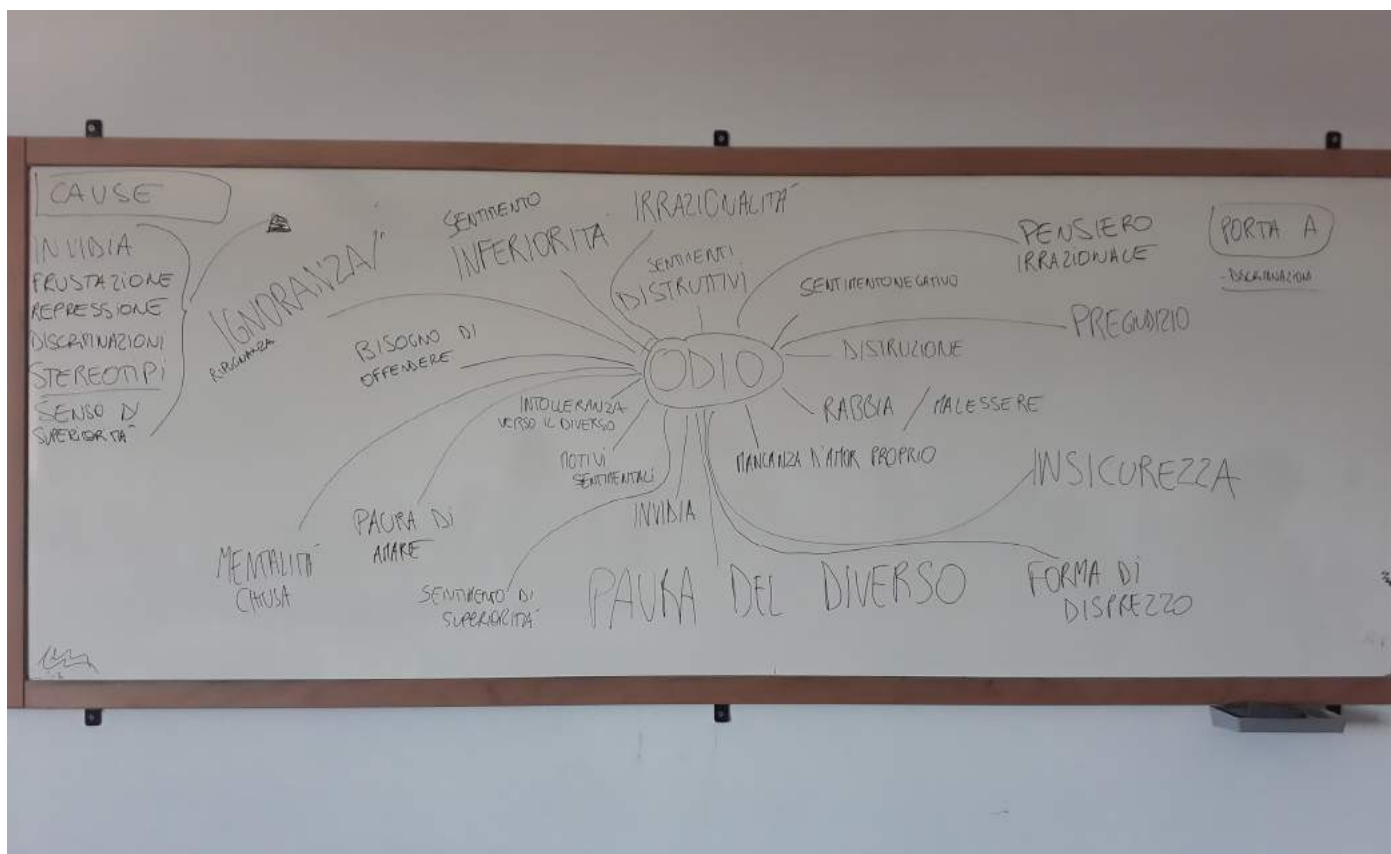


COSTUMI / NOTE



Unità didattica #12

ONDE RADIO CONTRO L'ODIO



PANORAMICA

L'attività prevede la produzione di un'inchiesta giornalistica in formato radiofonico sul tema dell'*hate speech*. È rivolta al gruppo dei pari e al proprio ambiente di riferimento ed è stata realizzata come conclusione di un percorso laboratoriale.



ATTREZZATURE

- Computer o smartphone collegato ad internet per le ricerche individuali;
- Smartphone con microfono per la registrazione;
- Computer per il montaggio degli audio;
- Cuffie.



OBIETTIVI

- Facilitare un percorso di analisi attiva da parte dei ragazzi e delle ragazze rispetto alla problematica dell'odio on line nel proprio contesto di riferimento
- Stimolare il dibattito tra pari
- Fornire strumenti di partecipazione attiva e produzione autonoma e critica di contenuti



ISTRUZIONI

È importante che questa attività venga dopo un percorso di introduzione ed analisi del tema dell'odio in rete: può costituire una rielaborazione attiva di quanto gli studenti e le studentesse hanno appreso in precedenza, una stimolazione del pensiero critico rispetto ai fatti di cronaca e una occasione di confronto collettiva.



METODOLOGIE

Approccio partecipativo, brainstorming, discussioni collettive, lavoro individuale e di gruppo.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Nella fase di ricerca individuale di casi di discorso di odio è importante individuare persone o situazioni che siano il più possibile vicine al mondo di riferimento dei ragazzi, e che quindi stimolino un loro interesse diretto, ad esempio per l'età della vittima, o per il tema in questione. Ancora più utile può essere stimolare e far proporre da loro persone o situazioni che li hanno colpiti. È importante inoltre utilizzare casi di discorsi di odio recenti, in modo che i ragazzi e le ragazze abbiano dei ricordi diretti dell'esperienza e possano trovare con facilità il materiale di riferimento.



MATERIALI

Carta e penna per i lavori di gruppo e per le interviste.



TEMPO

2 sessioni di 2 ore ciascuna, per un totale di 4 ore in classe + almeno 1 ora di interviste individuali di ogni alunno all'esterno della scuola.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

L'attività si struttura in 3 fasi:

PRIMA PARTE

Si spiegherà alla classe l'obiettivo dell'azione, la strutturazione delle attività e la metodologia che verrà usata. Verrà fatta una introduzione al metodo di inchiesta giornalistica basato sul vox populi, ovvero proporre alla gente per strada un tema e raccogliere senza filtri le risposte e le considerazioni. Si ascolteranno come esempi trasmissioni di vox populi radiofonico fatte da Radio Popolare, Radio Città del Capo e Radio24 su vari temi sociali o guarderemo alcuni video di vox populi televisiva fatti da Presa Diretta, Report e FanPage.

I ragazzi saranno invitati a dividersi in gruppi di 4-5 studenti; ogni gruppo analizzerà un caso di discorso di odio recente che è stato suggerito dal facilitatore oppure scelto da loro.

Come indicazione generale per avviare il processo di analisi, il facilitatore dirà che è sufficiente cercare su un motore di ricerca il nome del personaggio affiancato dall'espressione *hate speech*: ad esempio "Emma Marrone *Hate Speech*"; "Bebe Vio *hate Speech*" e così via. Questa ricerca darà una prima serie di risultati, che i ragazzi e le ragazze potranno analizzare in gruppo e approfondire. Questo primo passaggio li aiuterà a focalizzare meglio il problema dell'odio in rete, e li aiuterà a documentarsi su casistiche pubbliche che possono stimolare anche gli intervistati nelle loro risposte.

La scelta di personaggi pubblici tuttavia non è strettamente necessaria per lo svolgimento delle interviste, ha il solo scopo di stimolare una ricerca dei ragazzi di materiale con diverse fonti, e allo stesso tempo può costituire un aggancio importante per cominciare le interviste con interlocutori esterni alla scuola che non hanno approfondito il tema in un percorso ad hoc (ad esempio: "Ha sentito che il web si è scatenato contro Emma Marrone dopo le sue recenti dichiarazioni al concerto di..."). Tuttavia, se nel percorso laboratoriale sono già stati analizzati altri casi, è possibile ripartire da quelli per far riflettere i ragazzi e costruire le interviste.

Alla fine di questo momento di ricerca, analisi e riflessione comune, i ragazzi saranno invitati a pensare ad una struttura di intervista, con delle domande specifiche che potranno essere utilizzate durante le interviste di ciascun componente del gruppo. Come anticipato, può essere utile citare il personaggio su cui si è fatta ricerca per avviare la conversazione – oppure un altro episodio o aneddoto proveniente dal percorso laboratoriale. Alcune tipologie di domande potrebbero essere le seguenti:

- Pensi che i social media siano un ostacolo alla comunicazione? Oppure la facilitano?

- Per te è più facile o più difficile comunicare online?
- Chi sono gli haters?
- Sei mai stato vittima di un episodio di odio online?
- Quali sono i social media in cui incontri più odio?
- Perché si odia?
- Secondo te che differenza c'è tra odiare online e offline?
- Qual è la conseguenza di insulti o offese online? C'è una ripercussione sulla vita reale delle persone?
- Quali sono gli argomenti o i soggetti su cui si riversa più odio? Ad esempio: le ragazze, oppure il colore della pelle, o l'orientamento sessuale?
- Cosa si può fare per arginare il problema dell'odio online?
- Ci sono parole che avresti voluto dire in qualche situazione?
- Cosa vorresti dire a chi sparge odio e violenza online?

Ogni gruppo deciderà quali domande porre e come costruire la sua intervista.

SECONDA PARTE

Lavoro individuale: ogni studente sarà incaricato di intervistare almeno 2 persone, sulla base della traccia costruita insieme al proprio gruppo. Questa fase sarà effettuata nel tempo libero dello studente/studentessa, tra la prima e la seconda sessione scolastica.

TERZA PARTE

Durante la lezione si ascolterà tutto il materiale raccolto in modo collettivo. L'ascolto di tutte le interviste ha due diverse valenze educative:

- permette l'ascolto di diversi punti di vista, contributi, contenuti che sono materiale interessante per il dibattito tra i ragazzi e le ragazze della classe
- facilita un percorso di elaborazione e costruzione condivisa del contenuto finale dei podcast che verranno prodotti

Oltre ai contenuti delle interviste, verrà chiesto ad ogni gruppo di registrare una piccola introduzione al podcast, e una musica di accompagnamento per introdurre e chiudere le interviste.

Una volta selezionate le interviste o gli spezzoni di intervista, verrà effettuato il montaggio del prodotto finale. Per il montaggio non sono richieste particolari abilità. Sarà necessario dotare i PC di un software gratuito per il montaggio (Audacity o SoundForge 5) e con l'operatore verranno scaricate sul PC le tracce registrate, pulite e montate assieme per il prodotto finale.

I podcast finali potranno essere circolati in rete, nelle radio locali o scolastiche, sui social network.

FONTI

- *Odio online e hate speech: analisi di case history e soluzioni* – Festival Internazionale del giornalismo 2018 www.youtube.com/watch?v=jJXR49TeX5Y
- *Thanks for the Hate Speech*, il film di Spns sull'odio online www.wired.it/internet/social-network/2017/07/10/thanks-for-the-hate-speech-film-spns/
- Ragazzi tra i 13 e i 20 anni contro l'hate speech con la campagna #oltrelodio www.cartadiroma.org/news/underadio-contro-hate-speech/4Fo&index=5&list=PLEonXPULhvBCuriZbNBMsc4ds6A13bCC
- Videonotizia: *Manoscritti rubati* www.rainews.it/dl/rainews/TGR/media/Veneto-manoscritti-rubati-e-ritrovati-76b93fbc-8d7f-44ea-8acc-09b838ecc0af.html

Unità didattica #13

HUMANS OF...



PANORAMICA

Nel lavoro con gli adolescenti, è importante affrontare le questioni di cui si discute, non tanto lavorando nella direzione di correggere i comportamenti, quanto di confrontarsi e proporre delle alternative (Petter, 2002). In questo modo, si va ad arricchire la cassetta degli attrezzi accessibile ai ragazzi e alle ragazze nel momento in cui ne hanno bisogno, o si sentono di usarli. Per questa ragione, l'idea dell'attività Humans of... si situa in un territorio che appartiene ai ragazzi, Internet, ne usa e analizza il linguaggio con i suoi pro e contro (Morozov, 2011), e si muove nella direzione di proporre delle attività che permettano di sperimentare alternative ai discorsi d'odio. Nello specifico, l'idea di fondo è quella per cui i discorsi d'odio online sono un atto relazionale, online cerchiamo comunque le relazioni (Turkle, 2014), che nasce dal disconoscimento dell'altro come persona, per cui l'alternativa non può che muoversi nella direzione di ritrovare il punto di vista dell'altro (Kelly, 1955/1991).

Per fare ciò, ci si ispira al progetto di Brandon Stanton (2011) *Humans of New York*: un progetto fotografico e narrativo di grande successo, nato online e poi approdato anche alla carta. L'idea, quindi, è proprio quella di permettere ai partecipanti di incontrarsi

attraverso gli strumenti delle domande, del racconto, della fotografia, non di sé, ma di un oggetto significativo. In questo modo, ci si può riscoprire persone, ovvero portatori di storie (Polster, 1988).



OBIETTIVI

L'obiettivo generale è quello di promuovere l'incontro con l'altro e le sue storie come alternativa al discorso d'odio online.

Gli obiettivi specifici sono:

- promuovere un momento di riflessione sulla propria esperienza di odio, sia da odiatore che da odiato;
- promuovere una riflessione rispetto alla propria esperienza online e alle proprie modalità discorsive nei social media;
- intervenire nel processo di depersonalizzazione dell'altro, favorita dalla distanza telematica;
- promuovere lo spazio online come spazio di incontro con l'altro;
- promuovere l'attenzione alle domande e ai modi di porsi come aspetti importanti per l'incontro con l'altro.



ISTRUZIONI

L'implementazione dell'attività si struttura in 3 blocchi, che corrispondono a tre incontri in aula.

HUMANS OF... 1

Il primo incontro si apre con un'attività rompighiaccio, che consiste nel distribuire ai ragazzi dei foglietti su cui ognuno di loro "scriva una domanda che vorrebbe fare a qualcuno, non per forza una persona specifica, e a cui lui/lei per primo/a sarebbe disposto a rispondere". Le domande vengono raccolte e messe in un contenitore. Ogni partecipante e formatore ne pesca una e risponde.

Da qui si passa a recuperare le fila di quanto emerso negli altri incontri, per entrare nel tema dell'odio e dei discorsi d'odio. Si discuterà quindi, del perché si odia, cosa è l'odio...

Prendendo come perno l'esperienza di odio, ci si muove ora in due direzioni: l'odio provato e l'odio subito.

Il formatore/formatrice scrive sulla lavagna "Chi odio?" e lascia che i ragazzi ne discutano a coppie, poi ognuno riporterà in plenaria le risposte dell'altro della coppia, parlando in prima persona (es. A dice a B che odia il colore viola per X e Y ragioni. B dirà "odio il colore viola perché...").

Lo stesso viene fatto per "Chi mi odia", ma in questo secondo caso, la domanda sarà più uno stimolo di riflessione, che non dovrà necessariamente essere condivisa.

Questo spostamento sull'esperienza personale, permetterà di muoverci dall'idea per cui l'odiato sia altro da noi, così come l'odiato.

Se l'odio può essere un'esperienza di tutti, dove ci capita più spesso di assistere o creare discorsi d'odio?

Con questa domanda, ci spostiamo nuovamente su un piano teorico. In un veloce brainstorming, emergerà come il web sia uno dei posti più *hate speech* friendly conosciuti dai ragazzi. Dopo una veloce disamina sulle esperienze personali che qualcuno potrebbe voler condividere, si passano a vedere le statistiche (siti utili per aggiornarle sono quelli di ParoleOstili, Amnesty) dei discorsi d'odio online e si procede con la visione del video del Centro per i diritti umani lituano, che permette di parlare di come si sentono (generalmente è una visione toccante per i partecipanti) e di discutere di come online ci permettiamo di dire cose che faccia-a-faccia ci farebbero vergognare. Qui la riflessione è su come la struttura social ci aiuti a dimenticarci che l'altro è una persona e ci inviti a esprimerci in modo immediato.

L'incontro si chiude, con la riflessione che, anche online, possiamo cercare modi alternativi di stare, che ci permettano di restare persone e con i "compiti" per la volta successiva:

- visionare il progetto *Humans Of New York*;
- scegliere un nickname;
- portare a scuola un oggetto che li rappresenti.

HUMANS OF... 2

Il secondo incontro è più esperienziale rispetto al primo. Si inizia facendosi raccontare da ognuno il nickname e l'oggetto scelti, con una breve spiegazione anche delle ragioni.

Fatto ciò, si passa al terzo compito: *Humans Of New York*. Qui il formatore, nei modi che preferisce, presenta la storia di Brandon Stanton e del progetto, ponendo l'attenzione su come il libro non abbia solo avuto un successo di vendite, ma un riconoscimento umano (es. nel 2013, Stanton è nominato dal Time "Una delle 30 persone dell'anno che stanno cambiando il mondo"). La domanda, quindi, è: come mai un progetto del genere potrebbe cambiare il mondo? Qui ci si focalizza sul piano umano di Human Of New York, ovvero su come permetta, con pochi elementi e un linguaggio contemporaneo, di incontrare le vite di migliaia di persone, nelle quali riconoscersi, o da comprendere. Si passa quindi all'analisi di un esempio: come fa tutto questo? Gli elementi importanti da sottolineare sono: l'uso dell'immagine, semplice ma diretta; il racconto di episodi che hanno rilevanza per la persona; il racconto che è di un momento, non di tutta la vita, quindi lascia la curiosità; l'empatia che si crea fra lui e la persona intervistata. A proposito di quest'ultimo punto, si può vedere un video ad hoc, in cui Stanton racconta il proprio metodo. L'ultimo punto da sottolineare è la riproducibilità.

Proprio la riproducibilità del progetto è quello che permetterà ora di farlo in aula, secondo questi step:

- Costruire assieme le domande da fare durante le interviste. Le domande devono permettere di raccontare un aneddoto, quindi sarà compito del formatore aiutare i partecipanti ad arrivare a domande tipo: ti è mai capitato di essere odiato? Hai voglia di raccontarmi? Questa parte permetterà, da un lato, di vedere se e quanto il gruppo con cui si sta lavorando è disposto a mettersi in gioco, di vedere cosa può interessare a loro, di proporre alcune domande che riportino al tema dell'odio;
- Fare le interviste. Ogni partecipante sarà intervistato e intervistatore, con l'attenzione di scambiare le coppie. Prima di iniziare, può essere utile, qualora il gruppo lo richieda, che i formatori facciano un role playing di esempio. È importante, inoltre, che i formatori ricordino che ognuno è libero di scegliere quanto e come raccontare di sé e quanto quindi spingersi nel personale. È infine importante un rimando a quel "modo empatico" di cui parla Stanton nel video, fatto sia dell'atteggiamento con cui si pongono le domande, sia del modo con cui si ascolta l'altro;
- Sistemazione dei testi. Si lasciano ora una decina di minuti ai partecipanti per dare omogeneità al

testo, ricordando che deve essere una breve storia sull'esempio visto in precedenza;

- Fotografie. I partecipanti sistemano i testi e fotografano gli oggetti, con la collaborazione dei formatori. La scelta degli oggetti nasce da una necessità di privacy presente soprattutto quando si lavora con minori.

Raccolti i testi, ci si prende qualche minuto per esplorare l'esperienza vissuta, in particolare: quale è stato il ruolo (intervistato/intervistatore) più comodo e quello più scomodo? E perché?

HUMANS OF... 2 E MEZZO

Fra il secondo e il terzo incontro, sarà compito del formatore, editare le fotografie e sistemare i testi, in modo che siano quanto più vicini al modello *Humans Of New York*, ovvero brevi storie raccontate in prima persona. Dovrà poi creare un blog privato nel quale raccogliere le testimonianze, oppure un pdf.

HUMANS OF... 3

Nel caso del blog, viene spiegato ai partecipanti come è stato creato e come possono continuare ad alimentarlo e come scegliere il tipo di "privacy" da tenere. Nel caso del pdf, questa prima parte non c'è. Si passa quindi alla lettura delle storie. La lettura ad alta voce viene fatta dagli intervistatori (es. se B ha intervistato A, la storia di A sarà letta da B). Questo è utile per: favorire la visione della propria storia da una prospettiva nuova, mettersi nei panni dell'altro quando si legge la sua storia in prima persona, ridurre l'impatto emotivo di leggersi in prima persona ad alta voce. Dopo la lettura è importante prendersi qualche minuto per stare nelle emozioni che generalmente emergono, esplorare l'esperienza appena vissuta e darle un senso. Questo senso sarà quello che permetterà di rispondere alla domanda: come mai vi abbiamo proposto questa attività?

Qui si riprende tutto il discorso sui modi alternativi di essere online, rispetto ai discorsi d'odio. Nello specifico, la proposta è quindi quella di provare a porsi sempre e comunque le domande utili per mantenere noi stessi e l'altro come persone: come mai mi sento così? Cosa mi dà fastidio? Come mai scrive queste cose?

Queste domande - come tante altre che possono emergere dal confronto in gruppo - possono essere utili proprio per rompere la depersonalizzazione dell'altro e l'immediatezza, di cui già si è parlato. Per chiudere, si può riproporre l'esercizio con cui si è iniziato il ciclo *Humans of...*, leggermente modificato: se dovessi proseguire questo progetto, che domanda vorresti fare a una persona? Nuovamente, si raccolgono le domande e le si legge in modo casuale, senza però dare una risposta.



TEMPO

3 incontri da 2 ore ciascuno per un totale di 6 ore d'aula. Tempo necessario - dalle 2 alle 4 ore per classe - per trascrivere i testi, renderli storie, editare le fotografie e creare il blog o il pdf.



ATTREZZATURE

- Lavagna Lim o videoproiettore con pc connessi a internet
- Computer personale con programma di videoscrittura e connessione a rete internet per photoediting e creazione del blog sulla piattaforma Wordpress.com



METODOLOGIE

Le metodologie specifiche per l'attività, descritte nella parte strategie, sono:

- brainstorming e confronto di gruppo
- visione di video ad hoc
- piccoli rudimenti di scrittura creativa



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Gli studenti vengono coinvolti tramite le attività di gruppo descritte nella sezione strategie. Una particolare attenzione dei formatori dovrà essere quella di permettere un clima di confronto sufficientemente informale. L'uso inoltre di video e di un progetto fortemente telematico, qual è *Humans Of New York*, permette ai ragazzi di poter parlare un linguaggio che sentono proprio.



MATERIALI

Materiale di cancelleria.

PREREQUISITI

È importante che chi conduce l'attività si senta e abbia le competenze per stare con i vissuti anche intimi che i partecipanti vorranno condividere e le dinamiche di gruppo che potranno emergere.
 È importante che chi conduce abbia le competenze di gestione del gruppo (es. brainstorming, momenti di condivisione emotiva...)
 È importante che chi conduce abbia competenze di base per la creazione del blog.
 L'attività è pensata per studenti della scuola secondaria di secondo grado.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

La struttura dell'attività descritta nella sezione strategie, può essere così riassunta per temi.

INCONTRO 1

Presentazione, Odio ed esperienza personale, Discorsi di odio online, Compiti per casa

INCONTRO 2

Raccolta dei materiali, Presentazione del progetto *Humans Of New York* e analisi, Costruzione e svolgimento dell'attività *Humans of...*, Chiusura di gruppo, Costruzione da parte dei formatori del blog o del pdf

INCONTRO 3

Descrizione del blog, se presente, Lettura dei contenuti, Esplorazione e discussione dei contenuti, Discussione sul perché dell'attività e torno al focus sulla costruzione di alternativa ai discorsi d'odio online, Attività di chiusura

FONTI

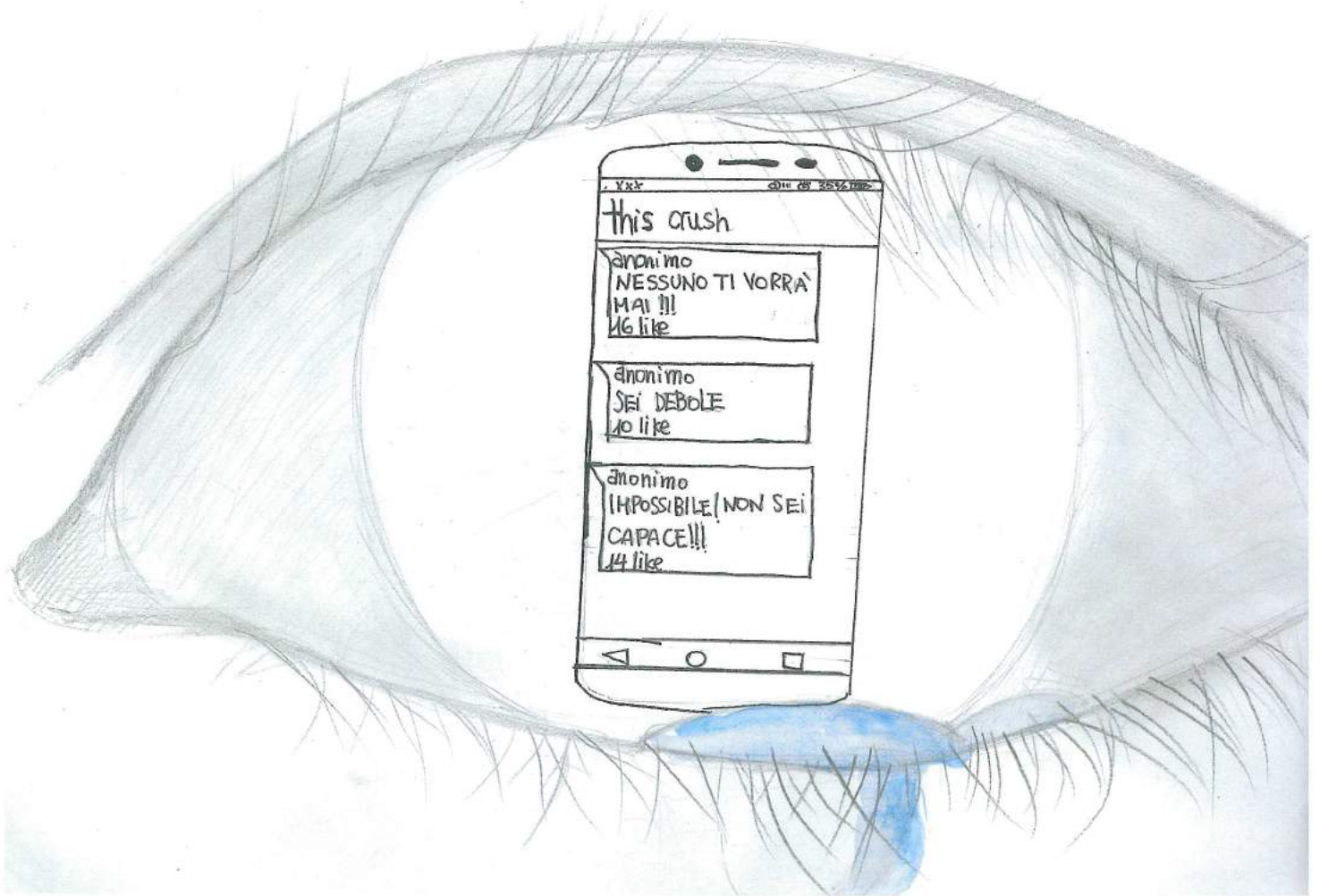
- Busi A. (2013), *Who's on your mind? A PCP exploration of the profile image on Facebook nell'ambito del XXI international Congress On Personal Construct Psychology*.
- Kelly G.A. (1955/1991), *Psicologia dei Costrutti Personali. Teoria e personalità*. Milano: Raffaello Cortina Editore
- Morozov E. (2011), *L'ingenuità della rete. Il lato oscuro della libertà di internet*. Torino: Codice
- Petter G. (2002), *Il mestiere di genitore*. Milano: Rizzoli
- Polster E. (1988), *Ogni vita merita un romanzo*. Roma: Astrolabio
- Stanton B. (2014), *Humans of New York*. New York City: St Martin's Press
- Turkle S. (2012), *Insieme ma soli. Perché ci aspettiamo sempre di più dalla tecnologia e sempre meno dagli altri*. Torino: Codice

PER APPROFONDIRE

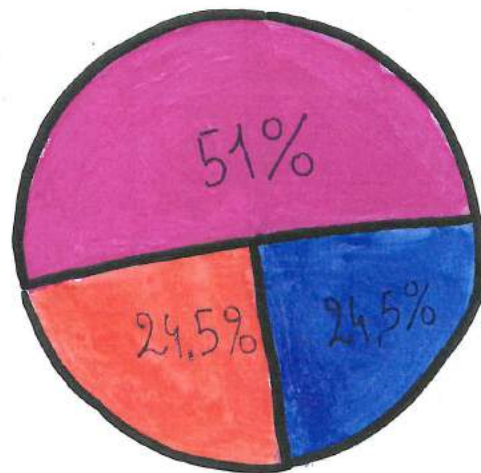
Per chi fosse interessato ad approfondire la tematica internet e relazioni, possono essere utili gli altri testi di Sherry Turkle e di Evgeny Morozov.

Per chi fosse interessato ad approfondire l'aspetto della scrittura creativa, un buon manuale generale è: Gotham Writer's Workshop (2006), *Lezioni di scrittura creativa*, Roma: Audino editore.

Videonotiza *Manoscritti rubati* www.rainews.it/dl/rainews/TGR/media/Veneto-manoscritti-rubati-e-ritrovati-76b93fbc-8d7f-44ea-8acc-09b838ecc0af.ht



Su quale social è diffuso il cyber bullismo



Dal progetto sperimentale realizzato dal Centro Zaffiria con ICS Madre Teresa di Calcutta e Comune di Milano.

Unità didattiche

Le attività sperimentate negli anni precedenti

A cura del Centro Zaffiria

Unità didattica #14

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.



METODOLOGIE

Dalla scrittura degli 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.



OBIETTIVI

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



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

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



ISTRUZIONI

- L'unità 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.
- L'educatore o l'insegnante guidano gli studenti in una prima discussione collettiva, a partire dalle note prese dai ragazzi e dalle ragazze.



MATERIALI

Scheda e video:

- *Sindrome depressiva da social network*, canzone del rapper Marracash in cui vengono espressi dei giudizi sulla fidanzata dipendente dai social
- *I social network a tavola*, video prodotto da Treehouse in cui viene presentata la classica situazione, a cena, con figli adolescenti, cellulari e un papà che chiede che gli venga passato il pepe
- *#Rigobitch*, consigli per una buona foto profilo
- *È questione di magia? Siate vigilanti.* È un video belga che porta l'attenzione sulla diffusione delle informazioni personali



TEMPO:

90 minuti



ATTREZZATURE:

Pc e videoproiettore

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 molta 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 panoramica generale dei punti di vista della classe.

I contenuti su cui si lavora in questa unità 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

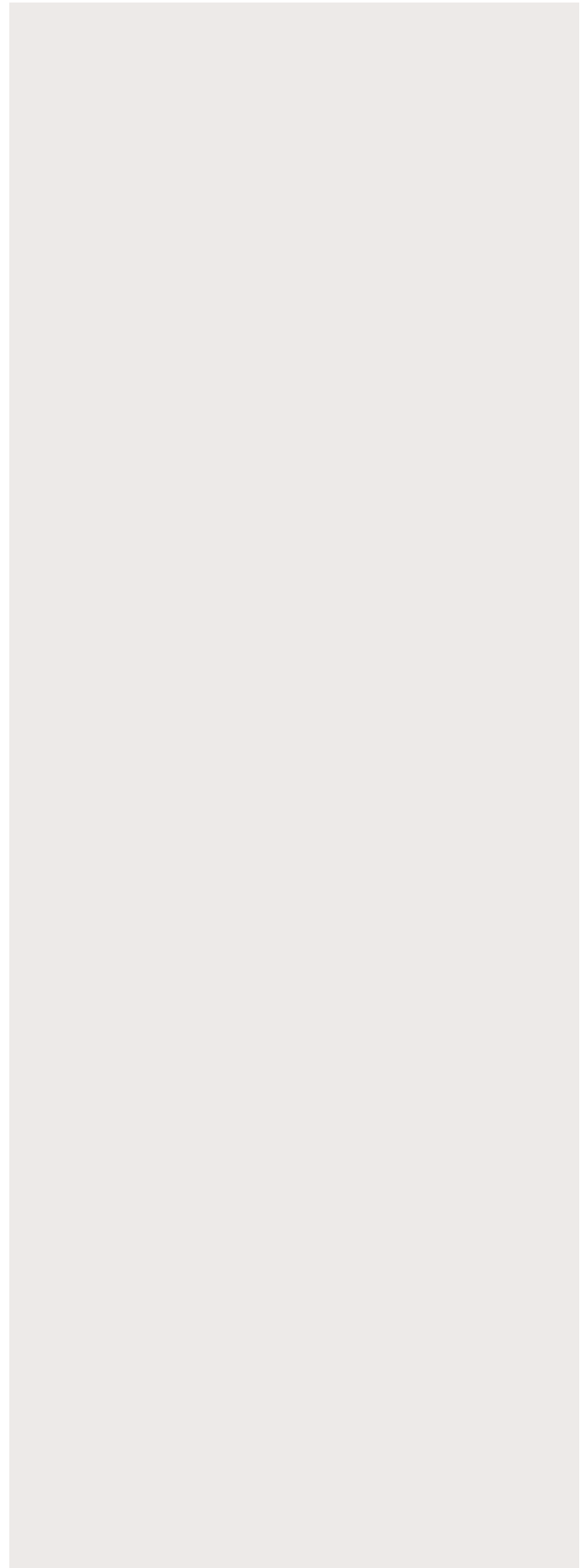
Elenco dei link:

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

IN COSA MI RICONOSCO



SU COSA SONO D'ACCORDO

IN EFFETTI A QUESTO NON AVEVO PENSATO



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

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



ISTRUZIONI

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 fuorviati 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 punta 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.

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 (www.youtube.com/watch?v=NwIb22Ydguk?).

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.

Gli studenti pescano dei cartoncini (colorati) con le diverse emozioni e cercano di guardare la situazione dal punto di vista di queste emozioni.

Ciascuno completa singolarmente il lavoro in maniera anonima. Rileggendo ad alta voce tutti i cartoncini si discutono insieme comportamenti e strategie.

**TEMPO**

60 minuti

**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 percorsi mentali e sulla ricostruzione del significato.

**MATERIALI**Disponibilità del libro *Zoom*. Preparare i cartoncini colorati.**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.

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 profonde. 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?)
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*:
www.youtube.com/watch?v=_gagGQgml_Q
- Il video di Gaetano:
www.youtube.com/watch?v=NwIb22Ydguk?

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?

Unità didattica #16

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

- Scoprire l'attualità dell'*hate speech*.
- Primi collegamenti tra *hate speech* e social network.
- Suscitare il coinvolgimento dei ragazzi.



ISTRUZIONI

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.

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 minuti



ATTREZZATURE

Pc e videoproiettore (oppure una LIM).



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'esperienza 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:

www.youtube.com/watch?v=vhWcqf0ui1U

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

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 a seguire i due studenti rimasti 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 a 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:

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 obsolete 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: 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: 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 manuale 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

Unità didattica #17

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. L'insegnante ha a disposizione una ricerca realizzata dall'Università di Firenze per preparare al meglio questa attività: Le retoriche più frequenti dell'*hate speech* – guida per l'insegnante.

Agli studenti può essere chiesto di disegnare degli emoticon per definire sia con disegno sia a parole le caratteristiche dei commentatori arrabbiati, aggressivi e rassegnati. L'obiettivo è di farli riflettere sulle argomentazioni, sul linguaggio, sulle retoriche dell'*hate speech*. Occorre scegliere un caso studio di attualità che permetta anche di attingere a fonti diverse, come ad esempio, diverse testate d'informazione online e giornali stampati. Sarà importante farsi un'idea di cosa è successo per poi discutere con gli studenti come viene dibattuto sui social. Occorre tenere anche presente che difficilmente ragazzi e ragazze stanno su Facebook: non esitiamo a fare riferimento anche a videogiochi, YouTube, Instagram... e quello che loro vi racconteranno usare. L'analisi del discorso è stato lo strumento usato per raccogliere dati e informazioni.



OBIETTIVI

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



ISTRUZIONI

- Questa unità 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 l'attività di guardare il video con un forte coinvolgimento.

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 www.bricks-project.eu/wp/wp-content/uploads/2016/03/relazione_bricks_bassa.pdf):
 1. Arrabbiati
 2. Aggressivi
 3. 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 commenti 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.

- A questo punto viene proiettato/presentato il caso studio scelto. Alle pareti vengono appesi 4 cartelloni con gli emoticons. Gli studenti possono aggiungere categorie e icone: è importante però che esplicitino e motivino il bisogno di nuove categorie per la classificazione (il dibattito sarà molto interessante). 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 on line 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?

- 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 minuti



ATTREZZATURE

Pc, videoproiettore, 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. Agli studenti vengono distribuiti i commenti e i materiali presenti online (circa una trentina a studente, per avere un'ampia casistica) e viene chiesto agli studenti di suddividerli seguendo gli i criteri rappresentati e definiti con gli emoticons. Questo lavoro permette agli studenti di ragionare su come classificare, su quale ordine e regola darsi per poter decidere a quale cartellone attaccare il singolo commento.
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 pdf di rinforzo. Altre idee sono proposte nella sezione "per approfondire".

FONTI

Video lituano *Experiment - Translation*:
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 concreto, 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?
- 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 - 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: mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/lesson-plan/Lesson_Hate2.pdf

ARTICOLI

- *Hate speech: abbiamo segnalato a Facebook 100 commenti che incitano all'odio, 91 ancora online. Non sono consentiti messaggi di odio: chiusa la pagina Facebook di VoxNews*
www.cartadiroma.org/editoriale/hate-speech
- *#nohatespeech. Facebook: libero pensiero in libero business?* www.cartadiroma.org/news/discorsidodio-e-business-virale
- *Facebook oscura la pagina dell'odio*
www.quotidiano.net/minacce-su-facebook-musulmani-ditalia-1.2038281

LE RETORICHE PIÙ FREQUENTI DELL'HATE SPEECH – GUIDA PER L'INSEGNANTE

Fonte: www.bricks-project.eu/wp/wp-content/uploads/2016/03/relazione_bricks_bassa.pdf

"Se parlo è perché li conosco" è una delle più forti radici di legittimazione del proprio pensiero. Alcuni lettori premettono infatti che il punto di vista espresso è frutto di un vissuto personale – in un Paese estero, di amicizie straniere, etc. – e dunque maggiormente consapevole. È come se il commentatore si presentasse come "esperto del tema" e da questa condizione trae la credibilità del suo punto di vista e cerca di guadagnare fiducia e consenso entro la comunità dei lettori.

Dico quello che gli altri pensano

"Se altri non esprimono idee razziste è perché sono ipocriti. Io non lo sono. Dunque lo faccio", sembra questa la sequenza logica del pensiero di chi fa appello a questo tipo di retorica. La fonte di legittimazione è la presunta maggiore sincerità e schiettezza di chi esplicita il proprio disprezzo e dissenso.

Mi costringono ad essere razzista

"Non vorrei essere razzista, ma Altri mi costringono ad esserlo"... questa retorica è spesso accompagnata da critiche e polemiche verso il "sistema" – politico, istituzionale, giudiziario, economico, il Governo – o alcuni personaggi politici del più recente passato o dell'attualità, ai quali si attribuiscono colpe e responsabilità. È come se il commentatore fosse sollecitato ad esprimere la propria ostilità, con forme e modi offensivi, da "forze esterne" alla sua volontà e così facendo legittima i suoi modi aggressivi e violenti. Il commentatore si sente in queste circostanze di dover rispondere al silenzio o a quello che giudica come "inattivismo" delle istituzioni.

I profili proposti dall'Università di Firenze:

Rassegnati: le loro espressioni celano una critica verso il sistema – Paese, una delusione verso

chi avrebbe potuto fare e non ha migliorato la qualità della loro vita. I rassegnati sono coloro che in questo specifico contesto e clima d'opinione se la prendono con gli immigrati, ma potrebbero un domani esprimere un simile rancore verso un qualsiasi altro "capro espiatorio". Sono i commentatori che, ad esempio, attribuiscono agli stranieri "colpe" generiche quali: rubare il lavoro agli italiani, sporcare le città, sfruttare il Paese, etc.;

Arrabbiati: dietro ad alcuni commenti si legge uno spirito polemico e rancoroso verso una non-gestione dei flussi migratori. Gli arrabbiati non offendono il soggetto migrante in sé, ma ciò che egli rappresenta. Esternano un punto di vista arrabbiato e sfogano i propri vissuti, le emozioni e il disagio di una convivenza non voluta, ma prima ancora non gestita dalle istituzioni. Gli arrabbiati tendono a mettere in luce i trattamenti "di favore" che gli amministratori locali e nazionali rivolgono agli immigrati, a discapito degli autoctoni: se commettono reati, non vengono adeguatamente

puniti, se evadono il fisco, non vengono rintracciati, ecc.;

Aggressivi: questo atteggiamento non è supportato spesso da veri e propri contenuti. Si attacca violentemente il migrante – senza particolari conoscenze o differenziazioni interetniche – con un comportamento "verbale" denigrante e offensivo, un etichettamento negativo, duro e immutabile. Il soggetto aggressivo si scaglia contro lo straniero, con una terminologia particolarmente forte che ne critica: condizioni igienico-sanitarie, moralità, comportamenti non civici, tratti somatici e fisici, opportunismo (soprattutto economico), marginalità culturale e scarsa intelligenza, occupazione e invasione di un territorio che non gli appartiene e molto altro. È tra questi commentatori che il discorso d'odio razzista diviene più difficile da gestire o da incanalare, perché l'aggressivo non vede nel migrante una soggettività con la quale confrontarsi, ma solamente un ostacolo da abbattere.

ARRABBIATI/POLEMICI

AGGRESSIVI



RASSEGNA TI

PUOI USARE QUESTA EMOTICON PER AGGIUNGERE UNA CATEGORIA



PUOI ANCHE DISEGNARE ALTRE EMOTICON

Unità didattica #18

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.



ATTREZZATURE

Pc e videoproiettore



METODOLOGIE

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



OBIETTIVI

- Costruire una definizione condivisa.
- “Potrebbe accadere anche a me” - capire che l'*hate speech* riguarda tutti.



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.



ISTRUZIONI

- L'attività 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 immaginavate 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*.
- 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.



MATERIALI

Video, fogli di carta da pacco e colori.



TEMPO

90 minuti

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?
 - Vi immaginavate 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 si propone di dare una definizione di *hate speech* attraverso una attività partecipativa denominata “coffee break”. La classe viene suddivisa in piccoli gruppi di 4 persone, intorno ad uno stesso tavolo, apparecchiato

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* 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: docs.google.com/document/d/1i2UOiDNU6Xuv3st3tzHrfFW_9LHR0IgvFiQzXBQB-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 videogiochi.

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 dilagino 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: gameoverhate.tumblr.com e contiene diversi video che possono aiutare gli studenti a prendere consapevolezza e anche a far emergere personali esperienze.

Unità didattica #19

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

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



ISTRUZIONI

- 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.
- 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

3 ore



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 la scheda di queste pagine 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 gruppi, 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: www.youtube.com/watch?v=4naZkxM4U1c

CHI RACCONTA LA STORIA? (CHIARIRE IL PUNTO DI VISTA)

PRESENTATI (ALL'INIZIO O ALLA FINE O SVELANDOTI PIANO PIANO) E CHIARISCI ALLO SPETTATORE IL TUO PUNTO DI VISTA

DI COSA PARLIAMO?

COSA C'È DI "UNIVERSALE", SECONDO TE, NELL'*HATE SPEECH*? PERCHÉ L'ESSERE UMANO "ODIA"?

CONVINCI IL TUO SPETTATORE CHE QUESTO È UN TEMA PER TE RILEVANTE E IMPORTANTE

SCOPO NARRATIVO DEL RACCONTO

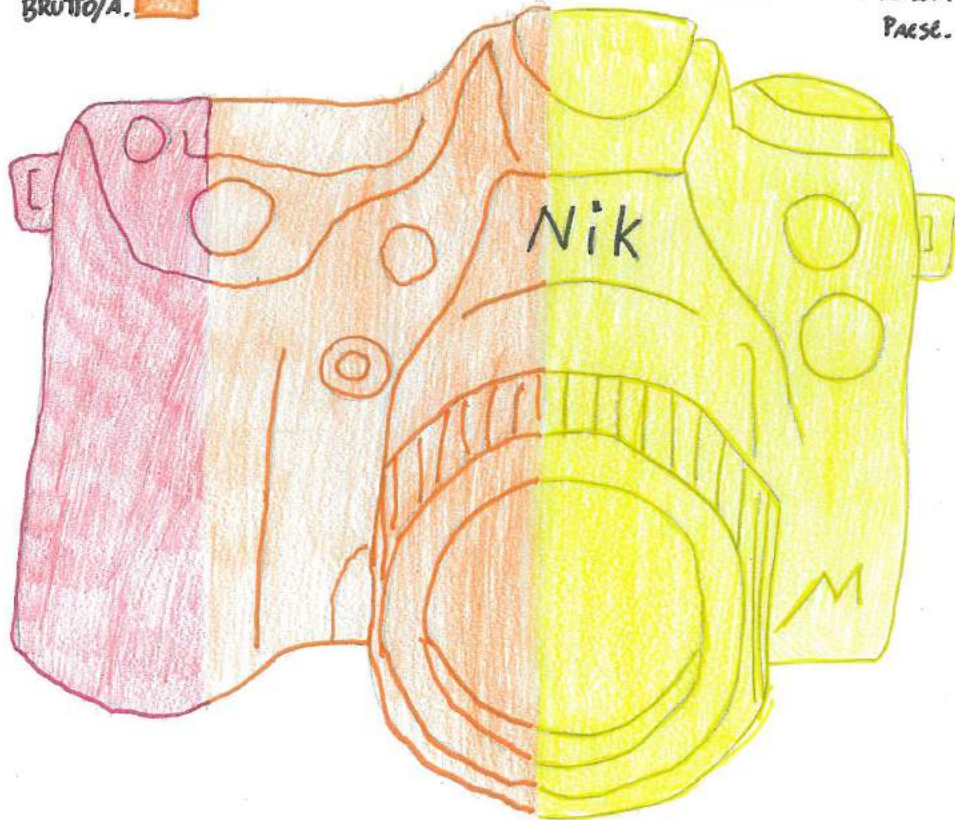
VUOI SENSIBILIZZARE I TUOI SPETTATORI?

VUOI STIMOLARE UN'AZIONE POSITIVA?
SE SÌ, QUALE?

PERCHÈ È BRUTTO/A. 

PERCHÈ LA FOTO È STATA MODIFICATA. 

PERCHÈ LA PERSONA È DI UN ALTRO PAESE. 



LE PAROLE E I COMMENTI CHE FERISCONO DI PIU'



Dal progetto sperimentale realizzato dal Centro Zaffiria con ICS Madre Teresa di Calcutta e Comune di Milano.

Unità didattiche

Le attività sperimentate negli anni precedenti

A cura di Cospe

Unità didattica #20

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.
- Svolgimento dell'attività attraverso il gioco "Coffee break" e la definizione condivisa del termine "odio".



OBIETTIVO

Identificare ed analizzare situazioni che favoriscono o determinano discorsi d'odio.



ISTRUZIONI

1. Riflettere su cosa è l'odio secondo i ragazzi e le ragazze.
2. 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, i temi strettamente legati all'*hate speech* (cause, effetti).



ATTREZZATURE:

Videoproiettore o LIM, PC portatile, lavagna o lavagna a fogli rimovibili.



METODOLOGIE

Si fa riferimento alle metodologie della comunicazione nonviolenta e 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.



MATERIALI

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

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

- Primo giro di opinioni sul 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, riflettendo su cause e conseguenze dell’*hate speech*, riescano a darne una definizione condivisa, sulla base delle loro esperienze e dei loro punti di vista. Per attivare tale processo si focalizza l’attenzione sul significato del termine “odio”, attraverso l’ascolto di canzoni o la lettura di poesie, e successiva riflessione.
- Questa attività introduce ed è da stimolo alla parte centrale dell’incontro, dedicata alla definizione di *hate speech*.
- “Coffee break”: divisi in gruppi da 5-6 persone, i ragazzi e le ragazze simulano di essere al bar, seduti a tavolini con una tovaglia (foglione 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 *hate speech*?”. I ragazzi di ogni tavolino individuano poi una parola chiave per gruppo su cui si mettono d’accordo e la scrivono nel “vassoio del dolce” che avranno disegnato al centro della tovaglia. Le “tovagliette” vengono poi appese al muro ed un ragazzo per gruppo legge i termini scritti sia quelli individuali delle tazzine, sia quello condiviso descrivendo brevemente gli elementi della discussione. Gli altri possono fare qualche domanda su ogni cartellone.
- In plenaria: riflessione sui termini emersi e definizione collettiva di *hate speech*.
- 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 girano liberamente per la classe e posizionano gli emoticon sui cartelloni (quanti vogliono).
- Quando tornano a sedersi trovano che c’è una sedia in meno, che il conduttore ha fatto scomparire mentre i ragazzi erano impegnati a mettere gli emoticon camminando nella stanza. Chi è rimasto in piedi risponde alla domanda “Cos’hai scoperto oggi sull’odio?”.

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.

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 di sviluppo è l’analisi di una o più parole chiave emerse.

Unità didattica #21

L'HATE SPEECH

NELLA VITA DEGLI ADOLESCENTI



PANORAMICA

I temi che sottendono questa Unità di apprendimento sono:

- L'esperienza diretta dei ragazzi e delle ragazze rispetto all'*hate speech*;
- Cos'è possibile fare per contrastarlo.

Attraverso l'attività proposta i ragazzi, in forma anonima, potranno raccontare un'esperienza di *hate speech* di cui hanno sentito parlare 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 tutto quello che si vede o si fa non può essere giudicato, non si ride / deride, non si fa sentire sotto osservazione nessuno e che ognuno ha il diritto di cambiare idea e di motivare una nuova riflessione, consapevolezza, opinione.



OBIETTIVI

- Riflettere sulle conseguenze del discorso d'odio.
- 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

- Lasciare che i ragazzi e le ragazze pensino e scrivano sui biglietti una situazione reale inerente l'*hate speech* e come hanno reagito.
- 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



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 ragionamento e pensiero critico, l'instaurazione di relazioni significative e maggiore rispetto nei confronti dell'Altro.



STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

L'attività è di per se molto coinvolgente per gli studenti, che non vedono l'ora di mettersi in gioco raccontando al gruppo 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.



MATERIALI

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

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 c'è 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.

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 on-line 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, da stimolo e pone le basi per la costruzione di attività orientate al contrasto di questo fenomeno.

Unità didattica #22

SPOT VIDEO CONTRO L'HATE SPEECH. CHI SI ODIÀ?



PANORAMICA

I ragazzi e le ragazze si trovano sempre più spesso a doversi confrontare con questioni legate all'*hate speech*. Non di rado sono in grande difficoltà ad affrontarle e questo è causa di disagio, senso di isolamento, solitudine, tristezza, paura.

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 non desiderabili agli occhi della società (obesità, disabilità, ecc.).



OBIETTIVI

- Sensibilizzare le persone attraverso la realizzazione di uno spot video.
- 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, suddivise in 2 incontri da 2 ore



ATTREZZATURE

Smartphone per effettuare le riprese, videoproiettore o LIM, PC portatile, fotocamera o videocamera per riprese video.



METODOLOGIE

Questa attività permette ai ragazzi di potersi esprimere in completa libertà, attraverso il medium comunicativo preferito. 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.

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.

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

- 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

PERCHÈ SI DIVENTA BULLI?



- PER RABBIA
- PERCHÉ HAI UNA VITA DIFFICILE.
- PER SENTIRSI MIGLIORE DEGLI ALTRI.

Dal progetto sperimentale realizzato dal Centro Zaffiria con ICS Madre Teresa di Calcutta e Comune di Milano.

Supplementi

Materiali
a supporto
delle attività
didattiche

In questa ultima parte del manuale trovi alcune schede che possono aiutarti per sciogliere il ghiaccio, introdurre l'argomento, sondare il terreno.

Le abbiamo messe qui perché è probabile tu le conosca già. In alcuni casi, potrebbero anche non servire: ad esempio se sei da anni l'insegnante della tua classe.

A cura di Cospe

Scheda #1

PER CONOSCERSI: RITRATTO A RIGA CONTINUA

OCCORRENTE

Fogli bianchi, pennarelli
(uno per ciascun partecipante).

SVOLGIMENTO

Disegna un cerchio sul tuo foglio.
Trova un partner nel gruppo.
Ritrai il tuo compagno senza mai staccare
il pennarello dal foglio.

GUIDA PER LA DISCUSSIONE

Ti riconosci nel ritratto che ti è stato fatto?
E il tuo compagno?
È stato facile seguire la regola di non staccare mai la
penna dal foglio?
Per fare ritratti più corrispondenti alla realtà, ogni
tanto è opportuno fermarsi e “staccare la penna”.
Quando comunichiamo, in particolare sui social
network, riusciamo a fermarci? Se questo non
succede, cosa ci impedisce di prenderci il tempo
necessario?

Scheda #2

GIOCHI ROMPIGHIACCIO

PANORAMICA

Per sviluppare ogni percorso è importante costruire una buona relazione con i partecipanti. Questa Unità di apprendimento fornisce alcuni esempi (A, B, e C) di come affrontare il primo incontro con la classe: è molto utile perché attraverso un'attività giocosa e non giudicante i ragazzi e le ragazze possono relazionarsi in maniera differente rispetto a come fanno abitualmente, durante i tempi scolastici. Questo permette di rafforzare il senso di coesione e appartenenza al gruppo e facilita l'alleanza tra il conduttore e i partecipanti.

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.

ISTRUZIONI

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

TEMPO

20 Min.

ATTREZZATURE

Dipende dall'attività. Spesso nessuna.

METODOLOGIE

Giochi in cerchio per rompere il ghiaccio.

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.

MATERIALI

Sedie, badge, pennarelli colorati.

PREREQUISITI

Nessuno

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

In cerchio, i ragazzi e le ragazze si confrontano sulle 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 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 di moda 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,....

B) 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 on-line e off-line, mettendo in evidenza che i social network offrono la possibilità di creare un nickname e 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.

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.

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.

Scheda #3

GIOCO DI RUOLO BAFA BAFA

PANORAMICA

Per capire le difficoltà che un immigrato 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 che consideriamo universali.

OBIETTIVI

- Rendere consapevoli i / le partecipanti di come si formano i pregiudizi e di quanto ostacolano la reciproca comprensione, in particolare in contesti multiculturali.
- 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 educatore, 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 e discussione su quanto emerso.

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'educatore/educatrice 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 es. 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'educatore 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'educatore / educatrice, 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.

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'educatore 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: "si" = 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;
- 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'educatore / educatrice 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.

Scheda #4

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 la nostra società ci presenta un modello statico e unico dell'identità umana, 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": esso comporta una serie infinita di significati, che possono cambiare a seconda della persona che riflette su di esso.

Per facilitare è necessario partire dalla riflessione su quanto ci sentiamo italiani/e, per arrivare alla conclusione che quanto detto sopra è valido non solo per quanto riguarda il sentirsi italiano, ma anche per il sentimento di identità nazionale associato a qualsiasi altra nazionalità del mondo.

OBIETTIVO

Promuovere una riflessione tra i/le partecipanti sulla soggettività del senso di "italianità".

ISTRUZIONI

- Riflessione sul concetto di identità italiana.
- Svolgimento dell'attività e riflessione su quanto è emerso: il conduttore sottolinea come ognuno avesse interpretato in modo personale ed originale il proprio sentirsi più o meno italiano.

TEMPO

20 / 25 Min.

ATTREZZATURE

Occorre solo una sala in cui spostarsi agilmente.

METODOLOGIE

Metodologia partecipativa; iniziale organizzazione in sotto-gruppi e organizzazione in plenaria alla fine.

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 alla realtà, è richiesto il massimo silenzio da parte dei/delle partecipanti al gioco.

MATERIALI

Fogli bianchi di carta, pennarelli colorati.

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 sotto-gruppi, i/le partecipanti scopriranno che le motivazioni che spingono a posizionarsi in una certa posizione nella 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.

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.

Scheda #5

LA STORIA DI ABIGAIL

PANORAMICA

Leggendo i post sui social network molto spesso riceviamo delle informazioni parziali o non del tutto aderenti alla realtà di una determinata situazione o rispetto a una persona o gruppo sociale.

Queste rappresentazioni possono alimentare e perpetuare luoghi comuni e stereotipi. La lettura e l'analisi de La storia di Abigail ci permette di sensibilizzare i ragazzi e far accrescere in loro consapevolezza e spirito critico su questo tema.

OBIETTIVI

- Assumere la consapevolezza dei valori attraverso i quali valutiamo la realtà.
 - Comprendere il punto di vista dell'Altro.
-

ISTRUZIONI

- Si invita ogni ragazzo / ragazza a leggere attentamente la storia di Abigail
 - Il conduttore chiede loro di stilare una classifica dei personaggi valutando il loro comportamento.
 - In conclusione il conduttore sottolinea come ognuno abbia interpretato in modo personale ed originale i ruoli di ciascun personaggio.
-

TEMPO

1 / 1,5 Ora

ATTREZZATURE

Uno spazio in cui i partecipanti possano dividersi in sottogruppi.

METODOLOGIE

Metodologia partecipativa; iniziale organizzazione in sotto-gruppi e organizzazione in plenaria alla fine.

STRATEGIE PER COINVOLGERE GLI STUDENTI

Il conduttore può coinvolgere gli studenti attraverso il racconto della storia, facendo una presentazione animate o con l'utilizzo di immagini.

MATERIALI

Carta e penna per ogni partecipante.

STRUTTURA DELL'ATTIVITÀ

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'educatore o l'educatrice legge una volta la storia a voce alta e dà le istruzioni dell'attività.

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 si conceda prima a 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'educatore / educatrice porrà questa domanda:

«Secondo voi, pensandoci individualmente e poi discutendone in piccolo gruppo, chi si è comportato peggio in questa vicenda?»

Date un punteggio da 1 a 6: 1 chi si è comportato peggio, 6 chi si è comportato meglio».

I ragazzi / le ragazze, divisi in piccoli gruppi di 4 o 5, daranno i propri punteggi, che via via verranno scritti su un grande foglio e descriveranno come sono giunti all'interno del gruppo a dare i punteggi

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 troncare la relazione con un uomo più grande e già sposato, ma lei non le aveva dato ascolto

OUTPUT

La discussione riprende. L'educatore o educatrice porrà attenzione sul fatto che molto spesso ci costruiamo un'idea sulle persone coinvolte in una determinata vicenda, anche quando si è in possesso soltanto di una componente parziale delle informazioni.

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.

Scheda #6

ACQUA IN BOCCA

OCCORRENTE

Articoli di giornali, post-it di vari colori, pennarelli, foglietti con i ruoli.

PREPARAZIONE

I partecipanti vengono divisi a gruppi di 5.
Ad ogni partecipante viene assegnato un ruolo:

- Attivista per i diritti umani
- Indeciso
- Hater
- Persona appartenente al gruppo oggetto di odio
- “Non sono razzista ma...”

Si legge un articolo di cronaca. Qui sotto riportiamo alcuni esempi, ma sarà senz'altro facile trovare di volta in volta nuovi articoli di attualità da utilizzare.

SVOLGIMENTO

I partecipanti discutono la vicenda solo utilizzando una chat WhatsApp o, nel caso che questo non sia possibile, su post-it di diversi colori. È assolutamente vietato utilizzare la voce per comunicare.

L'attività dura circa 20-30 minuti.

GUIDA PER LA DISCUSSIONE

Come ti sei trovato nel tuo ruolo?

Quali erano i tuoi obiettivi? Quali strategie hai utilizzato per raggiungerli?

È stato difficile prendere posizioni diverse dalle tue idee?

È più facile argomentare come “hater” o come “attivista”? Perché?

Quando il discorso si fa più aggressivo, ha senso, secondo te, continuare a commentare?

Credi che, se fosse stato possibile comunicare a voce, la discussione avrebbe preso una piega differente? Se sì, quale?

Scheda #7

CACCIA ALLA COPPIA

OCCORRENTE

Stampe di articoli di cronaca trovati sul web. (Sotto riportiamo due esempi, ma sta al formatore trovare articoli sempre attuali).

PREPARAZIONE

Con l'aiuto di un paio di forbici, separare gli articoli dai titoli.

SVOLGIMENTO

Si distribuiscono gli articoli senza titolo ai partecipanti, divisi in gruppi di due o tre persone e si chiede loro, di inventare il titolo corrispondente. I partecipanti confrontano i titoli reali con gli articoli dati.

GUIDA PER LA DISCUSSIONE

Che differenze hai individuato fra il titolo inventato e quello reale? Secondo te, il titolo reale descriveva bene il contenuto dell'articolo? Quando incontri una notizia in rete, leggi sempre tutto l'articolo? Che ruolo ha il titolo nel guidare le opinioni delle persone? Su quali punti chiave dell'articolo ti sei soffermato per individuare il titolo? Su quali punti chiave si è soffermato il titolista del giornale? Secondo te, perché?

A cura di Centro Zaffiria

Scheda #8

NEL MESSAGGIO C'ERA

Tratte da *Viaggia verso – poesie nelle tasche dei jeans* di Chiara Carminati, Bompiani.
Illustrazione di Pia Valentinis.

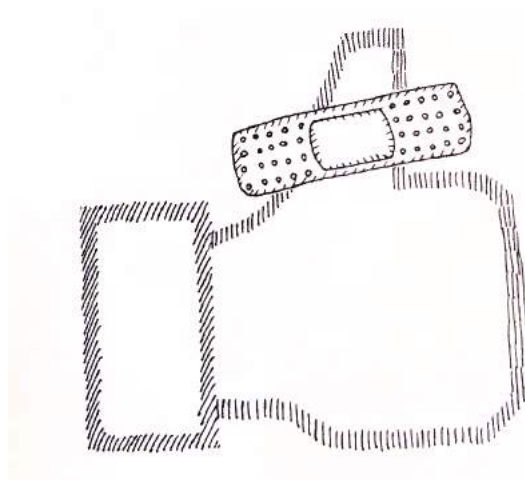
Il messaggio che tu non hai letto

Il messaggio che non è arrivato

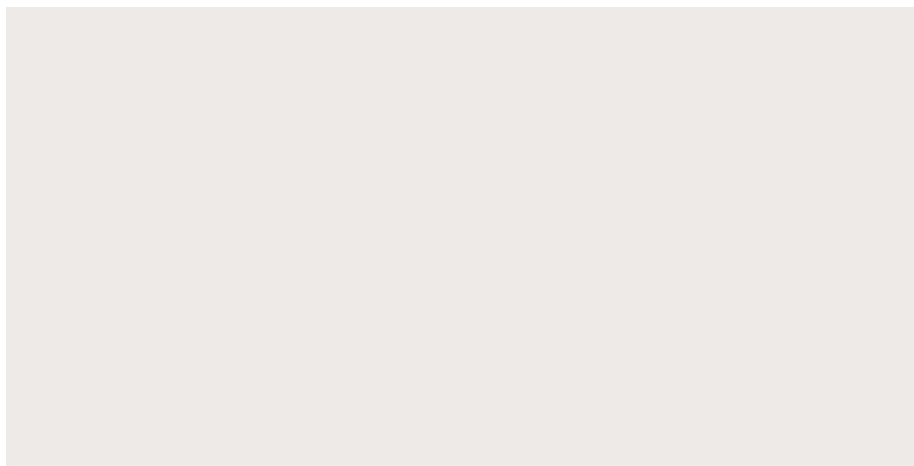
Il messaggio che non è partito

Il messaggio che non ho inviato

- Pesa le parole
- Passale al setaccio
- Mescola i silenzi
- Taglia lungo il tempo
- Riempi di respiri
- Ogni spazio bianco



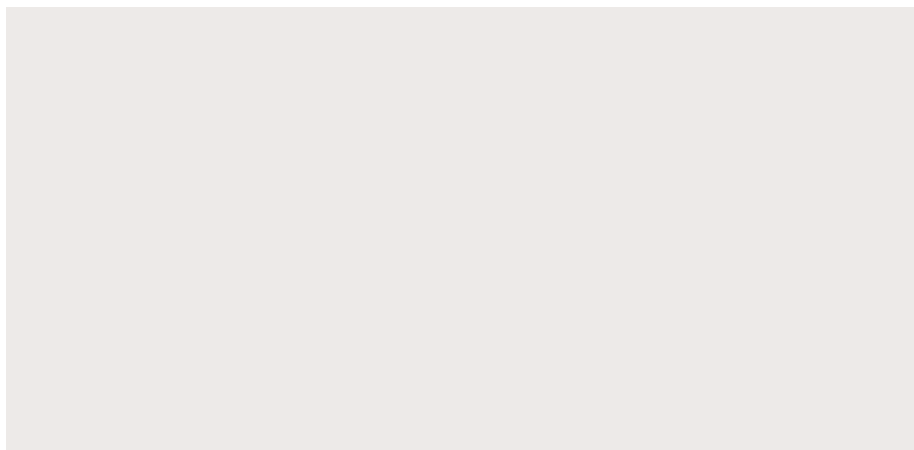
Quando è capitato anche a te?



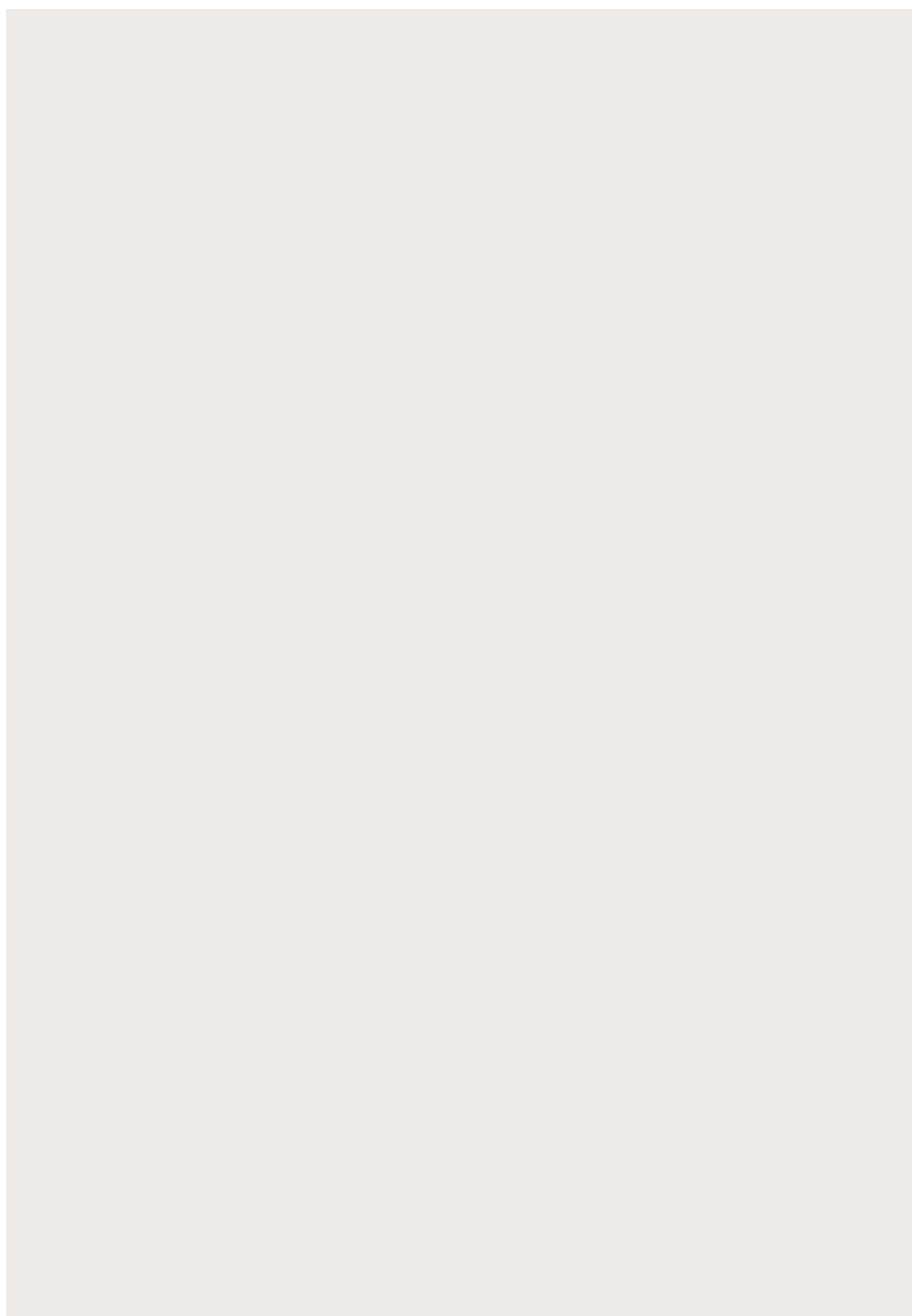
Scheda #9-A

COSA SIGNIFICA “SOCIETÀ DELLA COMUNICAZIONE”?

Proponi una definizione:



Cosa devo saper fare in questa società della comunicazione?



COSA SIGNIFICA “SOCIETÀ DELLA COMUNICAZIONE”?

PAROLE CHE COSTANO TANTO

PAROLE COME PIOGGIA

PAROLE CHE NON PESANO NIENTE

PAROLE DI SABBIA

PAROLE SASSI

PAROLE PONTE

PAROLE CEMENTO ARMATO

PAROLE NUVOLE

PAROLE SPECCHIO

PAROLE FATTE DI NEBBIA

PAROLE SPINOSE

Quante ne sapresti mettere in ogni categoria? Scegli le tre più importanti.

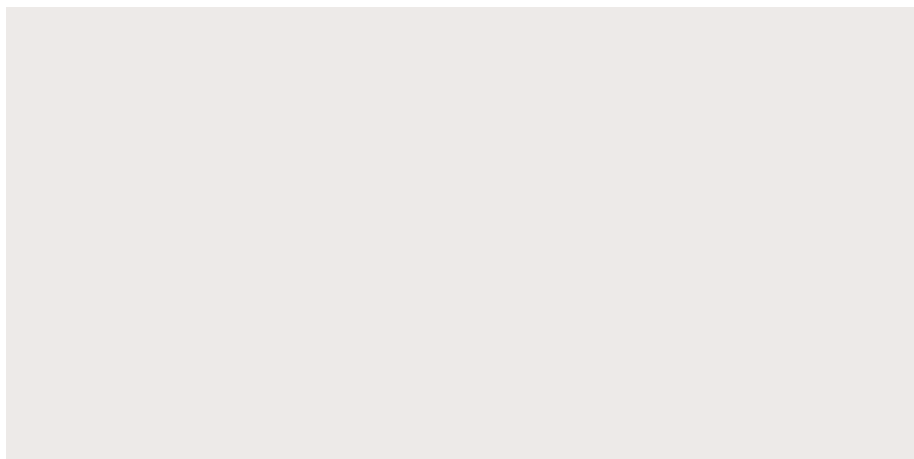
Quali di queste parole usiamo più spesso nelle nostre comunicazioni sui social?

Scheda #10-A

RIME DELLA RABBIA GIUSTA

**COME FACCIO A TRASFORMARE
LA MIA CLASSE IN LUOGO
PIÙ ACCOGLIENTE?**

Proponi un'idea:



Prova a scrivere tu la rima
mancante:

Tu dici che la rabbia che ha ragione

Guardi il telegiornale

Ma poi cambi canale e non fai niente

Voglio tenerla in cuore

Vedere come cresce

Come un'offesa

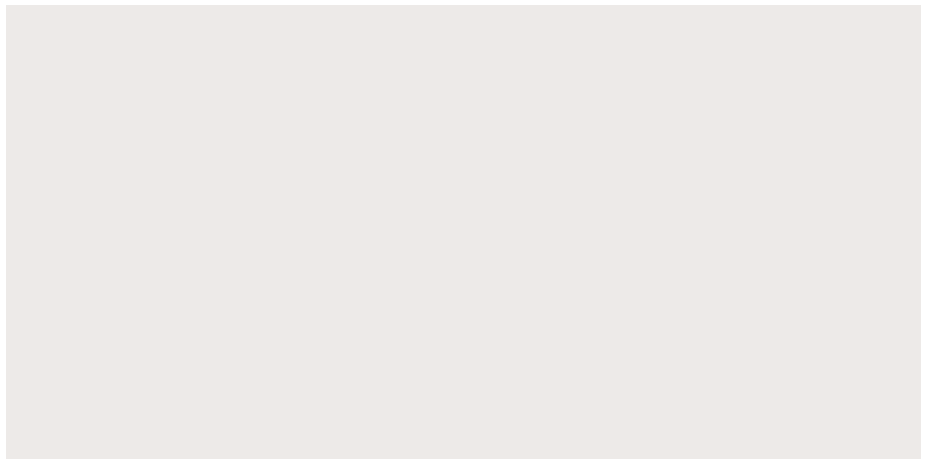
E non cambia canale

Scheda #10-B

RIME DELLA RABBIA GIUSTA

**COME FACCIO A TRASFORMARE
LA MIA CLASSE IN LUOGO
PIÙ ACCOGLIENTE?**

Proponi un'idea:



Prova a scrivere tu la rima
mancante:

Tu dici che la rabbia che ha ragione

Io la mia rabbia giusta

Io voglio coltivarla come un fiore

Cosa ne esce

Vedere se diventa indignazione

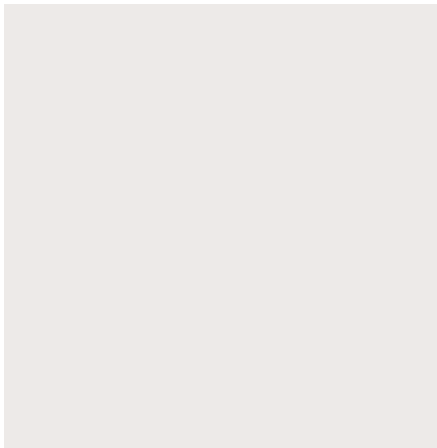
Come una brace che resta accesa in fondo

Scheda #11

PAROLE INTRADUCIBILI DA TUTTO IL MONDO

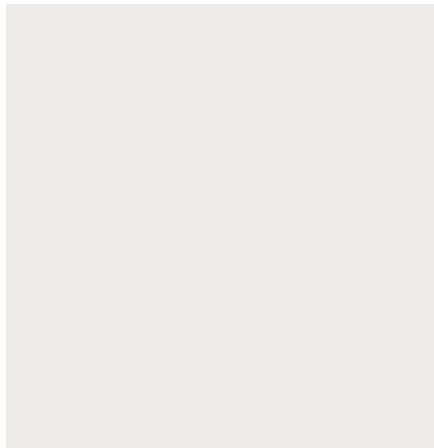
NAM JAI

Thailandese



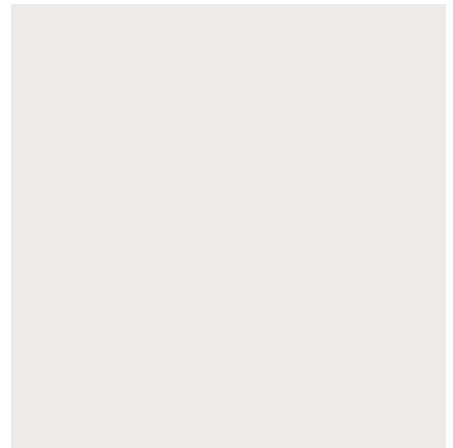
POCHEMUCHKA

Russo



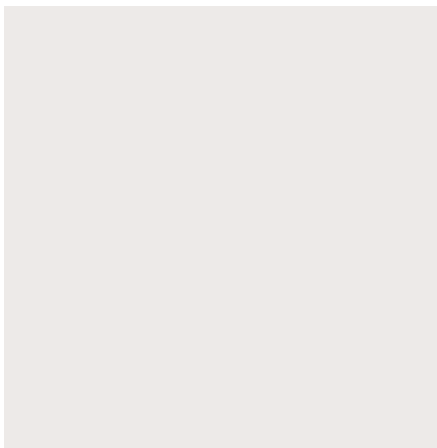
PELINTI

Buli (Ghana)



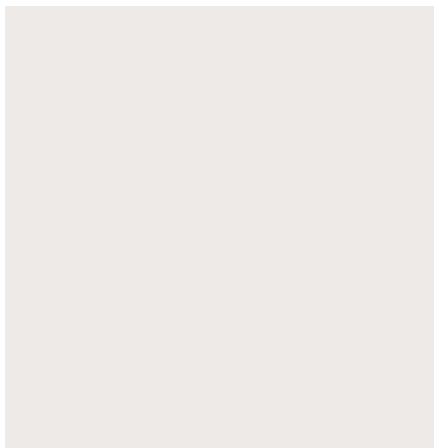
PROMAJA

Serbo-croato



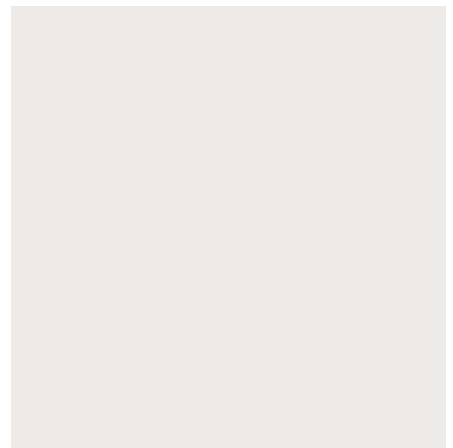
ISHQ

Arabo



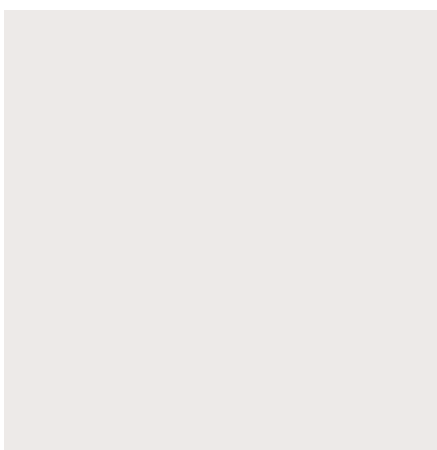
NAKAMA

Giapponese



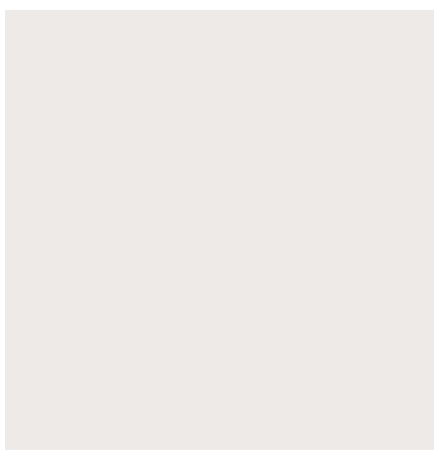
JUGAAD

Hindi



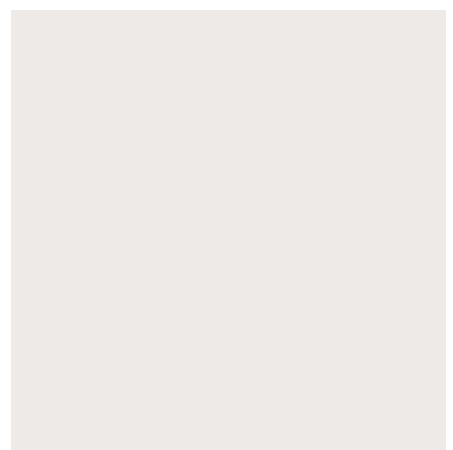
TARTLE

Scozzese



VERSCHLIMMBESSERUNG

Tedesco



Scheda #11 - soluzioni

PAROLE INTRADUCIBILI DA TUTTO IL MONDO

NAM JAI

Thailandese

Spirito di generosità, altruismo e cortesia, disponibilità verso gli amici e ospitalità nei confronti degli estranei.

POCHEMUCHKA

Russo

Persona che chiede continuamente perché?
O anche che fa tante domande.

PELINTI

Buli (Ghana)

Passare il cibo che scotta da una parte all'altra della bocca, aspettando che si raffreddi.

PROMAJA

Serbo-croato

Corrente d'aria provocata dal vento che soffia tra due finestre aperte.

ISHQ

Arabo

Amore perfetto, privo di gelosie e incomprensioni, che unisce due persone.

NAKAMA

Giapponese

Amici così cari che sono come familiari.

JUGAAD

Hindi

Capacità di cavarsela con poche risorse e di risolvere i problemi in modo creativo.

TARTLE

Scozzese

Imbarazzo quando non ci si ricorda il nome di qualcuno.

VERSCHLIMMBESSERUNG

Tedesco

Qualcosa che vuole essere un miglioramento, ma che in realtà peggiora la situazione.

Le schede che ti abbiamo presentato possono essere utili anche per valorizzare il punto di vista collettivo della tua classe.

Con gli studenti di Bellaria Igea Marina abbiamo cercato, ad esempio, di scrivere un report di quanto era emerso dalle loro schede.

A cura di **Centro Zaffiria**

LA “SOCIETÀ DELLA COMUNICAZIONE” NELLE PAROLE DEI TREDICENNI DI BELLARIA IGEA MARINA

Appunti su cosa ne pensano un gruppo di 50 adolescenti che hanno partecipato alla sperimentazione.

Durante l'anno scolastico 2017/2018 è stato svolto, all'interno di alcune classi della scuola media di Bellaria, il progetto *Silence Hate!* realizzato dal Centro Zaffiria.

Il progetto si proponeva di far riflettere i ragazzi, attraverso uno stile laboratoriale, sul significato che ha per loro la società della comunicazione e cosa comporta, a livello personale e sociale, vivere all'interno di questa. Sono state consegnate ai ragazzi delle schede sulle quali veniva chiesto loro di proporre una definizione di “società della comunicazione”. È interessante notare come gli studenti abbiano già un'idea chiara sul fatto che “società della comunicazione” sia luogo di relazione, significhi stare in relazione con gli altri, non solo di persona ma anche attraverso l'utilizzo di «apparecchi elettronici» e dei «social»:

- Una società di molte persone capaci di comunicare tramite il web.
- Una società dove le persone riescono a comunicare tra loro su internet o senza internet.
- Una società che comunica molto attraverso apparecchi elettronici.
- Una società dove si comunica senza l'utilizzo e obbligo di marchingegni elettronici.
- Una società che permette di relazionarsi con altre persone, non solo di persona ma anche attraverso i social.
- Una società dove si comunica con gli altri

Inoltre sono consapevoli che ogni forma di comunicazione comporta l'uso di un certo codice linguistico, con le proprie regole, e che quindi anche la comunicazione via «social» ha un suo particolare modo di funzionare “significa comunicare con delle faccine e dei termini ristretti sui social”. Molti studenti hanno definito la società della comunicazione come quel luogo in cui è possibile trovare libertà di esprimersi e spazi di condivisione, o quanto meno lo rivendicano come tale quando si manifestano episodi che non rispecchiano le caratteristiche prima accennate:

- una società nella quale le persone comunicano tra loro per esprimere proprie idee e pareri
- ci permette di condividere le emozioni sui social verso gli altri;
- ognuno dovrebbe poter postare liberamente;
- poter comunicare online senza ricevere insulti o minacce.

Un'altra caratteristica che si evince dalla descrizione degli studenti è che vivere in una società della comunicazione permette di connettere le persone, tramite web, più facilmente per svolgere varie attività. In particolare specificano che il web può essere di aiuto nella socializzazione e può essere strumento utile per la collaborazione:

- È un insieme di persone con gli stessi interessi, che collaborano tramite internet per un fine o semplicemente per chiacchierare fra loro (...).
- È un gruppo di persone che aiuta persone che hanno difficoltà a socializzare sia nel web e non.
- È un insieme di persone che si riescono a connettere in modo facile.

Inoltre si osserva come gli studenti sono ben consapevoli non solo delle opportunità ma anche dei rischi che possono incontrare vivendo in una società della comunicazione in cui l'uso dei mezzi di informazione e comunicazione è quotidiano:

- (...) se usata responsabilmente può essere utile. Se usata in malo modo si potrebbe incorrere a pericoli.
- (...) ci sono pure dei rischi.
- Una società in cui si può parlare e discutere dei problemi legati ai social.

Infine, è interessante capire come i ragazzi si vedono all'interno di questa società della comunicazione. Per loro, infatti, è il luogo di tutti i giorni, nel quale si sentono immersi, come parte integrante del tessuto di relazioni che avvengono quotidianamente.

Cosa si deve saper fare in questa società della comunicazione?

Dall'analisi delle definizioni degli studenti sono emerse due categorie principali di “saper fare”.

La prima categoria riguarda un “saper fare” più tecnico, specifico all'uso dei mezzi di comunicazione e informazione, avere quindi una certa competenza sull'uso delle tecnologie che si hanno a disposizione ma anche avere una certa consapevolezza riguardo alla tecnologia e all'uso responsabile che se ne deve fare:

- Saper mantenere la propria privacy sui social.
- Scaricare solo social adatti alla propria età.
- Non condividere foto o informazioni personali online.
- Riferirsi ad un adulto in caso di insulti e giudizi negativi ricevuti sui social.
- Non creare account falsi per spiare certe persone.
- Guardare e seguire solamente le persone più vicine alla propria età.
- Non costringere persone a pubblicare cose private.
- Non obbligare persone a partecipare a giochi pericolosi tipo la Blue Whale.
- Non hakerare account altrui.
- Non abusare del fatto di poter dire ciò che si vuole.
- Non socializzare con persone sconosciute attraverso messaggi.
- Non postare foto che possono essere offensive per gli altri.
- Bisogna stare attenti a mostrare dati personali e immagini ad un pubblico che non si conosce.
- Saper utilizzare apparecchi elettronici.
- Sapere con chi si parla.
- Non passare troppo tempo davanti ad apparecchi elettronici.
- Essere consapevoli dei rischi a cui si va incontro utilizzando internet.
- Non stalkerare le persone.
- Non giudicare la persona da come si mostra sui social.
- Essere coscienti di quello che si sta per fare.
- Non dare giudizi sgradevoli e insulti a persone sui social.

La seconda categoria riguarda invece un “saper fare” relazionale, avere cioè quelle competenze sociali e relazionali che permettano di vivere la società della comunicazione in modo più cosciente, consapevole, responsabile e attivo:

- Saper esprimersi apertamente con tutti.
- Saper essere consapevoli delle proprie azioni.
- Essere capaci di non vergognarsi quando si parla dei propri problemi.
- Saper collaborare in modo utile.
- Saper rispettare le regole sia nella vita reale sia nel web.
- Saper aiutare le persone in difficoltà.
- Non essere egoista.
- Porta rispetto per le persone che in qualche modo provano ad aiutarti.
- Non evitare argomenti difficili perché potrebbero aiutarti.
- Non vergognarsi ad esprimere ciò che si pensa.
- Saper ascoltare gli altri e i loro consigli.
- Potersi esprimere direttamente con una persona.
- Non utilizzare i social per comunicare con gli altri.
- Quando si parla con gli altri bisogna capire come si sentono per poi relazionarsi nel modo corretto.
- Cercare con il dialogo di stringere e rafforzare i rapporti con le persone che sono al tuo fianco senza perdere tempo sui social per poi rischiare di perdere chi c'è al tuo fianco.
- Bisogna coinvolgere tutti.
- Bisogna porsi degli obiettivi e cercare di rispettarli.
- Rispettarsi a vicenda per vivere meglio e per una buona socializzazione.
- Saper comunicare anche con persone che parlano altre lingue.
- Non imporre le proprie idee.
- Condividere.
- Confrontarsi.
- Rispettare le leggi.
- Non escludere nessuno.

Dopo questa prima fase di riflessione più generale e di contesto, si è lavorato sulle parole che usano sui social in base alle seguenti “categorie”: parole che costano tanto, parole come pioggia, parole che non pesano niente, parole di sabbia, parole sassi, parole ponte, parole cemento armato, parole nuvole, parole fatte di nebbia, parole specchio, parole spinose.

Ogni studente ha inteso queste categorie in modo personale, seguendo il proprio punto di vista e, a seconda del tipo di esperienze vissute, hanno scritto negli appositi spazi, le parole che hanno detto sui social o che loro stessi hanno ricevuto.

Nelle “parole che costano tanto” sono state inserite parole o frasi che si alternano da un opposto all'altro, ovvero da parole profonde, importanti, che non si dicono con leggerezza e superficialità, e che dimostrano affetto e rispetto per la persona, a parole di odio e disprezzo nei confronti dell'altro: ti amo, sei molto importante per me, non conti niente per me,

parolacce, bestemmie, insulti, ti odio, ti voglio bene, ci tengo a te, stupido, sei bella, vorrei che sparissi dalla faccia della terra, scusa, mi piaci, sei la parte migliore di me, non ti voglio più vedere, sei la mia vita...

Anche le “parole cemento armato” presentano questa caratteristica, ovvero in questa categoria ci sono sia parole “belle”, positive, che richiamo all’amore sia parole di disprezzo che insultano l’altro attraverso offese, parolacce, ecc.. . Questo accade per il diverso significato simbolico che viene dato dai ragazzi a questa categoria: possono essere parole così importanti da essere per loro pesanti come cemento armato che non riescono a dire facilmente o parole offensive così forti che è difficile poi togliersi il loro peso di dosso: ti amo, sei speciale, senza te non vivo, ti odio, non sarai mai abbastanza, ciao, come stai, tutto bene?, non fai per me, non sei capace, ti voglio bene, non me ne frega niente, fatti i cavoli tuoi, fai schifo, sei brutto, vergognati di cosa sei e cosa fai, ti considero un amico, hai rotto, vattene, lasciami stare, per noi è finita, sei inutile, ucciditi, non mi piaci.

Nelle “parole che non pesano niente” sono state inserite anche le emoji che usano per chattare, a voler significare che probabilmente l’uso che ne fanno è indiscriminato e che a volte è più semplice comunicare un pensiero, un concetto, per simboli e immagini piuttosto che esprimersi a parole. Altre parole inserite sono: ciao, ok, va bene, a dopo, è?, cosa?, bello, cosa fai? Quindi parole che usano quotidianamente nelle loro conversazioni. Ci sono infine alcune parole che richiamano ancora il disprezzo per la persona, usate in modo pericolosamente scherzoso, senza dare troppo peso a ciò che viene detto: infame, ti odio, sei stupido, oppure le parolacce.

Le “parole come pioggia” sembrano indicare frasi di delusione, indifferenza, rabbia: vai via, mi hai deluso, non ti parlo più, ciao, devo andare, grazie, non ti voglio, vattene, sei troppo sicuro di te, sei pesante, mi fa piangere, ciao, ok.

Nelle “parole ponte” ci sono tutte quelle frasi che cercano di instaurare una comunicazione tra le persone, di creare relazioni, legami, ponti fra le persone: come va?, che fai?, come stai?, ciao, pronto?, grazie mi sei stato di aiuto, ok, parliamo di qualcosa, ti vorrei conoscere, hey, scusa, facciamo pace?, sei un vero amico, mi dispiace...

Le “parole sassi” inserite dai ragazzi, sembrano essere invece delle vere e proprie “armi” che feriscono la persona che le riceve: non me ne frega, lasciami stare, non ho bisogno di te, ti odio, vai via dalla mia vita, mi stai antipatico, non sei al suo livello, non mi piaci, fai schifo, devi morire, ciccione, ti vesti male, muori, insulti, non parlarmi mai più, vattene...

La stessa cosa accade per le “parole spinose”, parole che se ricevute possono pungere e far male: fai schifo, non capisci nulla, non servi a niente, vattene, prese in giro, bugie, sei inutile, no, sei scemo, sei antipatico, non ti sopporto più, sei brutto,

non ti sopporto, sei scarso, non sai fare niente, sei pesante.

Nelle “parole di sabbia” troviamo frasi che richiamo indifferenza, falsità e fraintendimenti: siamo in troppi, mi dispiace sei escluso, lascio stare, non preoccuparti, vai tranquillo, lasciami stare, amicizie false...

Le “parole nuvole” inserite dai ragazzi, richiamano l’idea di parole nascoste, di non detti, bugie, falsità ma anche di qualcosa di momentaneo e passeggero: ti voglio bene, mi manchi, sei carino, si (ma vorrebbe dire no), mi piace molto il tuo disegno (anche se è brutto), stai benissimo (sei orrendo non ti sta bene), non rompermi, illusione, emoji.

Nelle “parole fatte di nebbia” i ragazzi hanno inserito quelle parole che spesso si usano per promettere qualcosa ma che poi non vengono mantenute: ti prometto che, non preoccuparti ci penso io, fidati, contaci. Hanno poi inserito parole che sembrano richiamare ad un’apatia generale: non ho voglia, no, non mi interessa, non mi stressare.

Le “parole specchio” scritte dagli studenti mostrano la ricerca di sostegno, supporto da parte del gruppo di amici oppure ricerca di approvazione: sei simpatico, pure te, tu per me conti tanto, sono triste, ho bisogno di supporto, pronto, come va , sei libero oggi? Hanno poi inserito parole, di disprezzo o di affetto, che dicono agli altri anche se poi non riflettono la realtà: sto bene, ti amo, ti odio, non ci tengo a te, siamo uguali, anime gemelle.

Per concludere la riflessione sulla società della comunicazione, come ultimo passaggio, è stato chiesto agli studenti di pensare quali, delle parole inserite nelle varie categorie, usano di più e di riscriverle nell’apposito spazio. Da questo ultimo elenco si evince che usano spesso parole che dimostrano sentimenti di amore come ti amo, ti voglio bene, sei tutto per me, ti prometto, mi manchi ma anche parole che esprimono sentimenti di rabbia e che possono portare a discussioni: non mi interessa, non sei capace, sei stupido, lasciami stare.

DISPENSE DEL LABORATORIO PRATICO DI STRATEGIE PER CONTRASTARE L'ODIO

A cura di Beniamino Sidoti

COSA C'È IN QUESTE DISPENSE?

I giochi che abbiamo fatto insieme; lo scopo è quello di suggerire come proseguire l'esperienza fatta insieme, e lasciarvi una traccia precisa.

COSA MANCA?

Anzitutto l'esperienza, ma spero ne serbiate un buon ricordo. Mancano ulteriori considerazioni teoriche, che sono sparse altrove (in rete ne trovate). Manca la bibliografia: se avete bisogno di qualcosa, scrivetemi. Mi pare più pratico, e credo che poche pagine, operative, mettano più facilmente addosso voglia di fare: e questo era quello che volevo.

A PREMESSA TEORICA

Da *Eccetera* (edizioni La meridiana, 2013)

Per me gioco e scrittura sono sempre stati naturalmente vicini: come la musica e il ballo, per dire. Poi, crescendo, mi sono accorto che questa vicinanza non era così banale: era naturale per molta gente, come i giocatori di ruolo. Ma non era banale. Il gioco, in particolare il gioco di ruolo, fa parte di un grande movimento che sta cambiando lentamente il modo di produrre e di fruire letteratura: sta cambiando il modo in cui leggiamo e scriviamo, facendole diventare sempre più due cose intrecciate, legate, due movimenti della stessa danza. Lo scopre chi analizza le strategie dei consumatori di media, come ha teorizzato Michel de Certeau ne *L'invenzione del quotidiano* (Edizioni Lavoro) e poi ha fatto per esempio Henry Jenkins in un bel libro chiamato *Textual poachers* (Routledge).

La scrittura collettiva mette silenziosamente in crisi molti dei miti che riguardano la scrittura. La scrittura collettiva è una modalità di produzione sempre più diffusa, assolutamente naturale, e per questo in grado di contrastare alcune idee scontate e sbagliate che abbiamo dello scrivere.

Per esempio, la solitudine dello scrittore; per esempio che si scriva anzitutto per se stessi; per esempio che la scrittura sia sofferenza.

Questi miti sono legati a un'idea romantica dello scrittore, che a sua volta deriva da un mondo molto diverso da quello attuale. Gli ultimi anni di progresso tecnologico hanno offerto e imposto nuovi modi di lavorare, nuove tecnologie, nuove idee dell'individuo e dell'intelligenza. Scrivere insieme ad altri è un fatto naturale, oggi: almeno quanto lo è scrivere su una tastiera. Lo scrittore è ancora, se lo vuole, solo, sofferente, e rivolto essenzialmente a se stesso; più spesso però si scrive, scriviamo, in tanti, mettendo insieme piccoli

frammenti in affreschi collettivi, collaborando, giocando, lavorando a progetti a firma multipla. Ci sono tanti modi di portare avanti una scrittura collettiva: perché la scrittura è un processo complesso in cui si può intervenire in maniera diversa in fasi diverse. Gli psicologi della scrittura (di Bereiter e Scardamalia, per chi cerca i riferimenti bibliografici, è stato tradotto qualche anno fa dalla Nuova Italia un libro molto esauriente) parlano di quattro fasi salienti: la ricerca delle idee, la pianificazione, la stesura, la revisione.

A grandi linee, e giusto per capire di cosa stiamo parlando, quando vogliamo scrivere qualcosa cerchiamo anzitutto informazioni sul nostro soggetto, poi buttiamo giù una bozza di scaletta, quindi scriviamo e poi rileggiamo il testo. Certe fasi possono rimanere implicite (per esempio, colto da ispirazione, so già cosa voglio scrivere, e non ho bisogno di cercare nuove idee; oppure non riguardo il testo e premo il tasto invia); più spesso, certe fasi possono essere iterate (mentre scrivevo il primo paragrafo mi sono reso conto che non mi ricordavo il titolo del libro di Jenkins, ho quindi spulciato nei miei appunti, ritornando indietro alla fase di ricerca, e poi ho ripreso la stesura). Ognuna di queste fasi può essere collettivizzata: vale a dire, può essere fatta in più di uno.

Per esempio questa introduzione è stata scritta la prima volta come articolo per un prezioso sito che si occupa di scrittura e gioco, rill.it: il redattore, Alberto Panicucci, lo ha riletto e mi ha segnalato alcune cose. Poi, dalla rete, come capita, sono arrivati altri stimoli che ho accolto o ho ignorato. In qualche modo, e per fortuna, questo scritto è diventato un'opera anche collettiva: abbiamo condiviso la revisione del testo. Provo a dare qualche altro esempio.

Una delle pratiche più comuni che ho incontrato riguarda la collettivizzazione della prima fase, quella di ricerca delle idee. L'esempio più diffuso è quello del brainstorming: prima di scrivere qualsiasi cosa ci si mette intorno a un tavolo, un telefono o un computer connesso a internet e se ne parla, scambiandosi idee e prendendo appunti. Poi si mettono insieme gli appunti di tutti e qualcuno prova a cavarci il capo. Un lavoro simile fa un qualsiasi editore quando pianifica un'opera collettiva: per esempio i RiLLini (cioè i suddetti animatori del sito rill.it) avevano deciso di dedicare una serie di articoli alla scrittura e avevano chiesto aiuto, gentilmente obbligando amici e colleghi a scrivere dei contributi. In questo caso è stata la pianificazione a diventare collettiva: si è deciso quali fossero gli argomenti da trattare insieme ai singoli e si sono distribuiti. Una volta fatta insieme la scaletta, ognuno ha fatto il proprio percorso personale, in modo da avere contemporaneamente tante opere individuali e un unico testo collettivo. La stesura diventa collettiva quando decidiamo di scrivere un'opera a staffetta: io ne scrivo un pezzo, poi qualcuno continua. O quando partecipiamo a un forum: l'insieme dei contributi dà un'opera collettiva di cui, a ben vedere, non si sono condivise pianificazione, revisione o ricerca delle idee. Infine, posso condividere la revisione chiedendo a qualcuno di aiutarmi a correggere eventuali errori e a migliorare il mio testo: è la tecnologia dell'open source.

I giochi di narrazione sono a loro volta spesso delle scritture collettive: i cadaveri squisiti (le carte piegate, quel gioco dove ognuno scrive qualcosa su un foglio ignorando cosa hanno scritto gli altri, seguendo una regola comune, per poi leggere dei non sensi

divertenti) sono un esempio di gioco di narrazione in cui c'è una pianificazione comune (la regola) che poi viene svolta raccogliendo i pezzi in modo casuale. La maggior parte dei giochi di narrazione condivide le fasi di stesura e di ricerca delle idee, mentre la pianificazione e la revisione sono poco affrontate: in fin dei conti, è abbastanza naturale che siano trascurate, in quanto fasi tipiche della cultura scritta, difficili cioè da ritrovarsi in una produzione orale; e poiché la maggior parte dei giochi di narrazione viene praticata ad alta voce, è facile che si condivida anzitutto la stesura, cioè l'aspetto più "performativo" della narrazione, come nei giochi di ruolo. Non è un limite: è la scoperta di terre ancora inesplorate.

Il gioco di narrazione, quando si intreccia con la scrittura, offre nuove, insperate, risorse: perché il gioco è di sua natura un fatto collettivo, che si fa attraverso l'interazione fra pensieri e obiettivi diversi.

Inoltre il gioco offre una sua matrice di regole che consentono esperimenti molto puntuali sui modi di scrivere insieme. Giocando, infatti, possiamo scoprire che ci sono tanti modi di condividere una certa fase del processo di scrittura, e che ognuno di questi può produrre infinite forme di scrittura. La letteratura interattiva, infatti, trova nel gioco il suo ambiente naturale: perché il gioco può insegnare un'infinità doppia di modi di creare testi insieme. Inoltre, è più facile inventare un nuovo gioco che imporre un nuovo esperimento di scrittura; i giochi stanno cambiando rapidamente, con il cambiamento di una società che pone sempre maggiore attenzione a diverse forme di scrittura, a modi diffusi di condivisione del sapere.

Il gioco, insomma, è il luogo dove si esprimono le più interessanti potenzialità dei soggetti collettivi.

Ed ecco i soggetti collettivi: credo che la scrittura collettiva (e certi giochi, più in generale) sia uno strumento eccezionale per la creazione di soggettività. Di solito, ci dicono, uno scrittore dà vita nella scrittura alle sue ossessioni personali: l'autore preesiste al testo – con la scrittura collettiva questo paradigma si rovescia, ed è il testo a dar vita all'autore. Fare un testo collettivo significa farsi soggetto – farsi l'autore di quella scrittura e il soggetto di quell'enunciazione, e questo è un passaggio fondamentale per molti versi.

Quindi: quelli che ho raccolto qui sono solo giochi: ma nel loro essere solo giochi permettono di divertirsi e di fare scoperte interessanti, di esplorare nuovi campi e nuove possibilità.

Larga è la foglia, stretta è la via. Dite la vostra che ho detto la mia.

Attività #1

RITRATTO COLLETTIVO**CHI**

Da dieci a trenta persone, dai dodici anni in su

COSA

Costruire un ritratto di riferimento rispondendo a domande individuali.

DOVE

In uno spazio tranquillo, con possibilità di scrivere.

QUANDO

Mezz'ora circa, compresa la lettura del testo finale; può anche essere un buon rompiggiaccio.

PERCHÉ

Per conoscersi, per riconoscere sotto le differenze le affinità di gruppo, per fare emergere spunti di discussione.

ISTRUZIONI PER L'USO

Le descrizioni di soggetti collettivi sono di solito deludenti; vi troviamo quello che, in media, siamo: quanto siamo ricchi, chi abbiamo votato, cosa pensiamo di un dato argomento. In questo caso si fa la stessa domanda a tutti, si pesano le risposte, e si dà per buona la risposta più ricorrente. È un metodo come un altro, ma di solito, quando ci si lavora all'interno di un gruppo, favorisce l'insoddisfazione e il distacco della minoranza che non si sente rappresentata.

Il ritratto collettivo è un gioco che fa l'esatto contrario: anziché fare la stessa domanda a tutti, fa a ciascuno una domanda diversa, sfruttando un grumo di coerenza tra domande che renda le risposte leggibili e interessanti. Lo ritengo particolarmente utile per discutere e introdurre argomenti di discussione. Ecco come funziona:

Il conduttore distribuisce casualmente dei cartellini che riportano le domande seguenti (una per cartellino; i cartellini sono forati in un angolo). Le domande sono fra loro diverse ma legate da un filo comune che permetta di ricostruire un'identità collettiva comune a persone diverse.

Ognuno dovrà rispondere alla propria domanda in modo personale, cioè scrivendo quello che pensa, e non cercando di interpretare il pensiero comune. Si risponde scrivendo dietro il cartellino, cioè in uno spazio limitato – il gioco chiede risposte brevi.

Via via che i cartellini vengono riempiti, vanno riconsegnati al conduttore. Volendo, si può dare un secondo cartellino a chi ha risposto velocemente al primo, quindi un terzo e così via.

Quando tutti i cartellini sono stati riempiti con delle risposte, il conduttore li leggerà ad alta voce, seguendo (più o meno) l'ordine suggerito.

Per rendere visivamente l'idea di un ritratto collettivo, si possono legare fra loro i cartellini dopo che sono stati letti, infilandoli su un filo (il filo conduttore) per il foro, e quindi appendendoli in un angolo. Ecco di seguito un esempio di domande, in ordine pressoché sparso:

Che nome ti piacerebbe avere?; Come ti chiamavano da piccolo/a?; Di che segno vorresti essere?; Quali sono i tuoi dolci preferiti?; Scrivi tre giochi che ti piacciono; Come ti piacerebbe che ti venisse proposto un invito a cena?; Scrivi cinque buone scuse per rifiutare un invito a cena; Scrivi tre cose che tu "qualche volta anche sei, ma poi..."; Scrivi tre cose che "purtroppo, non sei"; Una persona fantasiosa, di cosa dovrebbe parlare con te? (cinque argomenti); Trova cinque buone scuse per rimandare un appuntamento dal dentista; Scrivi tre cose che non vuoi; Scrivi cinque cose che ti piacciono esageratamente; Scrivi cinque qualità che ti rendono speciale; Come passi un'ora tutta per te?; Sogni nel cassetto?; Scrivi (almeno) tre cose che ti piacerebbe inventare; Cosa volevi fare da grande?; Che giochi ti piacciono?; Come vorresti che fosse; un giardino ideale?; Se qualcuno volesse cantarti una serenata, quale sarebbe il momento migliore?; Scrivi tre cose che ti emozionano; Se tu dovessi abitare nella città del sogno, vicino al museo del soprappensiero, che indirizzo avresti?; Hai piantato un albero speciale: che frutti vorresti che desse?; Che nome daresti a un giardino dove fioriscono le amicizie?; Scrivi tre cose che succedono in una notte buia e tempestosa; Scrivi tre cose che

succedono intorno a un braciere; Trova cinque buone scuse per saltare un giorno di scuola; Cosa ti aspetti dal tuo lavoro?; Scrivi tre parole che non sopporti; Scrivi tre giochi che sono permessi nel tuo condominio; Trova tre verbi per descrivere le azioni di una scuola ideale; Ti ricordi il tuo primo giorno di scuola? Com'era?; Trova tre verbi per descrivere le azioni di una scuola reale; Ti piace questo gioco?; Da chi hai imparato di più?; C'è un libro che ti ha insegnato qualcosa? Cosa?; Cosa hai imparato dai giochi? ; Descriviti con i nomi di tre giochi; Dillo con i fiori: "giochiamo!" Che fiori useresti?; Quanto a lungo riesci ad ascoltare una persona? ; Da adolescente, hai mai pensato di essere speciale?; Chi ti sarebbe piaciuto avere come nonni?; Consigliaci un libro; Perché sei qui? Voglio dire, perché segui questo corso?; Cosa ti piace di più nella formazione? ; Cosa ti piace di meno nella formazione? ; Dicci ciao in un'altra lingua!

Le domande del ritratto vanno adattate al gruppo e soprattutto agli obiettivi: io tendo a tenere tre blocchi di domande, uno di curiosità personali (che ci consentono di visualizzare il personaggio e di renderlo credibile, anziché cercare l'autore della singola risposta), un secondo blocco che parla delle storie e del nostro approccio (in maniera implicita e leggera, coinvolgendo bugie, scuse e passioni), un terzo blocco che affronta in modo più circoscritto il tema intorno a cui si è formato il gruppo, quello su cui penso il ritratto possa servire anche a riflettere.

Ecco per confronto un secondo gruppo di domande, costruito per un incontro sulla scrittura territoriale a Pescara nel 2011. Lo riporto integralmente, anche per sentire come cambiano di tono e di portata alcune domande calate in un contesto diverso.

Che nome ti piacerebbe avere?; Come ti chiamavano da piccola?; Scrivi cinque buone scuse per rifiutare un invito a cena; Di che segno vorresti essere?; Quali sono i tuoi dolci preferiti?; Scrivi tre giochi che ti piacciono; Come ti piacerebbe che ti venisse proposto un invito a cena?; Scrivi tre cose che tu "qualche volta anche sei, ma poi..."; Scrivi tre cose che "purtroppo, non sei"; Un uomo fantasioso, di cosa dovrebbe parlare con te? (cinque argomenti); Trova cinque buone scuse per rimandare un appuntamento dal dentista; Scrivi tre cose che non vuoi; Scrivi cinque cose che ti piacciono esageratamente; Scrivi cinque qualità che ti rendono speciale; Come passi un'ora tutta per te?; Sogni nel cassetto?; Scrivi (almeno) tre cose che ti piacerebbe inventare; Cosa volevi fare da grande?; Cosa fai stasera?; Come vorresti che fosse il tuo vicino ideale?; Se qualcuno volesse cantarti una serenata, quale sarebbe il momento migliore?; Scrivi tre cose che ti emozionano; Se tu dovessi abitare nella città del sogno, vicino al museo del soprappensiero, che indirizzo avresti?; C'è un vicino con cui ti sei identificata? Quale?; A cosa pensi che serva un buon cittadino?; Perché sei qui? Voglio dire, perché segui questo laboratorio?; Scrivi tre cose che succedono in una notte buia e tempestosa; Da dove vengono le idee?; Trova cinque buone scuse per saltare un giorno di scuola; Da chi hai imparato di più?; Cosa ti piace fare più di tutto nel tuo lavoro?; Cosa ti fa soffrire di più nel tuo lavoro?; A cosa servono le storie?; Ti ricordi la tua prima casa? Com'era?; Negli anni hai cambiato molto il tuo modo di lavorare?; Come scegli un mobile?; Che storie ti piace raccontare?; Ti piace questo gioco?; Scrivi tre cose che ti danno fastidio dei tuoi vicini; A cosa servono le storie?; Il tuo mezzo di trasporto preferito?; Da cosa giudichi la qualità di un posto dove vivere?; Dove vorresti vivere?; Qual è l'ultima cosa che hai comprato per la casa?; Hai un attimo per te. Dove lo trascorri?; C'è un albero fantastico. Che frutti produce?;

Qual è il tuo primo ricordo del posto dove ora vivi?; Come ti piace visitare un posto che non conosci?; Pianta un cartello inventato da te: cosa proibisce? cosa impone?; Dove sei nata?; Da quanto tempo vivi qui?; Quanti siete in casa vostra?; Cosa hai fatto ieri?; Cosa hai mangiato per cena ieri sera?; Qual è l'ultimo viaggio che hai fatto?; La prima canzone che ti viene in mente?; Quanto ci hai messo per arrivare qui, oggi?; Uscita da qui, trovi un taxi. Dove gli dici di andare?; Come vorresti fosse il tuo cortile ideale?; Cosa nasconderesti sotto un tappeto di foglie?; C'è un posto buono per nasconderti, vicino a casa tua?; C'è un posto buono per farsi vedere da tutti, vicino a casa tua?

Ed ecco il ritratto di Pescara: di nuovo, lo riporto per intero, in modo che si possa cogliere anche come leggendo le varie risposte non ci si limiti a uno scrutinio dei voti, ma si debba cercare di restituire un personaggio, con tutte le sue incoerenze.

Mi chiamo Anna, è il mio nome e lo era anche da piccola, e mi piace il mio segno zodiacale, lo terrei anche se potessi scegliere; sono nata a Cantalupo nel Sannio (Is), un piccolo paese del Molise; i miei dolci preferiti sono esclusivamente al cioccolato, in alternativa millefoglie. Mi piacciono esageratamente la mia famiglia, i miei alunni, leggere, guardare film, il mare d'inverno. Qualche volta sono pigra, attrice, figlia, ma poi... purtroppo non sono coerente, estroversa, e non porto a termine tutto. Cinque qualità che mi rendono speciale: sono sincera, altruista, simpatica, buona e intelligente.

Cinque buone scuse per rimandare un appuntamento dal dentista: la tosse, una riunione a scuola, la macchina rotta, bambini da andare a riprendere, ho dimenticato l'appuntamento.

Se ho un'ora tutta per me la passo in palestra; se ho un attimo, sul letto.

Tre giochi che mi piacciono: nascondino, Monopoli e i castelli di sabbia. Tre cose che non voglio: il buio, il rumore, l'aglio. Tre cose che mi emozionano: la primavera, i bambini, il gelato. Ieri, ho preparato.

Se qualcuno volesse cantarmi una serenata, il momento migliore sarebbe sicuramente la mattina al risveglio! La prima canzone che mi viene in mente: Acqua azzurra, acqua chiara.

Stasera faccio la mamma

Cinque buone scuse per saltare un giorno di scuola: non ne ho voglia, tanto non serve a niente, ho di meglio da fare, tanto vale restare a dormire, e non ne posso più dei soliti rituali.

Un uomo fantasioso con me dovrebbe parlare di cucina, di sogni, di volo in parapendio, di viaggi, di libri.

Tre cose che succedono in una notte buia e tempestosa: si sentono rumori strani, si ricorda l'infanzia, si fa l'amore.

Sogni nel cassetto? Ovviamente sì e tanti che conducono sempre ad uno.

Da grande volevo fare l'ingegnere elettronico.

Da dove vengono le idee? Dalla nostra mente... impregnata di altre menti

Un invito a cena dovrebbe essermi proposto con un fiore. Se dovessi invece rifiutarlo cinque buone scuse sarebbero: è brutto, non fa sorridere, non ho voglia, sono stanca, ho un impegno.

Non ho ancora iniziato a lavorare... non ho un lavoro fisso, il mio lavoro è studiare, fare il tirocinio e preparare la tesi... mi piace tantissimo e non c'è niente che mi fa soffrire. La cosa che mi piace di più del mio lavoro è stare con i bambini.

Da chi ho imparato di più? Dalla mia famiglia Vorrei vivere in campagna. La mia prima casa era molto grande, con tante stanze. Il primo ricordo che ho della casa dove vivo sono tanti bambini che giocavano nel parco vicino casa...

Vivo qui da quando sono nata, e ci ho messo tre minuti per arrivare alla libreria. In casa mia al paese siamo in cinque. Qui a Pescara siamo tanti perché ogni giorno vengono tanti miei amici, oltre ai vicini.

La qualità di un posto in cui vivere la giudico dalla gestione dell'immondizia.

Tre cose che mi danno fastidio dei miei vicini sono la curiosità, l'invadenza e il non aiuto. Il mio vicino ideale è curioso, ma ottimista e generoso. C'è un vicino con cui mi sono identificata? No, nessuno.

Un buon cittadino serve a vivere bene insieme.

L'ultima cosa che ho comprato per la casa è il detersivo. Per cena ho mangiato mozzarella e insalata...

Un mobile lo scelgo, se è inusuale, per la funzionalità.

Un posto che non conosco, mi piace visitarlo camminando. L'ultimo viaggio che ho fatto, credo, era a Roma: è passato molto tempo.

Se dovessi abitare nella città del sogno, vicino al museo del soprappensiero, vivrei in Via della fantasia. C'è un albero fantastico, come frutti, produce arcobaleni.
 Il mio cortile ideale lo vorrei colorato, con panchine, giochi, con spazio per tanti.
 Se dovessi piantare un cartello inventato da me, direbbe: Non buttare carte per terra. Raccogliere le carte per terra.
 Il posto buono per farsi vedere da tutti, vicino a casa mia, è Piazza Salotto. No, non c'è un posto buono per nascondersi. Sotto un tappeto di foglie, nasconderei i rami.
 Se trovassi un taxi, uscendo da qui, gli chiederei di andare a casa, facendo il tragitto più lungo

possibile. L'automobile è il mio mezzo di trasporto preferito.
 Tre cose che mi piacerebbe inventare: il raggio laser distruggi malattie, il convertitore cervelli per cervelli usciti male, il riappacificatore istantaneo per dirimere tutte le controversie
 Perché sono qui? Per imparare.
 A cosa servono le storie? A respirare, a conoscersi.
 Mi piace raccontare storie di avventura
 Mi piace giocare... Mi piace questo gioco!!

Dopo aver letto tutto il ritratto viene di solito voglia di commentarlo: fino a questo momento lo abbiamo ascoltato come se fosse un personaggio vero, e ritengo giusto mantenere questa finzione. Parleremo quindi di questo personaggio, e non di chi ha scritto le singole risposte: nel caso appena fatto, parleremo di Anna, e delle sue passioni e delle sue incoerenze (dimenticandoci che sono la naturale conseguenza di aver risposto a caso a domande scritte su foglietti, mischiandole!); la discussione è di solito più leggera e naturale se stiamo parlando non di opinioni specifiche e quindi di individui, ma di un soggetto collettivo che un po' tutti ci rappresenta.

Questa qualità sottile, cioè di affrontare argomenti caldi in maniera diversa dal brainstorming, rende il ritratto collettivo un gioco adatto a essere inserito in un percorso di accoglienza.

NOTE

Ho notato che alcuni giocatori tendono a cercare degli spunti per orientarsi attraverso le domande, cioè, mentre giocano, cercare di capire come è fatto il gioco. Questo non è necessariamente un fatto negativo, ma è importante giocarci sopra. Io personalmente ho imparato due piccoli trucchi: il primo è di non numerare le domande, ma di lasciarle prive di indizi utili a riordinarle – infatti l'ordine finale posso variarlo anche in base alle risposte, affiancando due risposte che mi paiono adatte a star vicine in un modo cui non avevo inizialmente pensato; il secondo trucco è di utilizzare dei cartoncini colorati per stamparvi sopra le domande, usando colori diversi che però non coincidono con il tipo di domande – i giocatori possono così chiedere una domanda “verde” o “rossa”, il che non significa niente, ma rende il tutto più giocoso.

Vale la pena esplicitarlo: il gioco non funziona solo con le domande che ho qui proposto; anzi, invito tutti a farsi delle domande, cioè a crearsele e provarle. A proposito di adattamenti, il gioco funziona anche come creazione collettiva di personaggio; le domande possono essere orientate e a quel punto è più divertente e istruttivo, crearle insieme al gruppo. Ho inizialmente ideato il *ritratto collettivo* per i corsi di formazione Giunti a partire da uno spunto contenuto nel *Ricettario di scrittura creativa* di Brugnolo-Mozzi (Zanichelli, 1999). La scheda è ripresa da *Eccetera* (edizioni la meridiana, 2013).

Attività #2

RIORDINARE IL CERCHIO**CHI**

Almeno sei giocatori sopra i sei anni.

COSA

Ordinare delle persone secondo criteri diversi, stando in cerchio.

DOVE

Ovunque, purché si possa stare in piedi e muoversi comodamente.

QUANDO

È un rompighiaccio, ma anche un gioco di accoglienza. Aiuta a sgranchirsi le gambe ma anche a conoscere gli altri giocatori. In sé ha una durata compresa fra i dieci e i trenta minuti.

PERCHÉ

Per mostrare diverse classificazioni del gruppo di giocatori, per imparare i nomi del gruppo, per favorire un clima di collaborazione

ISTRUZIONI PER L'USO

Mettiamoci in cerchio in piedi, come capita.

Senza parlare, mettiamoci in ordine alfabetico per nome (è importante che nessuno faccia domande).

Quando tutti si sono sistemati, facciamo un giro di verifica: ognuno dice il suo nome ad alta voce.

Alla fine del giro di verifica, se qualcuno è fuori posto può cercare il posto giusto, sempre senza parlare. Si fa un secondo giro di verifica è utile mischiare il cerchio più volte, seguendo altri ordini: segno zodiacale, giorno del compleanno, numero di scarpe, libro preferito, animale preferito, nome della mamma, parente più distante...

PER CONTINUARE

Il gioco può proseguire con una qualsiasi attività che preveda l'uso del cerchio. Ma può prendere anche la direzione dell'attività fisica: semplici attività di coordinamento possono prevedere la ripetizione di un gesto o di un suono fatto da chi sta al centro, o la circolazione intorno al cerchio di un gesto o espressione (come nel passaparola, ognuno "passa" al suo compagno di sinistra l'espressione o il gesto che riceve da destra), o di una parola (come nel "telegrafo senza fili"). Tenendosi per mano si genera maggiore intimità e si può per esempio provare il gioco della "scossa", che prevede la trasmissione di un impulso intorno al cerchio: ogni giocatore può dare origine, quando vuole, a una "scossa" da trasmettere al compagno di destra o di sinistra, semplicemente stringendogli la mano; quando, a sua volta, riceve una scossa, deve trasmetterla con l'altra mano. Il gioco prosegue finché qualcuno non ha contato un numero prefissato di scosse.

NOTE PER LA DISCUSSIONE

A volte non è facile creare un buon cerchio: una situazione in cui tutti stanno attenti a quello che succede al centro e ai bordi, in cui la comunicazione circola senza trovare ostacoli. Può essere utile rimescolarsi un po', prima di cominciare un'attività basata sul cerchio.

È molto importante cercare di non parlare: solo nel silenzio, infatti, si impara ad ascoltare e osservare meglio gli altri: a creare quindi le condizioni migliori per una comunicazione ecologica.

Attività #3

LA CITTÀ DELLE EMOZIONI

CHI

Almeno quattro giocatori.

COSA

Fare una mappa di emozioni; servono colori e fogli di carta di grande formato.

DOVE

In un posto dove si possa disegnare comodamente.

QUANDO

Il gioco dura circa un'ora e richiede una discussione finale.

PERCHÉ

Per condividere le proprie emozioni, come scrittura creativa, per immaginarsi il mondo come un comune territorio di possibilità.

ISTRUZIONI PER L'USO

Dividiamo i giocatori in coppie.

Ogni coppia disegna una regione della "terra delle emozioni" o un quartiere della "città delle emozioni", scegliendo che tipo di regione è, riferendosi esplicitamente a una emozione

Il conduttore passa fra i gruppi cercando di suggerire tutto ciò che manca: corsi d'acqua, fabbriche, negozi, uffici comunali... lasciando alle squadre la libertà e la fantasia di assegnar loro i nomi preferiti.

Dopo un tempo concordato fermiamo il gioco e invitiamo le varie squadre a presentare la propria mappa (magari utilizzando uno stile da guida turistica, o da urbanista provetto)

Alla fine del gioco è essenziale che le coppie abbiano un'occasione di mostrarsi i vari prodotti: è possibile unire tutte le mappe in un'unica rappresentazione? Quali sono le regioni che vorremo accostare? Quali sono i punti di vista che emergono dalle diverse mappe?

Il gioco è stato rielaborato con Paola Rizzi e in questa forma è apparso nel suo *Giochi di città*, (edizioni La meridiana).

Attività #4

GLI OMBRELLI DELLE EMOZIONI**CHI**

Un bel gruppo di giocatori (da dodici a trentasei, come le uova) diviso in piccoli gruppi di sei-otto giocatori

COSA

Esplorare collettivamente il senso di un'emozione

DOVE

In un posto dove si possa lavorare bene in gruppo, occorrono fili, spaghi, carta, forbici; e un ombrello per ogni gruppo

QUANDO

Il gioco dura circa mezz'ora-tre quarti d'ora e richiede una discussione finale

PERCHÉ

Per ragionare insieme e per mantenere traccia delle intuizioni individuali in un contesto di gruppo; per fare una cosa bella che tiene memoria delle idee

ISTRUZIONI PER L'USO

Si dice "termine-ombrello" o "parola ombrello" quando ci riferiamo a una cosa che ne sottintende e comprende molte altre: qualcosa il cui senso è vasto e si collega a esperienze, pensieri, termini, che cambiano individualmente e si arricchiscono nel confronto. Qui usiamo le parole per esplorare il senso di qualcosa che pensiamo di conoscere, ma che conosciamo davvero nel momento in cui lo condividiamo. Dividiamo i giocatori in piccoli gruppi di sei-otto giocatori, dando un ombrello a ogni gruppo.

Si aprono gli ombrelli. Sopra ogni ombrello si scrive un'emozione intorno a cui lavorare (per esempio, nel nostro caso: Paura, Mancanza, Amore, Rabbia). Poi si attaccano dei foglietti, sempre fuori dell'ombrello, su cui sono scritte le manifestazioni esteriori di questa emozione

Individualmente ognuno appende alle stecche dell'ombrello un filo da cui scende una storia personale o un ricordo collegato al titolo dell'ombrello: deve iniziare con le parole "Mi ricordo". L'immagine è quella di qualcosa che piove giù dall'ombrello, come se quella parola, quella emozione, quell'esperienza, ne richiamasse tante altre.

Finita questa fase ci si sposta tra i vari gruppi e si leggono le altre storie: quando una storia ci ricorda qualcosa che abbiamo vissuto possiamo aggiungere al filo un altro foglietto con la storia che ci siamo ricordati. Stavolta useremo per iniziare le parole "Mi stavo dimenticando".

Alla fine del gioco è essenziale che il conduttore legga tutto ciò che è stato scritto. Volendo, gli ombrelli restano a disposizione per accogliere ulteriori storie.

NOTE

Ci sono alcune memorie "contagiose": sono quelle che ci fanno venire subito in mente un'altra memoria, un ricordo che chiama ricordo: sono piccoli frammenti, individuali e collettivi, che ci permettono di raccontarci e ritrovarci. Esperimenti del genere sono stati fatti da più artisti: Joe Brainard (*I remember*, Angel Hair Books, 1970), Georges Perec (*Je me souviens*, Hachette, 1978), Matteo B. Bianchi (*Mi ricordo*, Fernandel, 2004), e di recente con taglio appena diverso, da Yves Pagès (*Ricordarmi di*, L'orma editore, 2015; ed. or. *Souviens-moi*, L'Olivier, 2014). La memoria più contagiosa è forse quella dell'infanzia – esperienza formante e comune a più di una generazione, a più di un luogo, e su cui non ci si sofferma spesso a ragionare insieme ad altri.

Per il conduttore/la conduttrice

RIFLESSIONE SULL'ANIMAZIONE AVVENUTA IN AULA

DATA	SPUNTI SIGNIFICATIVI EMERSI DALL'UNITÀ PRECEDENTE	QUALI SONO GLI INTERESSI / BISOGNI EMERSI?
NOME		
UNITÀ N°		
TITOLO DELL'ATTIVITÀ	ARGOMENTO DELL'UNITÀ SU CUI SI È CENTRATA L'ATTIVITÀ	QUALI I PUNTI DI FORZA E LE CRITICITÀ EMERSI?
DURATA		
CLASSE / GRUPPO PARTECIPANTI	STIMOLI E INTERVENTI RILEVANTI EMERSI DAI PARTECIPANTI	INDICAZIONI UTILI PER L'UNITÀ SUCCESSIVA
LUOGO E STRUMENTI UTILIZZATI	OSSERVAZIONI SULLE DINAMICHE RILEVANTI TRA I PARTECIPANTI	

Per gli studenti

RIFLESSIONE SULL'ANIMAZIONE AVVENUTA IN AULA

DATA

QUELLO CHE TI HA INTERESSATO DI PIÙ**COS'ALTRO AVRESTI VOLUTO SAPERE O
CAPIRE SULL'ARGOMENTO?**

NOME

UNITÀ N°

**QUANDO SECONDO TE LA CLASSE HA
DATO IL MEGLIO DI SÉ?****QUALI I PUNTI DI FORZA E CRITICITÀ
SONO EMERSI?**TITOLO
DELL'ATTIVITÀ

DURATA

**QUALI STIMOLI E INTERVENTI TI SONO
PIACIUTI DI PIÙ?****QUALI SUGGERIMENTI DARESTI PER LA
PROSSIMA ATTIVITÀ**CLASSE /
GRUPPO
PARTECIPANTILUOGO E
STRUMENTI
UTILIZZATI**COME AVETE INTERAGITO TRA COMPAGNI
E CON GLI ADULTI?**

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.

www.zaffiria.it

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.

www.cospe.org

Progetto realizzato con il contributo dell'**UNAR – Dipartimento per le Pari Opportunità** nell'ambito dell'Avviso pubblico per la promozione di azioni positive finalizzate al contrasto delle discriminazioni.

Il manuale è stato redatto da

Alessandra Falconi
Adriano Siesser
Margherita Longo
Alessia Giannoni

In collaborazione con

RUMI-Produzioni - SMARTLAB
(per l'unità didattica #11)

Chiara Aliverti
Jonathan Ferramola
(per l'unità didattica #12)

Alessandro Busi
Laura Zordan
Sara Miotto
(per l'unità didattica #13)

Grafica a cura di
Cecilia Piazza

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

~~HATE~~

~~HATE~~

~~HATE~~

~~HATE~~

~~HATE~~