



Digital Education for Gender Equality

**PROGRAMMA PILOTA
LABORATORI RIVOLTI AGLI ADOLESCENTI**



Co-funded by the
Rights, Equality &
Citizenship Programme
of the European Union

“CONVEY – Counteracting sexual violence and harassment: Engaging Youth in schools in digital education on gender stereotyping”

Ref. *JUST/2015/RDAP/AG/SEXV/8572*

This document has been produced with the financial support of the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union. The contents are the sole responsibility of the CONVEY project partners and can in no way be taken to reflect the views of the European Commission.



cesie
the world is only one creature



sexual violence centre cork



HFC
"Hope
For
Children"



City of Westminster



Palermo dal 1783
Maria Adelaide
Educatore Statale



BULGARIAN
RED CROSS
Regional council -
Plovdiv

INDICE

A. INFORMAZIONI GENERALI E ASPETTI LOGISTICI

| | |
|---------------------------------------|---|
| A.1. Obiettivi..... | 4 |
| A.2. Programma..... | 4 |
| A.3. Orari..... | 4 |
| A.4. Numero di partecipanti..... | 4 |
| A.5. Selezionare gli adolescenti..... | 5 |
| A.6. Permessi e autorizzazioni..... | 5 |
| A.7. Valutazione..... | 5 |

B. IL PROGRAMMA PILOTA

| | |
|---------------------|---|
| B.1. Struttura..... | 5 |
| B.2. Attività..... | 6 |

1. Attività introduttive

| | |
|---|---|
| Attività 1.1 - "Attività di socializzazione (1)"..... | 7 |
| Attività 1.2 - "Attività di socializzazione (2)"..... | 7 |
| Attività 1.3 - "L'intervista"..... | 8 |

2. Stereotipi di genere e sessualizzazione dell'immagine della donna nei media

| | |
|---|----|
| Attività 2.1 - "Parliamo di stereotipi"..... | 10 |
| Attività 2.2 - "Analizziamo gli stereotipi"..... | 10 |
| Attività 2.3 - "Le ragazze/I ragazzi non si comportano così"..... | 11 |
| Attività 2.4 - "Alle ragazze piace il rosa, ai ragazzi il blu"..... | 12 |
| Attività 2.5 - "Parole chiave utilizzate nelle pubblicità"..... | 13 |
| Attività 2.6 - "Alieni"..... | 14 |
| Attività 2.7 - "Indietro nel tempo"..... | 15 |
| Attività 2.8 - "Il tuo ideale"..... | 15 |
| Attività 2.9 - "I documentari come spunto di discussione"..... | 16 |
| Attività 2.10 - "Il puzzle degli stereotipi"..... | 16 |

3. Gioco online, violenza di genere, violenza e molestie sessuali

| | |
|--|----|
| Attività 3.1 - "Confini"..... | 17 |
| Attività 3.2 - "Cosa condividere sui social media"..... | 19 |
| Attività 3.3 - "il ponte"..... | 21 |
| Attività 3.4 - "Presentare situazioni differenti per sottolineare le differenze fra molestie sessuali e attenzioni"..... | 22 |
| Attività 3.5 - "Sfatate i miti sulla violenza di genere!"..... | 23 |
| Attività 3.6 - "Il nostro messaggio (manifesto per una campagna di sensibilizzazione)"..... | 25 |
| Attività 3.7 - "Sentirsi al sicuro"..... | 26 |
| Attività 3.8 - "Analisi dei contenuti del gioco in gruppi di lavoro"..... | 27 |

4. Icebreaker

A. Informazioni generali e aspetti logistici

A.1. OBIETTIVI

I laboratori educativi si terranno nelle scuole allo scopo di:

- educare e aiutare gli adolescenti ad acquisire una maggiore familiarità con il tema della violenza sessuale, delle molestie e degli stereotipi di genere;
- insegnare a bambini ed adolescenti a difendersi e a combattere la violenza di genere;
- promuovere un autentico cambiamento nell'atteggiamento delle persone (soprattutto di coloro i quali sembrano tollerare violenze e stereotipi) aiutando gli adolescenti ad informarsi sui temi dell'influenza dei media sui comportamenti, dell'uguaglianza di genere, dell'affettività, dei comportamenti a rischio e del rapporto fra media e sessualità;
- condividere il gioco di simulazione online consentendo agli adolescenti di affrontare degli argomenti delicati in maniera interessante e, allo stesso tempo, adatta alla loro età e al loro livello di sviluppo cognitivo.

Pertanto, i laboratori educativi aiuteranno gli adolescenti a compiere delle scelte consapevoli e a sviluppare dei meccanismi che consentano loro di gestire tali fenomeni, contribuendo alla prevenzione della violenza di genere legata agli stereotipi e alla sessualizzazione della donna operata dai media.

Nell'ambito del progetto è stata sviluppata un'applicazione da utilizzare nel corso delle attività. Il gioco sarà presentato in maniera interattiva, spiegando le regole e gli obiettivi e stimolando l'interesse degli adolescenti che potranno, a loro volta, condividere il gioco con i loro coetanei e allargare la comunità solidale. Ciascuna sessione si chiuderà con un'attività di riflessione e valutazione.

I laboratori sfrutteranno dinamiche di gruppo positive e si svolgeranno in un ambiente sicuro nel quale gli studenti saranno incoraggiati a condividere le loro esperienze e a imparare gli uni dagli altri.

A.2. PROGRAMMA

I laboratori si svolgeranno nel corso del 2018. Gli insegnanti avranno l'opportunità di scegliere la finestra temporale più adatta e decidere se svolgere una o più sessioni a settimana. Tuttavia, sarebbe bene se si attenessero a **un'unica sessione a settimana**.

Per quanto concerne la durata delle sessioni, consigliamo di stabilire dei tempi ben precisi per ciascuna attività. Gli insegnanti hanno il compito di scegliere le attività da implementare nel corso del laboratorio. La durata minima del laboratorio è di circa **10 ore** (una sessione settimanale di un'ora per 10 settimane).

A.3. ORARI

I laboratori possono svolgersi durante l'orario scolastico o come attività extra-curricolari a seconda delle preferenze delle parti.

A.4. NUMERO DI PARTECIPANTI

In virtù del carattere interattivo delle attività, consigliamo di lavorare con un gruppo composto da 20-25 adolescenti allo scopo di garantire un equo coinvolgimento di tutti i partecipanti. È importante, inoltre, cercare di formare un gruppo composto dallo stesso numero di ragazzi e ragazze, nel caso in cui vi sia una certa disparità (un rapporto 40%/60%), l'insegnante dovrà contattare l'organizzazione responsabile del progetto nel proprio Paese.

A.5. SELEZIONARE GLI ADOLESCENTI

Per quanto concerne l'implementazione del programma, sono numerose le opzioni a disposizione. L'insegnante può invitare gli adolescenti a partecipare su base volontaria o coinvolgere una classe o un gruppo specifico. Ad esempio, si può scegliere di far seguire il programma a un gruppo di adolescenti su base extra-curricolare, invitando allievi provenienti da diverse classi. Oppure, proporre il laboratorio a un'intera classe come attività laboratoriale. Entrambe le strade sono percorribili. Tuttavia, consigliamo di proporre il programma a un'intera classe incorporando le attività nel corso delle lezioni curricolari. Se tale soluzione non è attuabile, è possibile ricorrere ad altri metodi.

A.6. PERMESSI E AUTORIZZAZIONI

Qualora richiesto, gli insegnanti dovranno assicurarsi di aver ottenuto tutte le autorizzazioni necessarie da parte del dirigente scolastico o dell'ente responsabile per svolgere i laboratori educativi a scuola a scuola.

A.7. VALUTAZIONE

Al fine di valutare l'impatto e l'efficacia di questa iniziativa, il gruppo di partecipanti dovrà compilare un questionario all'inizio, nel corso e al termine del laboratorio. Lo scopo è quello di misurare i cambiamenti avvenuti nell'atteggiamento e nei comportamenti del gruppo *target* costituito da studenti di età compresa fra i 14 e i 18 anni.

B. IL PROGRAMMA PILOTA

B.1. STRUTTURA

Come menzionato in precedenza, la durata del programma è di 10 ore. Il tempo destinato alla compilazione dei questionari non è incluso nel conteggio del monte ore.

Sessione n. 1 – introduzione (45 minuti) e questionario preliminare

Sessione n. 2 – stereotipi di genere (45 minuti)

Sessione n. 3 - stereotipi di genere (45 minuti)

Sessione n. 4 – stereotipi di genere & sessualizzazione delle donne sui media (45 minuti)

Sessione n. 5 – Gioco online, violenza di genere, violenza e molestie sessuali (45 minuti) (+ questionario intermedio)

Sessione n. 6 – Gioco online, violenza di genere, violenza e molestie sessuali (45 minuti)

Sessione n. 7 – Gioco online, violenza di genere, violenza e molestie sessuali (45 minuti)

Sessione n. 8 – Gioco online, violenza di genere, violenza e molestie sessuali (45 minuti)

Sessione n. 9 – Gioco online, violenza di genere, violenza e molestie sessuali (45 minuti)

Sessione n. 10 – Gioco online, discussione e conclusioni (45 minuti) e questionario finale

Oltre alle attività introduttive riportate qui sotto, il programma prevede numerosi icebreaker, giochi ed esercizi di cui gli insegnanti possono servirsi per rompere il ghiaccio.

Le attività inserite nella prima parte aiuteranno gli adolescenti a comprendere gli stereotipi e i ruoli di genere, nonché le aspettative che la loro famiglia, la società ed i media hanno nei loro confronti. I ragazzi saranno incoraggiati a valutare in maniera critica l'impatto che gli stereotipi di genere hanno sulle loro vite

e sulle loro esperienze e a riflettere su come tali costrutti influiscano sulle discriminazioni e sulla violenza sessuale.

Le attività inserite nella seconda parte, invece, aiuteranno gli adolescenti a comprendere in cosa consiste la violenza di genere, le varie forme di abuso, la violenza e le molestie sessuali, nonché i miti legati a tali fenomeni.

Nel corso dei laboratori, gli studenti si serviranno di un gioco educativo per mettere alla prova ed acquisire nuove conoscenze conducendo una serie di indagini.

B.2. ATTIVITÀ

1. Attività introduttive

In questa sezione presenteremo le attività da svolgere nel corso del primo incontro. Tali attività consentono ai partecipanti di conoscersi meglio (soprattutto se si tratta di un gruppo di adolescenti che si vedono per la prima volta). L'insegnante può scegliere una delle seguenti attività. non è necessario, infatti, svolgerle tutte e tre dal momento che hanno il medesimo scopo.

N.B: prima di cominciare qualunque tipo di attività e dopo aver presentato il laboratorio agli studenti, l'insegnante deve stabilire delle regole di base. -

Attività volta a stabilire delle regole di base¹

Durata: 10 minuti

Obiettivi di apprendimento: gli studenti stabiliscono delle regole comuni che consentiranno loro di creare un'atmosfera amichevole e sicura per tutta la durata delle sessioni.

Occorrente: 1) Lavagna a fogli mobili 2) Pennarelli

Istruzioni

- Presenta agli studenti gli obiettivi del programma.
- Spiega cosa sono e perché è importante stabilire delle regole di base (ad esempio, perché aiutano gli studenti a sentirsi a proprio agio e a condividere liberamente pensieri ed opinioni soprattutto nel corso di attività in cui saranno affrontati dei temi delicati come gli abusi e le discriminazioni). Chiedi agli studenti: "Che tipo di regole vorreste stabilire?"
- Scrivi le loro risposte. Puoi suggerire le regole che sono sfuggite agli studenti.
- Appendi il foglio con le regole in un punto visibile dell'aula, dove rimarranno per tutto il corso della sessione.

Risultati attesi

- 1) È importante comportarsi come una squadra.
- 2) Bisogna rispettare le opinioni degli altri, anche quando vi sono delle divergenze.
- 3) Bisogna ascoltare in maniera attenta chi parla, senza cercare interromperlo/a.
- 4) Non esistono domande stupide o sbagliate – ricordate che è sempre possibile chiedere delle spiegazioni.
- 5) Tutti sono liberi di esprimere le proprie opinioni, ma nessuno è tenuto a condividere dei dettagli intimi o discutere di temi che lo/la mettono a disagio.
- 6) Non è consentito attaccare gli altri: nessuno può accusare nessuno.
- 7) Non sono tollerati commenti umilianti, inappropriati o degradanti.
- 8) È necessario rispettare i limiti di tempo.
- 9) È necessario mantenere il più stretto riserbo sugli argomenti affrontati nel corso dei laboratori.

¹ Adapted from http://www.medinstgenderstudies.org/wp-content/uploads/Y4Y-Manual_digital_v12.pdf

Attività 1.1 - Attività di socializzazione (1)

Durata: 25-30 minuti

Obiettivi di apprendimento: creare un rapporto di fiducia fra i partecipanti e promuovere l'ascolto attivo.

Istruzioni: Dividi il gruppo in coppie o gruppi di tre (nel caso in cui vi sia un numero dispari di partecipanti). Dovranno sedersi gli uni di fronte agli altri. A questo punto, ciascuno studente potrà condividere con il/la proprio/a compagno/a la storia del proprio nome (ad esempio, membri della famiglia che portano lo stesso nome, significato o storia del nome, racconti su persone famose o personaggi storici con lo stesso nome, o qualunque altro tipo di informazioni lo studente desideri condividere).

L'altro studente dovrà prestare attenzione al racconto, senza interrompere il compagno, in attesa che tocchi a lui/lei condividere la storia sul suo nome (promuovere l'ascolto attivo).

Quindi, gli studenti formeranno dei gruppi composti da 4 persone e si siederanno in cerchio. A questo punto, ciascun membro del gruppo dovrà condividere la storia del nome raccontata dal/la proprio/a compagno/a. Da' agli studenti del tempo per riflettere ed esprimere la propria opinione a proposito dell'attività. Infine, ciascun gruppo sceglierà un proprio rappresentante che presenti a tutti i membri del gruppo di fronte al resto dei partecipanti, consentendo ai propri compagni di intervenire, se necessario.

Attività 1.2 - Attività di socializzazione (2)

Durata: 25-30 minuti

Obiettivi di apprendimento: creare un rapporto di fiducia fra i partecipanti e promuovere l'ascolto attivo.

Istruzioni: Dividi il gruppo in coppie o gruppi di tre (nel caso in cui vi sia un numero dispari di partecipanti). Dovranno sedersi gli uni di fronte agli altri. A questo punto, ciascuno studente potrà condividere con il/la proprio/a compagno/a un evento, avvenuto a scuola, che lo ha reso felice. Può trattarsi sia di un'esperienza individuale, sia collettiva. Di' agli studenti che dovranno fornire più dettagli possibili (data, luogo, durata, persone coinvolte, ecc.).

Quindi, gli studenti formeranno dei gruppi composti da 4 persone e si siederanno in cerchio. A questo punto, ciascun membro del gruppo dovrà condividere la storia raccontata dal/la proprio/a compagno/a. Da' agli studenti del tempo per riflettere ed esprimere la propria opinione a proposito dell'attività. Infine, ciascun gruppo sceglierà un proprio rappresentante che racconti le varie storie di fronte al resto dei partecipanti.

Attività 1.3 - L'intervista

Durata: 45-60 minuti

Obiettivi di apprendimento: Questa attività consiste in un gioco di ruolo nel corso del quale i partecipanti potranno ricreare un'intervista giornalistica. Si tratta di un'attività importante che non solo stimola la creatività e l'immaginazione dei partecipanti, ma promuove anche la loro socializzazione. L'obiettivo è quello di aiutare i ragazzi a mettersi nei panni di personaggi pubblici, professionisti o persone bisognose. Assumendo un nuovo ruolo, i partecipanti potranno discutere dei problemi che affliggono la nostra società (discriminazione, disuguaglianze, disparità, ecc.) e individuare delle possibili soluzioni.

Occorrente: carta, penna, lavagna, forbici e pennarelli.

Istruzioni:

- Chiedi ai partecipanti di formare dei piccoli gruppi composti da due o tre studenti. Ciascun gruppo dovrà scegliere i ruoli da assegnare a ciascun membro – giornalisti o semplici cittadini.
- Scrivi su dei pezzetti di carta i ruoli che dovranno assumere gli studenti e piegali in modo che non possano vederli. Ciascun gruppo dovrà estrarre a caso uno dei seguenti ruoli.

Ruoli:

Persona con disabilità fisiche

Pensionato/a

Disoccupato/a

Hostess

Operaio/a

Detenuto/a

Studente

Una persona con *background* migratorio

Clochard

Adolescente orfano/a

Persona appartenente a una minoranza etnica

- Dopo aver attribuito i ruoli ai partecipanti, concedi loro 5 minuti per riflettere. Gli intervistati dovranno immaginare una situazione nella quale i loro diritti siano stati violati e per la quale hanno deciso di rivolgersi ai media.
- Se necessario, l'insegnante potrà dare loro delle informazioni riguardo ai loro diritti fondamentali in base ai quali gli intervistati sono tenuti a ricevere protezione o assistenza. Chi o che cosa può violare di tali diritti. Ad esempio, un caso di violazione dei diritti umani è costituito dall'impossibilità per una persona affetta da disabilità fisiche di recarsi in un determinato luogo a causa della mancanza di un supporto adeguato (rampe, ascensori, scale mobili). Oppure una persona appartenente a una minoranza etnica che non viene assunta per via del colore della sua pelle.
- I partecipanti-giornalisti potranno scrivere le domande da porre ricordandosi, però, di toccare i seguenti punti (riportati sulla lavagna):
 - In quale luogo si svolge l'intervista?
 - In che modo sono stati violati i diritti della persona intervistata?
 - Che cosa prevede la legge?
 - Quali sono i diritti della persona offesa?
 - Domande rivolte al pubblico sulla questione per consentire loro di esprimere un'opinione sul caso.
- Il ruolo del giornalista è quello più carico di responsabilità perché è necessario che raccolga più informazioni possibili sul problema in modo che l'opinione pubblica possa dare delle risposte specifiche.
- Prima che l'intervista inizi, è importante che i partecipanti decidano l'ambientazione – per strada, al lavoro, in classe, ecc.

- Di' ai partecipanti di iniziare l'intervista (15 minuti). Nel corso dell'intervista, i giornalisti prenderanno nota delle risposte del loro interlocutore in modo tale che possano parlarne in seguito di fronte a un "pubblico".
- Al termine della discussione, chiedi a ciascun gruppo di riportare l'intervista. In questo modo, sarà possibile elencare i problemi affrontati dai diversi gruppi e comprendere il rapporto fra istituzioni e cittadini. Da' inizio alla discussione. Chiedi a ciascun gruppo di descrivere il proprio stato d'animo nel momento in cui hanno dovuto parlare di fronte a tutti i loro compagni. Incoraggia l'"opinione pubblica" a porre delle domande e ad analizzare la situazione.

Risultati

Stimolare la sensibilità degli adolescenti rispetto a determinati casi. Migliorare il dialogo fra gli adolescenti e allargare la loro cerchia di interessi e conoscenze riguardo alle disuguaglianze presenti all'interno della società. Gettare le basi di un comportamento tollerante fra gli adolescenti ed incoraggiare la loro partecipazione attiva alla vita della loro comunità. Esaltare il ruolo delle istituzioni nella costruzione di una società pacifica e democratica. Aiutare gli adolescenti a familiarizzare con diritti umani e doveri fondamentali.

Conclusioni

2. Stereotipi di genere e sessualizzazione dell'immagine della donna nei media

Questa sezione contiene una serie di attività che vertono intorno agli stereotipi di genere. La maggior parte delle attività ha i medesimi obiettivi. L'insegnante può selezionare 3-4 attività differenti.

Attività 2.1 - "Parliamo di stereotipi"

Durata: 30 minuti

Obiettivi di apprendimento: affrontare il tema degli stereotipi e dei ruoli di genere mediante la comunicazione non verbale.

Occorrente -

Istruzioni: Di' agli studenti di formare dei gruppi composti da quattro persone. Assegna a ciascun membro del gruppo il medesimo compito: mimare il significato di una parola (termini da mimare: donna, uomo, stereotipi, diritti, discriminazione, ecc.) . Quindi, gli studenti dovranno discutere e riflettere insieme ai loro compagni sul significato di ciascuna parola.

Spunti di discussione:

- Per quale ragione hai scelto di utilizzare quei gesti e movimenti per mimare quella parola?
- Come ti sei sentito/a nell'osservare i gesti utilizzati dal tuo compagno per mimare quella parola?
- Come sei riuscito/a ad indovinare quella parola?
- Se dovessi mimare nuovamente quella parola, sceglieresti dei gesti meno stereotipati? Di che tipo?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Attività 2.2 - "Analizziamo gli stereotipi"

Durata: 30 minuti

Obiettivi di apprendimento: analizzare il ricorso a stereotipi nel linguaggio comune.

Occorrente: scatola, carta, penne e pennarelli

Istruzioni: Crea una lista di battute/barzellette sessiste. Quindi chiedi a ciascuno studente di scegliere una delle battute e di recitarla di fronte al resto del gruppo. Al termine dell'attività, chiedi a ciascuno studente di valutare se la battuta è stata divertente o meno servendosi della scala di Likert (1= per niente divertente; 5=molto divertente). Quindi il gruppo eleggerà:

- a. La battuta/barzelletta meno divertente
- b. La battuta/barzelletta più divertente
- c. Stereotipi che sono ritenuti poco divertenti
- d. Stereotipi che sono ritenuti molto divertenti

Esempi di battute/barzellette sessiste (consigliamo di scegliere delle battute con dei chiari legami con la cultura del Paese in cui si svolgono i laboratori).

- *Cosa sta leggendo una donna china su un foglio completamente vuoto? I suoi diritti!*
- *Come si può dare maggiore libertà alla donna? Semplice, basta allargare la cucina.*
- *Dopo tre ore di conversazione telefonica una ragazza dice all'altra: e adesso passiamo alle cose serie.*
- *Uomini... con due gocce di shampoo lavano capelli, corpo, piatti, bicchieri, tre mele e la loro auto.*
- *Cosa può fare un uomo per rendere felice una donna? Rimanere single.*

- *Quante barzellette esistono sugli uomini? Nessuna. Dicono tutte la verità.*

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Risultati attesi: Gli studenti diverranno consci della natura profondamente offensiva di alcuni stereotipi. Inoltre, comprenderanno che alcuni stereotipi di genere sono tuttora comunemente accettati e ritenuti innocui.

Attività 2.3 - "Le ragazze/I ragazzi non si comportano così"

Durata: 30-45 minuti

Obiettivi di apprendimento: valutare l'impatto degli stereotipi di genere sulla vita delle persone; aiutare gli studenti a riflettere in maniera critica sugli stereotipi di genere e sugli effetti che questi hanno sui diritti delle persone (ad es., discriminazione).

Occorrente: Un elenco con frasi che riflettono stereotipi di genere, 4 cartoncini con su scritto "Sono d'accordo"/"Non so"/"Sto riflettendo"/"Sono in disaccordo".

Istruzioni

Suddividi la stanza in quattro aree ciascuna delle quali sarà contrassegnata da uno dei seguenti segnali: "Sono d'accordo"/"Non so"/"Sto riflettendo"/"Sono in disaccordo".

Leggi le seguenti affermazioni ad una ad una e di' ai partecipanti di scegliere dove posizionarsi a seconda che siano d'accordo, in disaccordo o indecisi. Quindi, chiedi loro di motivare la loro scelta. Invita gli studenti a cambiare posizione nel caso in cui cambino idea.

Esempi:

- *Le bambole sono roba da bambine.*
- *I ragazzi non piangono.*
- *I ragazzi non possono indossare gonne.*
- *Le donne non possono assumere il comando.*
- *Solo i ragazzi possono giocare a calcio.*
- *Le ragazze sono deboli mentre i ragazzi sono forti.*
- *Le ragazze aiutano le mamme, i ragazzi i papà.*
- *La vita delle ragazze è più semplice.*
- *Quando qualcosa va storto, è sempre colpa dei ragazzi.*
- *I ragazzi possono dire le parolacce, le ragazze no.*
- *Le ragazze sono più intelligenti dei ragazzi.*
- *Le ragazze possono vincere un combattimento solo se barano.*
- *Non c'è nulla di male se i ragazzi si picchiano fra loro, mentre è disdicevole per le ragazze.*
- *I ragazzi sono più pigri delle ragazze.*
- *Le ragazze sono più brave a mentire.*
- *Una donna che indossa una minigonna e cammina per strada da sola la sera, se la va a cercare.*

Suggerimenti per gli insegnanti: è possibile aggiungere degli altri elementi alla lista. Non è necessario leggere tutte le affermazioni. Puoi anche leggerne solo 5 e discuterne in maniera approfondita.

Spunti di discussione:

- a. Che cosa accomuna queste affermazioni?
- b. Le riflessioni condivise dai tuoi compagni ti hanno fatto cambiare idea? Perché?

- c. Perché pensate che le persone abbiano opinioni diversi in materia?
- d. Come facciamo a sapere ciò che è giusto?
- e. La società ha delle regole e delle aspettative diverse per ragazzi e ragazze?
- f. Che cosa succede quando un ragazzo o una ragazza non è in linea con queste idee e si comporta in maniera differente?

Domande di approfondimento

- In base alla tua esperienza, sapresti dire in che modo dovrebbero comportarsi i ragazzi e le ragazze?
- In che modo ci si aspetta che si vestano le ragazze? E i ragazzi?
- Hai notato delle differenze nei comportamenti cui gli uomini e le donne devono conformarsi?
- I tuoi fratelli e le tue sorelle devono attenersi a regole di comportamento differenti?
- A cosa sono dovute tali differenze? In che modo si diffondono?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Attività 2.4 - "Alle ragazze piace il rosa, ai ragazzi il blu"

Durata: 30-45 minuti

Obiettivi di apprendimento: valutare la consapevolezza degli studenti riguardo agli stereotipi e vedere se essi sono influenzati in qualche modo dal colore blu e rosa.

Occorrente: Utilizza due bambole, una rosa e una blu e chiedi agli studenti di attaccarvi su le affermazioni riportate qui sotto. Se non hai delle bambole puoi utilizzare due sagome ritagliate su cartoncino rosa o blu. Di seguito elenchiamo alcune affermazioni tipo:

- "Le ragazze sono belle".
- "I ragazzi sono forti".
- "Le ragazze sono timide e delicate".
- "I ragazzi sono avventurosi".
- "Le ragazze devono essere più caute".
- "I ragazzi non devono parlare dei propri sentimenti".
- "I ragazzi sono più stabili da un punto di vista emotivo".
- "Le ragazze sono più emotive".
- "I ragazzi gestiscono meglio la pressione".
- "Le ragazze muscolose non sono belle".
- "I ragazzi riescono meglio negli sport".
- "Le ragazze sono meno competitive".
- "I ragazzi sono più bravi in matematica".
- "Le ragazze sono più brave in inglese".
- "Le ragazze se la cavano meglio con i bambini".
- "Le ragazze sono più brave a fare le pulizie".
- "I ragazzi sanno usare meglio la logica".
- "Le ragazze sono più dispettose".
- "Le ragazze devono vestirsi in un certo modo per non attirare l'attenzione".
- "I ragazzi sono immaturi".
- "I ragazzi sono meno affidabili".
- "Le ragazze devono essere femminili".
- "Sono solo dei ragazzi".
- "Le ragazze devono fare attenzione alla propria sicurezza".
- "I ragazzi che si truccano sono strani".

Istruzioni: Da' la bambola rosa ai ragazzi e quella blu alle ragazze e di' loro di raccogliere delle affermazioni che descrivano un ragazzo/una ragazza. Dopo qualche minuto, chiedi ai gruppi di leggere ad alta voce le affermazioni che hanno raccolto e di spiegare per quale ragione hanno scelto proprio quelle frasi. Il colore della loro bambola ha influito sulla scelta delle affermazioni?

Spunti di discussione

- a. Che cosa accomuna queste affermazioni?
- b. La società ha delle regole e delle aspettative nei confronti di ragazzi e ragazze?
- c. Che cosa succede quando un ragazzo o una ragazza non è in linea con queste idee e si comporta in maniera differente?
- d. Per quale ragione questi stereotipi possono costituire dei limiti?

Domande di approfondimento

- In base alla tua esperienza, sapresti dire in che modo dovrebbero comportarsi i ragazzi e le ragazze?
- In che modo ci si aspetta che si vestano le ragazze? E i ragazzi?
- Hai notato delle differenze nei comportamenti cui gli uomini e le donne devono conformarsi?
- I tuoi fratelli e le tue sorelle devono attenersi a regole di comportamento differenti?
- A cosa sono dovute tali differenze? In che modo si diffondono?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Risultati attesi:

Attraverso queste affermazioni, gli studenti possono rendersi conto delle diverse aspettative che la società ha nei loro confronti. Inoltre, dovrebbe risultare evidente che tali affermazioni possono essere molto limitanti e prescrittive.

Attività 2.5 - "Parole chiave utilizzate nelle pubblicità"

Durata: 15-20 minuti

Obiettivi di apprendimento: l'attività sottolinea il potere dei media ed incoraggia gli studenti a riflettere in maniera critica sugli stereotipi di genere presenti sulle riviste e nei programmi televisivi.

Gli studenti impareranno a valutare in maniera critica i valori e gli stereotipi di genere diffusi attraverso i media. Acquisendo una maggiore consapevolezza riguardo ai costrutti di genere, gli studenti impareranno a mettere in discussione e a sfidare tali stereotipi, poiché questi non costituiscono un ritratto fedele della realtà e non sono eterni. Inoltre, gli studenti potranno divenire consci degli effetti limitanti e prescrittivi che gli stereotipi di genere possono avere su coloro i quali non rispettano tali canoni.

Occorrente:

- Riviste con pubblicità rivolte a uomini e donne, ragazzi e ragazze. Potrai servirti di wordle;
- Carta;
- Pennarelli.

Istruzioni: Scegli alcune riviste o siti popolari rivolti agli adolescenti. Da' un paio di riviste ai ragazzi e di' loro di selezionare le parole che descrivono le donne e gli uomini ritratti nelle pubblicità; in alternativa, individua delle porzioni di testo, immagini che supportano o sono in contrasto con i ruoli e gli stereotipi di genere.

Il *tag cloud* porrà in evidenza le parole che appaiono con maggiore frequenza nelle pubblicità. Inserisci le parole che gli studenti hanno scelto su wordle e presenta i risultati dell'attività con un'immagine digitale.

Spunti di discussione

- Chi sono gli uomini/donne ritratte in queste pubblicità? In che modo sono raffigurati gli uomini e le donne ritratti in queste pubblicità? Descrivi il loro aspetto fisico.
- Che tipo di messaggio comunicano queste pubblicità?
- Quali sono le qualità degli uomini e delle donne ritratti? Come ci si aspetta che si comportino?
- Sulla base della tua esperienza personale, quali ruoli vengono assegnati, di solito, a uomini e donne?
- Sei stato sorpreso/a in qualche modo dai risultati?
- Qual è il legame fra queste rappresentazioni e la violenza di genere?
- Perché è importante essere consci degli effetti che i media hanno su di noi?
- Le parole che hai trovato sulle riviste sono quelle che ti aspettavi?
- Vi sono state delle parole riferite a un uomo o a una donna che ti hanno scioccato? Perché?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Attività 2.6 - "Alieni"

Durata: 30 minuti

Obiettivi di apprendimento l'attività sottolinea il potere dei media ed incoraggia gli studenti a riflettere in maniera critica sugli stereotipi di genere presenti sulle riviste e nei programmi televisivi.

Occorrente: riviste e siti web

<https://www.nationalgeographic.com/>

<https://www.cosmopolitan.com/>

<https://www.popularmechanics.com/>

<https://people.com/>

<https://www.instyle.com/>

<http://ew.com/>

<http://www.oprah.com/app/o-magazine.html>

<http://www.vogue.co.uk/>

<http://time.com/>

Istruzioni: Gli studenti dovranno immaginare di essere degli alieni che visitano la Terra per la prima volta: riceveranno una serie di riviste e dei link ad alcuni siti per studiare i comportamenti ci si aspetta siano adottati dagli uomini e dalle donne del pianeta. Gli studenti dovranno prendere nota di alcuni esempi e discutere delle immagini stereotipate create dai media.

Spunti di discussione

- Se fossi un alieno, quali caratteristiche noteresti subito negli uomini e nelle donne?
- Per quale ragione è importante essere consci dell'immagine stereotipata diffusa dai media?
- In che modo influisce sulla società?

- In che modo influisce su di te?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Attività 2.7 - "Indietro nel tempo"

Durata: 15-20 minuti

Obiettivi di apprendimento: l'attività sottolinea il potere dei media ed incoraggia gli studenti a riflettere in maniera critica sugli stereotipi di genere presenti sulle riviste e nei programmi televisivi.

Occorrente: <http://www.seeme.org.au/advertising-clips.html>

Istruzioni / Spunti di discussione: Scegli tre video e poni le seguenti domande:

- ✓ Di cosa parla la pubblicità?
- ✓ In che modo sono rappresentati gli uomini e le donne?
- ✓ Che tipo di attività svolgono?
- ✓ Con quali parole sono descritti? Esiste una differenza nel modo in cui uomini e donne sono descritti? Ritieni che ciò possa portare a delle disuguaglianze?
- ✓ Quale reazione hai avuto di fronte al video?
- ✓ In che modo sarebbe accolta oggi questa pubblicità? Che cosa è cambiato, e cosa, invece, è rimasto com'era?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Attività 2.8 - "Il tuo ideale"

Durata: 30 minuti

Obiettivi di apprendimento: valutare il grado di sovrapposizione fra ideali e stereotipi di genere.

Occorrente: carta e penna, immagini "ideali" da mostrare quando i partecipanti avranno finito di stilare il loro elenco.

Istruzioni:

Distribuisci agli studenti un pezzo di carta all'inizio della sessione. Non dovranno sbirciare quello dei loro compagni.

Ciascuno di loro dovrà svolgere una delle seguenti attività:

- a. *Elenca le 5 caratteristiche che la persona ideale dovrebbe possedere.*
- b. *Elenca le 5 caratteristiche più importanti che la donna ideale dovrebbe possedere.*
- c. *Elenca le 5 caratteristiche più importanti che l'uomo ideale dovrebbe possedere.*

Confronta e discuti delle liste insieme ai ragazzi. Gli studenti discuteranno e valuteranno le corrispondenze fra la persona ideale e l'uomo e la donna ideali.

Spunti di discussione

- Per quale ragione ideali e stereotipi si sovrappongono?
- Quali effetti ha questo fenomeno sulla società?

- Che rapporto c'è fra le liste dei tuoi compagni e le immagini delle star/dei modelli?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Attività 2.9 - "I documentari come spunto di discussione"

Durata: 30 minuti

Obiettivi di apprendimento: aiutare gli studenti a riflettere in maniera critica sugli stereotipi di genere e sugli effetti che essi hanno sulla società; mostrare il legame che intercorre fra oggettificazione del corpo femminile e violenza di genere.

Occorrente: Documentari da YouTube

https://www.youtube.com/watch?v=PTImho_RovY

<https://www.youtube.com/watch?v=8ap2xnMcvpw>

Spunti di discussione

- a. Qual è il rapporto fra oggettificazione del corpo femminile e violenza di genere?
- b. Ragazzi e ragazze sono tenuti ad attenersi a regole ed aspettative diverse?
- c. Da cosa hanno origine gli stereotipi?
- d. Chi può fare qualcosa contro gli stereotipi?
- e. Che cosa possiamo fare noi per decostruire gli stereotipi?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Attività 2.10 - "Il puzzle degli stereotipi"

Durata: 30 minuti

Obiettivi di apprendimento: aiutare gli studenti a riflettere in maniera critica sugli stereotipi di genere e sui loro effetti sulla società, nonché su come dire delle cose innocenti come "sei un ragazzo e i ragazzi non piangono" possa avere degli effetti deleteri sugli uomini, sulle loro percezioni, sui loro comportamenti e sulle loro azioni. (Un altro esempio interessante può essere dato dal fatto che si tende a dire ai ragazzi di non piangere, ma poi ci si lamenta del fatto che da adulti sono insensibili ed incapaci di esprimere i loro sentimenti).

Occorrente: pezzi di puzzle

Istruzioni: I partecipanti troveranno sotto le loro sedie 3 pezzi di un puzzle su cui dovranno scrivere uno stereotipo di genere. Sul retro del puzzle dovranno riportare una descrizione, quindi dovranno analizzare in che modo tale stereotipo potrebbe influire sul loro ruolo di genere in futuro.

Ad esempio:

Stereotipo: Le ragazze giocano con le bambole, i bambini a palla.

In che modo tale stereotipo può influire sui ruoli di genere: La cura dei figli è ritenuta un compito naturale delle donne.

Stereotipo: I ragazzi non piangono.

In che modo tale stereotipo può influire sui ruoli di genere: I ragazzi possono essere portati a credere che condividere e mostrare i loro sentimenti è sbagliato e che saranno ritenuti deboli se lo faranno.

Note dell'insegnante. Può essere utile per gli studenti che prediligono gli stimoli visivi.

Spunti di discussione

- a. Ragazzi e ragazze sono tenuti ad attenersi a regole ed aspettative diverse?
- b. Che cosa genera gli stereotipi?
- c. Chi può fare qualcosa contro gli stereotipi?
- d. Che cosa possiamo fare noi per decostruire gli stereotipi?

Conclusioni

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

3. Gioco online, violenza di genere, violenza e molestie sessuali

Attività 3.1 - "Confini"

Durata: 45 minuti

Obiettivi di apprendimento: divenire consci del fatto che esistono dei limiti e familiarizzare con il concetto di zona di *comfort*; comprendere che esistono delle enormi differenze nel modo in cui le persone concepiscono il proprio spazio personale, il loro corpo e la propria sessualità; imparare a comprendere che ciascuno reagisce in maniera molto differente all'invasione del proprio spazio personale.

Occorrente: Linea narrativa n°1 del gioco di CONVEY

Istruzioni: Dopo aver terminato la prima parte del gioco, chiedi agli studenti di alzarsi e di formare delle coppie. Di' loro di muoversi per la stanza, affida a ciascun membro della coppia un numero (1 e 2) e stabilisci una certa distanza fra i due (all'inizio dovranno mantenersi a un braccio di distanza gli uni dagli altri).

Di' loro che leggerai delle istruzioni che dovranno eseguire.

Prima di' ai partecipanti:

"Mettetevi gli uni di fronte agli altri. Adesso chiedo ai numeri 1 di fare un passo in avanti verso i numeri 2":

Spiega agli studenti che potrebbero non sentirsi a proprio agio nell'eseguire le istruzioni che darai loro. In questo caso potranno comunicare il loro disagio all'altra persona mediante dei gesti. Nel corso dell'attività non è possibile parlare.

Leggi le istruzioni ad alta voce e da' ai partecipanti del tempo per eseguire.

- (a) Numeri 1 e numeri 2 guardatevi negli occhi per tutta la durata dell'attività.
- (b) Numeri 1 mettete la mano sulla spalla dei numeri 2. [attendi qualche minuto]. Adesso toglietela
- (c) Numeri 2 mettete la mano sulla spalla dei numeri 1. [attendi qualche minuto]. Adesso toglietela
- (d) Numeri 1, toccate il viso dei numeri 2. Fermatevi.
- (e) Ripeti le istruzioni per i numeri 2.
- (f) Numeri 1 fate un passo in avanti verso i numeri 2. [attendete qualche secondo]. Adesso fate un passo indietro
- (g) Ripeti le istruzioni per i numeri 2.
- (h) Numeri 1 con le mani scorrete lungo i fianchi il corpo dei numeri due, lentamente dalla testa ai piedi.

- (i) Ripeti le istruzioni per i numeri 2.
- (j) Numeri 1 fate un massaggio alle spalle dei numeri 2 e tornate a posto.
- (k) Ripeti le istruzioni per i numeri 2.
- (l) Numeri 1 accarezzate i capelli dei numeri 2
- (m) Ripeti le istruzioni per i numeri 2.
- (n) Numeri 1 prendete per mano i numeri 2. Toccate bene il polso, le dita e il dorso della mano.
- (o) Ripeti le istruzioni per i numeri 2.
- (p) Numeri 1 abbracciate i numeri 2.
- (q) Separa le coppie

Puoi ripetere l'esercizio mischiando le coppie o, in alternativa, passare alla discussione.

Chiedi agli studenti di formare un cerchio e di sedersi.

Spunti di discussione:

- Come si sono sentiti i numeri 1?
- Come si sono sentiti i numeri 2?
- Qual è stata l'indicazione più difficile da eseguire?
- Quali istruzioni non hanno eseguito? Per quale ragione ritengono che alcune istruzioni siano state più difficili da eseguire rispetto alle altre?
- [Nel caso in cui tu abbia deciso di ripetere l'esercizio mischiando le coppie] Come è cambiato il modo di svolgere l'esercizio, una volta cambiato partner? Perché pensate sia stato diverso? (Perché era del vostro stesso sesso/del sesso opposto; aveva una cultura uguale/diversa dalla vostra, aveva una sensibilità differente o un diverso modo di intendere lo spazio personale)?
- [Nel caso in cui tu abbia deciso di non ripetere l'esercizio] Pensate che l'esercizio avrebbe potuto essere diverso con un altro partner? In che modo l'esercizio avrebbe potuto essere differente qualora aveste dovuto svolgerlo con una persona del vostro stesso sesso/ del sesso opposto/ con una cultura differente?

Adesso spiega ai partecipanti che lo scopo dell'attività era quello di esplorare la propria zona di confort e comprendere i propri limiti. Ciò che alcune persone ritengono accettabile, potrebbe non applicarsi ad altri.

- Nel corso dell'esercizio i partecipanti hanno cercato di comprendere se il proprio partner fosse a suo agio? In che modo hanno comunicato? Il fatto che non abbiano ricevuto delle informazioni specifiche in merito implica necessariamente che i loro partner fossero a proprio agio?
- Poni in evidenza il fatto che è molto importante chiedere alla persona con la quale interagiamo se è a proprio agio, perché ciò implica che vi sia un consenso da parte di entrambe le parti. Tuttavia, persone diverse hanno modi differenti di reagire ai comportamenti altrui o di esprimere il proprio consenso, o di non esprimerlo affatto se si sentono impossibilitati a farlo, o se sentono che vi siano degli squilibri di potere che possono determinare una difficoltà nel reagire e nel dire/fare qualcosa che comunichi disagio.
- Adesso cerca di avviare una discussione su cosa è accaduto nel gioco, nello specifico sulla storia di Maria (linea narrativa n.1). Puoi anche fare riferimento al tema del consenso trattato dalla storia di Katarina (linea narrativa n.2).
- In entrambe le storie, i perpetratori non hanno il consenso delle sopravvissute.
- Puoi fare riferimento al materiale didattico sul consenso, la violenza e le molestie sessuali.

Conclusione

Chiedi ai partecipanti di parlare della loro esperienza, di ciò che hanno imparato o li ha colpiti.

Riflessioni personali: Chiedere ai partecipanti che tipo di sensazioni hanno provato nel corso della loro esperienza (aspetti positivi e aspetti negativi/ritorno alla realtà) consente loro di integrarla nel loro percorso di vita, comprendere le loro emozioni, e ricordare ciò che hanno imparato.

Attività 3.2 – Cosa condividere sui social media

Durata: 45-70 minuti

Obiettivi di apprendimento: comprendere l'importanza del consenso e dell'uso responsabile dei *social media*.

Occorrente: Lavagna a fogli mobili, pennarelli, linea narrativa n. 4 del gioco di CONVEY, elenco di situazioni, badge.

Elenco di situazioni:

| Situazione/storia pubblica | Situazione/storia intima |
|---|--|
| Non mi piace la matematica, non sono riuscita a passare due verifiche... | Mia madre è molto malata, l'atmosfera a casa è molto pesante e non riesco a concentrarmi o a fare i compiti. |
| Mi piacciono gli sport e vorrei fare parte della squadra... | Vivo in un'area molto isolata e nessuno della mia famiglia può accompagnarmi agli allenamenti. |
| Sono una persona molto socievole, ho degli amici ma... | ...la scorsa settimana sono stata a una festa e mi sono ubriacata, alcuni mi hanno ripreso mentre cantavo e adesso temo che i miei genitori vedano questo video. |
| Ho prestato il mio cellulare a una mia compagna di classe che mi aveva detto di averne bisogno per chiamare sua madre... | Qualche minuto dopo ho visto quella ragazza insieme a un gruppo di miei coetanei ridere con il mio cellulare in mano. Quando le ho chiesto che cosa stesse succedendo, la ragazza mi ha detto che ha usato il mio cellulare per inviare il messaggio "Contattami se vuoi fare sesso" a quasi tutti i ragazzi della mia classe. |
| Una ragazza mi ha chiesto di uscire, ma le ho detto di non essere interessato. | Da quel momento, lei e i suoi amici ridono di me ogni volta che passo vicino a loro. Mi chiedono se "mi piacciono i ragazzi". |
| Io e un mio compagno di classe stiamo preparando una presentazione. Abbiamo concordato gli argomenti da trattare e il tempo da dedicarvi. | Il giorno prima della consegna, ho capito che la sua presentazione era più lunga di quanto non avessimo previsto e che si era preparato sull'argomento che avrei dovuto trattare io. |
| Frequento Paul da un paio di settimane. Mi piace, ma non sono innamorata di lui. Mi piace un altro ragazzo dell'ultimo anno. | Quando ho detto a Paul che volevo lasciarlo, si è arrabbiato. Quindi, sono scoppiata a piangere, mi sentivo a disagio e non sapevo cosa dirgli...ma so che non voglio più stare con lui. |
| Ho comprato a Niki un CD del suo cantante preferito per il suo compleanno. Quando ha aperto il regalo, mi è parsa contenta. | Quindi mi ha chiesto dove fosse il resto del suo regalo. Quando le ho detto che le avevo comprato solo il CD, Niki si è arrabbiata e ha cominciato ad inveire contro di me. Ha detto che si aspettava ben altro da me che uno stupido CD e l'ha spaccato a |

| | |
|---|-------|
| | metà. |
| * | |
| | |

* *Suggerimenti per gli insegnanti: è possibile aggiungere delle altre situazioni o chiedere ai ragazzi di crearne di nuove*

Istruzioni: Dopo aver giocato con la quarta linea narrativa, forma due gruppi e portane uno fuori dalla classe.

Nel frattempo, il gruppo all'interno della classe riceverà due situazioni su cui riflettere. Avranno a loro disposizione 5 minuti per farle proprie ed adattarle. Quindi dovranno decidere quale delle due situazioni è più intima. A questo punto, dovrai suddividere il gruppo in due sottogruppi A e B e dare loro dei *badge*. Una volta che l'altro gruppo rientrerà in classe gli studenti dovranno formare delle coppie con i loro compagni e condividere il caso che è stato loro assegnato. Tuttavia, gli studenti A non potranno dire quale delle due situazioni considerano più intima, al contrario gli studenti B potranno decidere di non condividere la situazione che reputano più privata.

Quindi, da' le istruzioni al gruppo che si trova al di fuori della classe. Dividi il gruppo nei sottogruppi 1 e 2 e da' loro dei *badge* e di' loro che volta tornati in classe qualcuno racconterà loro due situazioni. Gli studenti del gruppo 1 saranno liberi di scegliere quale delle due situazioni desiderano condividere con il resto della classe; mentre agli studenti del gruppo 2 sarà raccontata la situazione che i loro compagni hanno reputato più intima, ma potranno scegliere di non condividerla. Una volta tornati in classe gli studenti del gruppo 1 raggiungeranno gli studenti del gruppo A, quelli del gruppo 2 discuteranno con quelli del gruppo B.

Adesso puoi autorizzare gli "*outsider*" ad entrare in classe e a fare coppia con gli "*insider*". Puoi essere tu a formare le coppie o consentire agli studenti di scegliere liberamente il proprio partner. Da' alle coppie 3 minuti per condividere le loro storie, quindi chiedi a tutti i partecipanti di tornare a formare un cerchio. Gli studenti facenti parte del gruppo degli "*outsider*" dovranno condividere con l'intera classe le situazioni che sono state loro raccontate seguendo le istruzioni.

Man mano che i partecipanti condivideranno i loro racconti, vi saranno delle reazioni da parte degli "*insider*" nel sentire riportare delle situazioni intime. Continua come se nulla fosse successo.

Riflessione

Al termine del processo, sottolinea gli eventuali momenti di tensione. Chiedi ai gruppi di studenti A e B quali emozioni hanno provato quando hanno sentito raccontare una situazione intima. Riporta le istruzioni date al gruppo di *outsider*. Sottolinea l'importanza di essere consci di ciò che scegliamo di condividere e con chi. Ricorda l'esempio offerto dalla linea narrativa n.4 del gioco di CONVEY e ricorda le potenziali conseguenze legate alla condivisione di fatti privati sui *social media*, soprattutto con persone che non conosciamo bene.

A questo punto puoi presentare agli studenti il materiale didattico sulla violenza online trattato nel corso del programma di formazione rivolto ai docenti.

L'uso libero e incontrollato dei *social media* e la condivisione di informazioni, immagini, foto e video con sconosciuti può innescare un processo difficile da arrestare. Ciò porta alcuni individui a postare foto o video fuorvianti che creano un'immagine differente e non corrispondente al vero delle persone che vi sono ritratte con l'unico obiettivo di vendicarsi.

Puoi fare riferimento al concetto di *revenge porn*.

Conclusioni

Quando senti di aver discusso dei punti principali, forma 4 gruppi (a seconda del numero di studenti). Adesso chiedi a ciascun gruppo di creare un regolamento in 5 o 10 punti sui comportamenti da NON ADOTTARE online allo scopo di evitare di incappare in una delle situazioni discusse.

Concedi agli studenti 15 minuti per completare la lista.

Adesso chiedi a ciascun gruppo di presentare la propria lista e riporta le regole sulla lavagna a fogli mobili. Quelle saranno le linee guida delle classe per adottare dei comportamenti sicuri sui *social media*.

Puoi appendere queste linee guida a una parete della classe.

Attività 3.3 - "Il ponte"

Durata: 15 minuti per creare il ponte – 30 minuti di riflessione

Obiettivi di apprendimento: comprendere come si sentono le vittime di violenza domestica e aiutare gli studenti a capire che questa è fatta anche di abusi verbali e psicologici.

Occorrente: una serie di affermazioni che contengono stereotipi di genere volti a sminuire o scoraggiare le persone.

Istruzioni: Scorta un gruppo di studenti fuori dalla classe e dividi i restanti in due gruppi in modo che formino un ponte con le loro mani.

A ciascuno studente che forma il ponte sarà dato un ruolo e dovrà memorizzare delle frasi da ripetere ad alta voce. Gli studenti che passeranno sotto il ponte sentiranno le frasi pronunciate dai loro compagni. La prima volta che gli studenti attraverseranno il ponte sentiranno solo commenti negativi o umilianti, mentre la seconda volta solo affermazioni positive e incoraggianti.

All'attività segue una discussione sui sentimenti provati dagli studenti nel corso dell'attività.

Spunti di discussione

- Come vi siete sentiti?

Affermazioni

- Sei un ragazzo o una ragazza?
- Sei gay?
- Perché non sorridi?
- Sei timido/a?
- Sei sexy
- Perché non metti in mostra il tuo bel seno.

- Sei bello/a.
- Sei intelligente.
- Sai quello che vuoi.
- Hai uno stile unico.
- Mi piace il tuo modo di pensare.
- Mi piace il tuo modo di esprimerti.

Conclusione

a. Domande per le persone che hanno attraversato il ponte

1. Come ti sei sentito/a quando hai attraversato il ponte e hai sentito dei commenti positivi ed incoraggianti? Ti hanno ricordato qualcosa?
2. Come ti sei sentito/a quando hai attraversato il ponte e hai sentito dei commenti negativi ed umilianti? Ti hanno ricordato qualcosa?
3. Ti piacerebbe riattraversare il ponte? Quale dei due?
4. Quali parole sono rimaste impresse nella tua mente? (Nel caso in cui i partecipanti siano stati colpiti maggiormente dai commenti negativi è necessario permettere loro di parlarne).

b. Domande per le persone che hanno creato il ponte

1. Come ti sei sentito/a nel rivolgere dei commenti positivi ed incoraggianti a qualcuno?
2. Come ti sei sentito/a nel rivolgere dei commenti negativi ed umilianti a qualcuno?
3. È stato difficile per te pensare cosa dire?

Attività 3.4 - “Presentare situazioni differenti per sottolineare le differenze fra molestie sessuali e attenzioni positive”

Durata: 45 minuti

Obiettivi di apprendimento: aiutare gli studenti a distinguere fra molestie sessuale ed attenzioni positive ed incoraggiarli a comportarsi come meglio credono senza conformarsi agli stereotipi di genere.

Occorrente: situazioni-tipo

Istruzioni: Questa attività è più efficace se svolta come gioco di ruolo. In questo caso dovresti formare due gruppi, uno di “attori” e uno che dovrà interpretare la parte del pubblico. Dopo ciascuna rappresentazione avverrà una discussione.

Nel caso in cui si scelga di non svolgere il gioco di ruolo basterà leggere ad alta voce le situazioni tipo o parlarne in piccoli gruppi.

Ad esempio:

✓ Situazione n. 1.

Immagina che un ragazzo si complimenti più volte in pubblico con una ragazza per il suo bell’aspetto. All’inizio la ragazza si sente lusingata, ma man mano che passa il tempo prova un senso di disagio.

Discussione

- Pensate che il disagio della ragazza sia motivato?
- Si tratta di molestie o di semplice attenzioni?
- Perché pensate che nella nostra cultura sia facile confondere questi due aspetti?
- Chiedi agli studenti di esprimere le proprie opinioni.

✓ Situazione n. 2

Sam vorrebbe regalare una bambola a suo nipote in occasione del suo compleanno, ma il suo amico José non è d’accordo. Sam sostiene che in questo modo il bambino imparerà a prendersi cura degli altri e ad essere comprensivo, mentre José ritiene che in questo modo diventerà una femminuccia. Sam sa di avere ragione, ma teme l’opinione di José.

- Che cosa dovrebbe fare Sam?

✓ Situazione n.3

Serena e Fernando escono insieme da qualche mese, e le cose fra di loro vanno bene. Ai genitori di Serena piace molto il ragazzo, e tutta la scuola sa che sono fidanzati. Tuttavia, ultimamente Fernando fa molte pressioni su Serena per invitarla a spingersi oltre. Quando lei gli dice di no, lui risponde che è dovere di una donna compiacerlo.

- Che cosa dovrebbe dirgli Serena?

Suggerimenti per gli insegnanti

- Consigliamo di svolgere il gioco di ruolo con gli allievi più grandi, ma è necessario prestare attenzione al livello di immedesimazione degli studenti.
- Puoi discutere di discutere di tutti gli scenari lavorando in piccoli gruppi o dedicarti solo a uno.

Attività 3.5 - "Sfatate i miti riguardo alla violenza di genere!"

Durata: 60 minuti

Obiettivi di apprendimento: Analizzare i preconcetti ed i miti intorno alla violenza di genere che stanno pian piano trasformandosi in stereotipi o norme di comportamento.

Occorrente: palloncini, carta, penna

Istruzioni: Gonfia dei palloncini mettendo all'interno dei piccolo pezzi di carta con su scritti alcuni miti riguardo alla violenza di genere (riportati qui sotto).

- Di' ai partecipanti di formare un cerchio.
- Nomina un assistente che dica quando scoppiare il palloncino.
- Gli studenti dovranno passarsi il palloncino procedendo in senso orario.
- Quando l'assistente dirà STOP, la persona con in mano il palloncino dovrà scoppiarlo il più velocemente possibile, leggere le affermazioni riportate sul pezzetto di carta ad alta voce ed esprimere la sua opinione – sono d'accordo o no?
- Chiedi agli studenti di esprimere la loro opinione e di riflettere sui commenti espressi normalmente dalla gente. Qual è l'opinione comune?
- Se il partecipante non sa rispondere, la responsabilità ricadrà sulla persona alla sua sinistra.
- L'insegnante dovrà leggere tutte le affermazioni prima dell'inizio dell'attività in modo da essere in grado di rispondere alle domande degli studenti riguardo ai diversi miti.
- L'attività termina una volta che sono stati scoppiati tutti i palloncini.

Miti:

1. Mito: Se una donna non vuole essere picchiata, può sempre lasciare il proprio compagno in qualunque momento.

Cosa pensano di solito le persone, "È colpa tua se ti trovi in questa situazione"; "Nessuno ti controlla, devi per forza essere contenta se continui a stare con lui".

Realtà: Non sempre le donne possono sfuggire a una relazione violenta a causa della paura, della mancanza di denaro o di informazioni, perché frenate dalla presenza dei figli o perché sono convinte che le cose miglioreranno. Spesso quando le donne scelgono di non andarsene di casa, corrono un grande pericolo.

2. Mito: L'abuso di alcol genera atteggiamenti violenti.

Cosa pensano di solito le persone: Ha bevuto ed è diventato aggressivo; l'ha ucciso/a in un raptus che non poteva controllare, ma poi se n'è pentito/a e ha chiesto perdono.

Realtà: Se è vero che l'abuso di alcol può generare dei comportamenti aggressivi, nella maggior parte dei casi di violenza domestica, l'abuso di sostanze non ha alcun peso. L'alcol non genera comportamenti violenti, ma è una scusa!

3. Mito: I comportamenti violenti ricorrono fra persone di bassa estrazione sociale.

Cosa pensano di solito le persone: I poveri sono ignoranti e maleducati, è normale che non sappiano interagire con gli altri. I poveri non hanno un reddito abbastanza alto, e ciò determina un forte stress che sfocia in comportamenti violenti.

Realtà: I perpetratori sono di ogni estrazione sociale e chiunque può divenire vittima di violenze che possono avvenire in ogni famiglia, gruppo etnico, ricca o povera che sia.

4. Mito: Se l'è meritato/L'ha provocato.

Cosa pensano di solito le persone: Ero così nervoso e non avrei potuto zittirla altrimenti.

Realtà: Nessuno merita di essere picchiato o torturato emotivamente. Gli autori delle violenze danno spesso la colpa a donne e bambini dicendo che sono stati loro a provarli e che meritano di essere puniti. L'uso della violenza non può mai essere giustificato. La responsabilità ricade solo su coloro i quali scelgono di fare del male agli altri.

5. Mito: Sono le vittime ad attirare su di sé i molestatori, vestendosi ed adottando un atteggiamento provocante.

Cosa pensano di solito le persone: Guarda come si è vestita! Si vede che le piace ricevere degli apprezzamenti...

Realtà: Stupri e aggressioni sono crimini legati alla volontà delle persone che commettono l'abuso e al loro desiderio di esercitare il loro potere sulle vittime. Né un abito provocante né un atteggiamento libero sono un invito ai molestatori. Forzare qualcuno ad avere dei rapporti non voluti costituisce una forma di abuso.

6. Mito: A casa mia vige la mia legge. Nessuno deve intromettersi negli affari della mia famiglia!

Cosa pensano di solito le persone: Nessuno deve interferire con gli affari della mia famiglia.

Realtà: Percosse e molestie sono dei crimini che non possono essere taciuti.

7. Mito: Le persone che commettono degli abusi adottano sempre dei comportamenti violenti.

Cosa pensano di solito le persone: Era così gentile, non può essersi comportato male con lei.

Realtà: Le persone violente scelgono le loro vittime, la capacità di mascherare i propri comportamenti è spesso fuorviante.

8. Mito: La violenza domestica è dovuta a una mancanza di autocontrollo.

Cosa pensano di solito le persone: Gli/Le ha fatto saltare i nervi/ non ha saputo trattenersi/ è stato/a provocato/a...

Realtà: Adottare comportamenti violenti è una scelta. Le persone usano la violenza per controllare le loro vittime. Violenza domestica significa esercitare un controllo, non perdere il controllo! La violenza è un atto deliberato.

Risultati attesi: I partecipanti imparano a familiarizzare con gli atteggiamenti negativi che spesso impediscono alle vittime di cercare aiuto. Fa' un confronto con il contesto sociale in cui vivono gli studenti e fornisci degli esempi. Aiuta i partecipanti a comprendere le varie situazioni in cui possono verificarsi episodi di violenza domestica. Discuti del tipo di supporto (legale, psicologico) che possono ricevere le vittime. Se è

possibile, proponi delle alternative per combattere la violenza domestica e monitora gli atteggiamenti dei ragazzi.

Attività 3.6 - "Il nostro messaggio (manifesto per una campagna di sensibilizzazione)"

Prima di iniziare l'attività, è necessario che gli insegnanti si informino sui benefici dati dallo svolgere delle attività di volontariato.

Durata: 60 minuti

Obiettivi di apprendimento: I ragazzi imparano a familiarizzare con i principi del volontariato. L'obiettivo è quello di creare un atteggiamento positivo nei confronti del volontariato e della possibilità di dare un contributo personale alla propria comunità. Gli adolescenti imparano a conoscere i diritti umani e i problemi relativi ai diritti civili ideando un messaggio da rivolgere all'opinione pubblica. Incoraggiare gli studenti ad esprimere la loro creatività.

Occorrente: acquerelli, matite, pennelli, fogli di carta e penne.

Istruzioni:

- Prima che i partecipanti creino il manifesto, avvia una discussione sul volontariato.
- Spunti di discussione:
 - Quali sono gli aspetti positivi del volontariato?
 - In quali settori è possibile fare del volontariato?
 - Chi può diventare volontario?
 - Hai mai fatto del volontariato, quali sono state le tue impressioni? Vorresti fare del volontariato? Perché?
- Chiedi ai partecipanti di lavorare in gruppi composti da 3-4 persone.
- Riporta su dei pezzetti di carta dei diritti su cui i partecipanti possano lavorare.

Diritti:

Il diritto di ogni individuo di essere trattato in maniera equa e di vivere una vita senza violenze.

Il diritto di ogni individuo all'istruzione.

Il diritto di ogni individuo alla salute e alle cure sanitarie.

Il diritto di ogni individuo di partecipare attivamente alla società.

Il diritto di ogni individuo di esprimere le proprie opinioni.

Il diritto di ogni individuo al tempo libero e al gioco.

Il diritto di ogni individuo alla privacy.

- Ciascun gruppo estrarrà uno dei diritti riportati qui sopra.
- Spiega ai partecipanti che vestiranno i panni di un gruppo di volontari che dovrà avviare una campagna di sensibilizzazione – allo scopo di decostruire gli stereotipi e cambiare gli atteggiamenti negativi.
- A questo scopo, dovranno creare un manifesto che inviti l'opinione pubblica a mobilitarsi per rispondere al problema. Chiedi agli studenti di elaborare un messaggio appropriato.
- I partecipanti avranno a disposizione 25-30 minuti.
- Ciascun gruppo dovrà presentare il proprio lavoro agli altri ed analizzarlo.
- Incoraggia i partecipanti a discutere dei temi legati ai diritti e ai gruppi che hanno delle difficoltà ad esercitarli.

Risultati attesi: Sensibilizzare gli adolescenti sul modo in cui possono partecipare attivamente alla vita della loro comunità. Comprendere il proprio ruolo nelle questioni che interessano la società e fornire supporto.

Sensibilizzare gli adolescenti sui diritti umani. Fare un confronto fra i Paesi europei ed i risultati raggiunti dalle azioni di volontariato.

Attività 3.7 - "Sentirsi al sicuro"

Durata: 45 minuti

Obiettivi di apprendimento: familiarizzare con le questioni di genere, il concetto di sicurezza, l'importanza di stabilire dei limiti.

Occorrente: Lavagna a fogli mobili, pennarelli, linea narrativa n.2 del gioco di CONVEY.

Istruzioni:

Dopo aver completato la seconda linea narrativa del gioco di CONVEY, chiedi agli studenti di discutere delle ragioni per le quali spesso ci si concentra sugli errori nel comportamento della persona sopravvissuta alla violenza. Chiudi rapidamente la discussione e chiedi ai ragazzi di stilare un elenco di abitudini da loro adottate con regolarità allo scopo di evitare aggressioni e molestie sessuali. Gli studenti dovranno redigere l'elenco singolarmente.

Concedi loro 5 minuti per stilare l'elenco.

Adesso chiedi a ciascuno di loro di condividere quanto hanno scritto e riporta le loro abitudini sulla lavagna. Da una parte scriverai ciò che fanno i ragazzi, dall'altra trascriverai i comportamenti adottati dalle ragazze. Non spiegare per quale ragione hai deciso di utilizzare due colonne.

Una volta terminato, chiedi agli studenti di commentare le liste e di individuare ciò che li ha colpiti. Dovrebbero accorgersi del fatto che tu hai creato due diverse liste in base al genere.

Fa' notare agli studenti che la lista dei comportamenti adottati dalle ragazze è più lunga di quella dei ragazzi. Chiedi agli studenti di esprimere la loro opinione, di parlare di ciò che li ha colpiti e di cui non si erano mai accorti prima.

L'obiettivo della discussione è di sottolineare che le donne si sentono obbligate a prendere delle precauzioni per evitare di attirare l'attenzione degli uomini e sentirsi al sicuro, sebbene la maggior parte di questi comportamenti sia del tutto involontaria, inconscia o poco piacevole. Ciò è dovuto al peso che il genere ha sulle violenze perpetrate dagli uomini ai danni delle donne.

Conclusioni

Sentirsi al sicuro è uno dei bisogni fondamentali di ogni essere umano. Ciascuno di noi ha un proprio modo di sentirsi al sicuro ed adotta dei comportamenti che gli consentano di farlo.

È importante essere capaci di riconoscere i propri limiti e le situazioni nelle quali non ci sentiamo al sicuro. Riflettendo sulla prossemica, ossia la disciplina che studia la quantità di spazio di cui ciascuno di noi ha bisogno di frapporre fra sé stesso/a e gli altri, noteremo che vi sono persone che non hanno bisogno di molto spazio per sentirsi al sicuro, mentre altre sono a proprio agio solo quando sono molto distanti dagli altri. Ciò dipende sì dal *background* culturale e dal contesto sociale in cui vivono le persone, ma anche dalle esperienze da loro vissute.

La discussione verte intorno ai seguenti cinque punti:

- 1- Ciascuno di noi si sente al sicuro in situazioni e contesti differenti.
- 2- Saper riconoscere i nostri limiti, per quanto concerne il nostro livello di sicurezza, è un primo passo per sentirci al sicuro e a nostro agio.

- 3- Saper parlare dei nostri limiti e del nostro senso di disagio è un primo passo per sentirci al sicuro.
- 4- È importante essere capaci di chiedere alla persona con la quale stiamo interagendo se si sente al sicuro e a suo agio, ad esempio, “Va bene se sto così vicino a te, vuoi che mi allontani un po””.
- 5- Dalla lista di abitudini che abbiamo stilato insieme, emerge che nella nostra società esiste un’enorme disparità fra i comportamenti che gli uomini e le donne devono adottare per sentirsi al sicuro.

Infine, chiedi agli studenti di esprimere la loro opinione e le loro osservazioni su uno dei seguenti punti. Potrebbe essere utile analizzare in questo frangente il concetto di consenso.

Attività 3.8 - “Analisi dei contenuti del gioco in gruppi di lavoro”

Durata: 45 minuti

Obiettivi di apprendimento: aiutare gli studenti a valutare l’impatto degli stereotipi di genere sulla loro vita e a comprendere in che modo questi sono legati alle disuguaglianze, alla violenza sessuale e domestica.

Occorrente: scatola, carta, penne/pennarelli.

Istruzioni: Questo approccio è adatto a discutere di argomenti difficili, come quello della violenza domestica. L’attività consta di sette fasi nel corso delle quali gli studenti analizzano le informazioni e danno una propria interpretazione dei contenuti.

- ✓ I ragazzi giocano con la linea narrativa n.3 del gioco di CONVEY e analizzano lo sviluppo della storia.
- ✓ L’intero gruppo si servirà di metodi creativi quali la creazione di mappe concettuali per comprendere la logica alla base dei contenuti del gioco. Dovranno analizzare uno dei seguenti temi: a) potenziali cause; b) rapporto con esperienze reali; c) possibili conseguenze; d) alternative; e) prospettive future. In questa fase, gli studenti formeranno dei gruppi per discutere di un argomento specifico. Dovranno concentrarsi su ciascun tema e prendere nota delle informazioni più rilevanti (ad esempio uno dei gruppi dovrà lavorare sulle potenziali cause).
- ✓ Una volta terminato, gli studenti dovranno formare dei nuovi gruppi con almeno un “esperto” allo scopo di studiare un argomento specifico adottando una nuova prospettiva. Il numero dei gruppi dovrà essere pari a quelli impegnati nella fase precedente.
- ✓ I gruppi di discussione dovranno collaborare e preparare una presentazione congiunta in cui ciascun esperto si occupi di una sezione specifica.

Spunti di discussione

- Esistono diversi tipi di violenza domestica: sapresti elencarne alcuni?
- Pensi che il gioco rifletta situazioni reali?
- Pensi che questi episodi si verificano spesso?
- Quali sono le cause della violenza domestica?
- Quali sono le conseguenze della violenza domestica?
- Se vivi una relazione violenta, a chi devi rivolgerti?
- Come ti comporteresti se un/a tuo/a amico/a vivesse una relazione violenta? Cosa dovresti dirgli/le?

Conclusione

Che cosa hai imparato da questa attività? Pensi di aver imparato qualcosa che ti sarà utile in futuro nella tua vita di relazioni?

È importante sottolineare i seguenti aspetti:

- Non bisogna reagire alla violenza adottando comportamenti violenti.
- La violenza domestica consiste nel sistematico ricorso a minacce, aggressioni e controllo perpetrato da una persona ai danni di un'altra allo scopo di mantenere una relazione di potere. Il perpetratore adotta in maniera volontaria tali comportamenti che possono generare paura e un senso di umiliazione nella vittima che viene soggiogata e sottoposta ad abusi di natura fisica, sessuale, emotiva e psicologica.
- Una relazione violenta è caratterizzata da minacce, aggressioni fisiche, atti intimidatori, umiliazioni, isolamento e maltrattamenti. Gli abusi si verificano nel corso della relazione, al momento della rottura e anche una volta concluso il rapporto.
- Lo scopo della violenza domestica è di esercitare un potere e controllare il proprio partner o ex-partner.
- La violenza può avvenire nel mondo reale o virtuale: gli abusi sessuali, emotivi e psicologici possono anche essere perpetrati online (si pensi al *cyber-stalking* o alle molestie online).

4. ICEBREAKER

Gli *icebreaker* sono dei giochi o delle attività che stimolano il dialogo e incoraggiano la partecipazione di tutti i membri di un gruppo. Non è obbligatorio servirsi di queste attività nel corso del laboratorio, ma consigliamo di ricorrere a qualcuno di questi giochi divertenti all'inizio degli incontri. Gli *icebreaker* consentono di cementare il gruppo. Di seguito ne presentiamo qualche esempio. Sugeriamo ai docenti di utilizzare almeno un *icebreaker* nel corso del primo incontro con gli studenti e di decidere se svolgerne o meno uno all'inizio di ogni sessione.

Icebreaker n. 1

Occorrente: una confezione di marshmallow (un marshmallow per ogni gruppo composto da 3 persone), spaghetti, corda (un metro per ogni gruppo composto da 3 persone), un metro di nastro adesivo per ogni gruppo composto da 3 persone.

Invita i partecipanti a cimentarsi nella "Marshmallow Challenge".

L'obiettivo è di costruire la struttura più alta servendosi di 20 spaghetti, un metro di nastro adesivo, un metro di corda e un marshmallow da sistemare in cima. La struttura deve essere STABILE e non dovrà reggersi su altri oggetti. Per completare la missione i gruppi avranno 7 minuti a loro disposizione.

Il gioco servirà ai partecipanti ad adottare un approccio creativo nel corso dell'incontro.

Icebreaker n. 2

Trova il tuo spirito affine (Questa attività aiuta i partecipanti a concentrarsi su ciò che li accomuna)

Questo gioco prevede più *manche* nel corso dei quali ciascun partecipante dovrà trovare il proprio spirito affine cui porre 3-4 domande. L'insegnante stabilisce i criteri della ricerca. Ad esempio:

Prima *manche* – trova qualcuno che sia alto quanto te;

Seconda *manche* – trova qualcuno a cui piaccia svegliarsi presto la mattina,

Terza *manche* – trova qualcuno a cui piaccia il tuo stesso genere musicale.

Una volta trovato il proprio spirito affine, i partecipanti dovranno porgli/le 3-4 domande (ad es., Come spenderesti i tuoi ultimi 10€? Qual è la cosa più bella che ti sia mai successa? Che posto ti piacerebbe visitare? ecc.).

Icebreaker n.3

Il gioco della carta igienica (Questa attività aiuta i partecipanti a sentirsi a proprio agio nel condividere le proprie opinioni).

- Fa' girare un rotolo di carta igienica e chiedi agli studenti di prendere **quella di cui hanno bisogno**. *Non dare spiegazioni.*
- Quando hanno finito, di' ai partecipanti che dovranno andare in giro e raccontare qualcosa di sé ai loro compagni per ogni strappo di carta igienica preso.

Icebreaker n.4

Puzzle (Questa attività aiuta i partecipanti a rendersi conto della varietà di talenti e della diversità dei membri che compongono il gruppo)

Da' ai partecipanti un pezzo di puzzle completamente bianco su cui ciascuno di loro dovrà riportare una competenza o una capacità con la quale intende contribuire al lavoro di gruppo. Quindi, i partecipanti

assembleranno il puzzle e capiranno che tutti loro fanno parte e contribuiscono alla vita di un'unica comunità.

Icebreaker n.5

Sperduti (Questa attività consente ai partecipanti di comprendere i valori dei propri compagni e di mettere alla prova la loro capacità di risolvere problemi. Inoltre, li aiuta a sviluppare la propria capacità di lavorare in gruppo).

Di' ai partecipanti di immaginare di essere sperduti su un'isola deserta. Quali sono i 5 oggetti* che porterebbero con loro per sopravvivere e segnalare la loro presenza. 5 oggetti per gruppo, non a persona. I partecipanti dovranno riportare le loro scelte sulla lavagna e difenderle di fronte ai loro compagni.

(* è possibile stabilire un altro tetto massimo di oggetti, ad es., 7 o 8)

Icebreaker n.6

Alcune informazioni su me e te... (Questa attività aiuta gli studenti a sentirsi a proprio agio nel condividere le proprie opinioni)

Da' agli studenti la seguente scheda da completare. Quando hanno finito, raccogli le schede e leggi ad alta voce alcune voci dell'elenco e chiedi ai partecipanti di indovinare chi è l'autore.

| Completa le seguenti affermazioni |
|--|
| <ul style="list-style-type: none">● Sono unico/a perché...● Non ho mai...● Mi piace quando...● Mi piace...● Penso di aver il migliore...● Non vorrei mai...● Il mio ideale di bellezza è...● La cosa più bella che io abbia mai fatto per la persona che amo è...● Per rilassarmi...● Mi sento in colpa quando...● Il più grande ed il migliore...● La cosa più divertente che mi sia mai capitata è stata...● La cosa più bella che la persona che amo abbia mai fatto per me è...● Il momento più triste della mia vita è stato...● La decisione più importante che abbia mai preso è...● La cosa più incredibile...● La cosa che mi fa più ridere...● Non c'è niente che mi piaccia di più di...● Penso che la vita sia come... |

Icebreaker n.7

Parla come un vero esperto

I partecipanti dovranno parlare il più a lungo possibile come se fossero dei veri esperti, senza fare lunghe pause o interrompersi. Possono scegliere l'argomento che preferiscono. Vince chi fa l'intervento più lungo.

Icebreaker n.8

Storie infinite (Questa attività aiuta gli studenti a prepararsi alla discussione e a servirsi della propria creatività).

Inizia a raccontare una storia e concludi la prima frase con QUANDO IMPROVVISAMENTE. Uno degli studenti dovrà aggiungere un'altra frase alla storia e chiuderla nuovamente con la formula QUANDO IMPROVVISAMENTE. Il gioco continua fino a quando tutti i partecipanti non avranno contribuito alla storia che diverrà sempre più strana e surreale.

Registrala e falla ascoltare di nuovo ai partecipanti. Ecco uno spunto da cui iniziare: "Ieri sono andato allo zoo e stavo passando vicino alla gabbia degli elefanti, QUANDO IMPROVVISAMENTE..."

Icebreaker n.9

La mia storia oggi e domani

Obiettivi: I partecipanti riflettono sulle competenze che hanno acquisito e al modo in cui possono migliorarle. L'attività permette loro di comprendere le proprie motivazioni profonde, incoraggia gli studenti a proseguire gli studi e li aiuta a riflettere sul proprio curriculum.

Numero di partecipanti: 5+

Durata dell'attività: 45-60 min.

Occorrente: Fogli A4, penne

Istruzioni:

- Distribuisci ai partecipanti le schede con su scritto "La mia storia oggi" e "La mia storia domani".
- Spiega ai partecipanti che dovranno compilare entrambe le schede.
- Una volta compilate le schede discutine con i partecipanti. L'attività dovrebbe avere delle ricadute sulle percezioni dei partecipanti, sulle loro prospettive future, sul percorso di formazione che intendono intraprendere, sulle loro aspirazioni professionali, ecc.

La mia storia oggi:

1. Nome, cognome
2. Data di nascita
3. Luogo di nascita
4. Indirizzo
5. Famiglia (madre, padre, fratelli/sorelle).....
6. Istruzione:
Dove ho studiato:
- Dove studio:
- La mia materia preferita:
- Quali lingue parlo:
7. Competenze:
So usare il PC:
- Il mio sport preferito è:

So suonare/il mio hobby preferito è:

Altro:

8. Qualità:

Le mie qualità positive sono:

Vorrei poter cambiare il mio:

Nel mio tempo libero:

9. Il mio futuro

Da grande mi piacerebbe:

La mia storia domani:

1. Nome, cognome.....

2. Data di nascita

3. Luogo di nascita

4. Indirizzo

5. Stato civile: nubile/celibe/coniugato/-a

6. Figli

7. Istruzione:

Scuola:

Università:

10. Professione:

Cosa faccio e dove lavoro:

11. Qualità:

Le mie qualità sono:.....

Vorrei poter cambiare il mio:.....

Nel tempo libero mi piace:.....

12. Il mio passato (cosa mi ha aiutato a diventare chi sono oggi):

Spunti di discussione: come immagini il tuo futuro? Che cosa significa stabilire degli obiettivi futuri.

L'attività aiuta gli studenti a riflettere su come raggiungere i propri obiettivi e a distinguere fra obiettivi e strumenti: acquisizione di un titolo di studio universitario, di una qualifica professionale, apprendimento di una lingua straniera, sviluppo di competenze professionali.

Risultati attesi: Acquisizione di competenze che consentano di raggiungere obiettivi personali e professionali. Gli studenti miglioreranno la loro capacità di esprimersi e la loro creatività. Inoltre, impareranno a riflettere sulle informazioni da inserire nel proprio curriculum.