ONOFF
Preventing Cyber GBV

EDUCARE ALLA PARITA' DI GENERE

Un modello pedagogico per prevenire stereotipi e violenza di genere online

MANUALE PER INSEGNANTI ED EDUCATORI

Visita
www.on-offproject.eu

EDUCARE ALLA PARITA' DI GENERE

Un modello pedagogico per prevenire stereotipi e violenza di genere online

MANUALE PER INSEGNANTI ED EDUCATORI

Questo manuale è stato sviluppato sotto il Programma "Diritti, uguaglianza e cittadinanza" (Grant Agreement number: 856696 — ON-OFF — REC-AG-2018/REC-RDAP-GBV-AG-2018) - ON-OFF Project - https://on-offproject.eu/

ONOFF
Preventing Cyber GBV

Co-funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union

Un lavoro di collaborazione tra:

LUMEN · if · back slash · InterMedia KT Fostering Knowledge Transfer · gender alternatives · aretés Spudoratamente

This work is licensed under a Creative Common AttributionNonCommercial - ShareAlike 4.0 International license

DISCLAIMER: IL SUPPORTO DELLA COMMISSIONE EUROPEA PER LA PRODUZIONE DI QUESTA PUBBLICAZIONE NON COSTITUISCE UN'APPROVAZIONE DEI CONTENUTI, CHE RIFLETTE SOLO LE OPINIONI DEGLI AUTORI E LA COMMISSIONE NON PUO' ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER ALCUN USO CHE POSSA ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI IN ESSA CONTENUTE.

Autori:

Aretés	Valeria Ferrarini Giovanni Bursi Raffaella Fomini Enrico Lombardi (Associazione Quinta Parete)
Associazione Lumen	Alice Fregni Alice Toni Guglielmo Leoni
InterMediaKT	Antonela Kotsoni Marilda Kotsoni
Gender Alternatives Foundation	Milena Kadieva Anna Glavinova Misho Grablev
Backslash	Cristina Martínez Gilberto Martínez
InterFusion	Yiannis Konnaris

Grafica e Editing:

InterMediaKT	Nikolaos Matsankos Chloé Deantoni Sara Albo

ONOFF Preventing Cyber GBV

Co-funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union

INDICE DEI CONTENUTI

Introduzione metodologica 5

Capitolo I - Stereotipi di genere e oggettificazione della donna 7

1.1 Introduzione 8
1.2 Parliamo di stereotipi e oggettificazione 9
1.3 Come ci si sente? 12
1.4 Dove siamo noi all'interno del problema? 16
1.5 Cosa possiamo fare? 19

Capitolo II - Dagli stereotipi di genere alla violenza di genere online e alla colpevolizzazione delle vittime 21

2.1 Introduzione 22
2.2 Penso, parlo e agisco fuori dagli schemi! 23
2.3 In scena! 25
2.4 Però è anche colpa sua! Se lei... 29
2.5 Hai capito?! 31

Capitolo III - Rispettare e condannare 34

3.1 Introduzione.....35
3.2 Cos'è il Cyberbullismo? 36
3.3 Consigli per la sicurezza sui Social Media 40
3.4 Diciamo NO al Cyberbullismo 42
3.5 Rispetta e condanna 45

Capitolo IV - Violenza di genere online (GBV) nelle sue diverse forme e uso improprio delle nuove tecnologie 47

4.1 Introduzione 48
4.2 Io e i Social Media 50
4.3 Trolls e emozioni 52
4.4 È solo un commento 55
4.5 Cambiamo insieme 58

Capitolo V - Relazioni Online ed offline 60

5.1 Introduzione 61
5.2 La vita prima e dopo Internet 62
5.3 Comprendere le conseguenze invisibili della violenza di genere online 65
5.4 Come ti fa sentire la GBV? 67
5.5 Come proseguiamo? 69

INDICE DEI CONTENUTI

Capitolo VI - La “zona grigia 71

6.1 Introduzione 72
6.2 Rosa o Blu? 73
6.3 It’s a man’s, man’s, man’s world 76
6.4 Non tutto è come sembra 80
6.5 Testa i tuoi stereotipi inconsci! 83

Capitolo VII - Buone pratiche in comunicazione 85

7.1 Introduzione 86
7.2 Icone e stereotipi 87
7.3 Buone pratiche ed errori comuni 90
7.4 Cambia il tuo punto di vista 92
7.5 #LikeAGirl 94

Capitolo VIII - Sta a te decidere 96

8.1 Introduzione 97
8.2 Internet è un luogo sicuro? 98
8.3 Mettiti nei miei panni! 100
8.4 Intervieni! 102
8.5 Sta a te decidere! 104

INTRODUZIONE METODOLOGICA

ON-OFF è finanziato dal programma Diritti Uguaglianza e Cittadinanza dell'Unione europea e si rivolge ad insegnanti, educatori e ragazzi di cinque Paesi europei: Italia, Bulgaria, Spagna, Grecia e Cipro.

Dal punto di vista operativo, il progetto mette a disposizione una piattaforma digitale dalla quale insegnanti ed educatori possono scaricare ed utilizzare 8 Workshop da realizzare con i/le ragazzi/e della propria classe o del proprio gruppo informale. Per far fronte agli effetti connessi all'emergenza COVID-19, i Workshop possono essere realizzati, oltre che in presenza, anche in versione completamente on-line. Compatibilmente con le condizioni di lavoro di ogni Paese, inoltre, insegnanti ed educatori possono programmare i Workshop anche in modalità blended.

I Workshop trattano temi specifici e complessi quali la gestione degli stereotipi di genere, il contrasto alla violenza on-line, la lotta al cyber-bullismo, l'uso responsabile delle nuove tecnologie e altro ancora. Temi complessi, appunto, che all'interno dei Workshop vengono proposti con delicatezza e professionalità, utilizzando il linguaggio preferito dai ragazzi: l'informale, i video, il gioco, il dialogo aperto.

I Workshop sono progettati seguendo una metodologia educativa innovativa che prevede lo sviluppo di 4 step sviluppati nell'arco di circa 2 ore. Il primo step di ogni Workshop è denominato **'reader'**: ogni argomento viene presentato in modo preciso e dettagliato fornendo informazioni e dati che consentono ai/alle ragazzi/e di comprendere adeguatamente il fenomeno. Il secondo step è **'user'**: i/le ragazzi/e sono chiamati a vivere un'esperienza sul tema attraverso un gioco, un video, un'attività che li chiama direttamente in causa. Il terzo step è **'critic'**, è il momento nel quale i/le ragazzi/e mettono a confronto le loro rappresentazioni sull'esperienza fatta e si interrogano sulle probabili differenze e sulle possibili identificazioni. Il quarto step, infine, è '**evaluator'**: i/le ragazzi/e sono chiamati a 'tirare le somme', a valutare quanto sentito nel corso del workshop e a ipotizzare percorsi di cambiamento personale.

Il progetto **ON-OFF** si pone l'obiettivo di contribuire a prevenire la violenza di genere on-line e di contrastare gli stereotipi di genere attraverso la progettazione e realizzazione di un modello di intervento non-formale basato su metodologie didattiche innovative e digitali.
Il progetto vuole fornire a insegnanti ed educatori strumenti di lavoro per sensibilizzare i ragazzi della fascia di età 12-17 anni ai problemi e agli effetti connessi alla violenza di genere on-line, promuovendo contestualmente l'attivazione di percorsi di crescita personale e di sviluppo del loro sistema di competenze di genere.

INTRODUZIONE METODOLOGICA

Ogni Workshop è progettato nel dettaglio. Vengono fornite informazioni puntali e precise sugli obiettivi specifici, sul target di riferimento, sulla tempistica, sugli strumenti digitali o sui materiali da utilizzare e soprattutto sulle attività da realizzare, che vengono presentate con il supporto di dettagliate indicazioni operative e linee guida di lavoro.
La fase della formazione realizzata attraverso il modello educativo costituito dagli 8 Workshop viene seguita parallelamente da una fase di valutazione dell'intervento nell'intento di valutare il cambiamento prodotto. Il progetto, infatti, prevede lo sviluppo di un piano di valutazione volto a misurare in termini quali-quantitativi il cambiamento comportamentale intervenuto nei/nelle ragazzi/e e negli insegnanti/operatori grazie al percorso formativo realizzato.
La misurazione del cambiamento comportamentale viene effettuato con un sistema di indicatori volti a rilevare le novità intervenute nel sistema di rappresentazioni della persona in merito al proprio set di valori, al proprio bagaglio di conoscenze, alle proprie abitudini e alla loro presunta oggettività.
Il modello di intervento formativo e il modello di analisi di cambiamento comportamentale del progetto ON-OFF si basano su strumenti e approcci innovativi quali la Media Education, una metodologia basata su metodi di educazione non formale (giochi di ruolo, apprendimento collaborativo, apprendimento attraverso la pratica) nei quali i media sono sia contenuto che strumento (cfr. M. McLuhan); la Socioterapia, una disciplina di derivazione sociologica che promuove azioni di intervento personale e sociale a partire dall'analisi del sistema dei rappresentazione della persona (cfr. L. Benvenuti); il Lundy Model, un modello di azione partecipativa multi-stakeholder nel quale si promuovono processi di confronto stimolando il dialogo e l'ascolto (cfr. L. Lundy).

STEREOTIPI DI GENERE E OGGETTIVIZZAZIONE DELLE RAGAZZE	DAGLI STEREOTIPI DI GENERE ALLA VIOLENZA DI GENERE ONLINE E COLPEVOLIZZAZIONE DELLE VITTIME	RISPETTA E CONDANNA	VIOLENZA DI GENERE ONLINE NELLE SUE DIVERSE FORME E USO IMPROPRIO DELLE NUOVE TECNOLOGIE
• Parliamo di stereotipi e oggettificazione • Come ci si sente? • Dove siamo noi all'interno del problema? • Cosa possiamo fare?	• Penso, parlo e agisco fuori dagli schemi! • In scena! • Però è anche colpa sua! Se lei... • Hai capito?!	• Cos'è il Cyberbullismo? • Consigli per la sicurezza sui Social Media • Diciamo NO al Cyberbullismo • Rispetta e condanna	• Io e i Social Media • Trolls e emozioni • È solo un commento • Cambiamo insieme

RELAZIONI ONLINE E OFFLINE	LA ZONA GRIGIA	BUONE PRATICHE NELLA COMUNICAZIONE	DECIDI TU
• La vita prima e dopo Internet • Comprendere le conseguenze invisibili della violenza di genere online • Come ti fa sentire la GBV? • Come proseguiamo?	• Rosa o Blu? • It's a man's, man's, man's world • Non tutto è come sembra • Testa i tuoi stereotipi inconsci!	• Icone e stereotipi • Buone pratiche ed errori comuni • Cambia il tuo punto di vista • #LikeAGirl	• Internet è un luogo sicuro? • Mettiti nei miei panni! • Intervieni! • Sta a te decidere!

WORKSHOP I

STEREOTIPI DI GENERE E OGGETTIFICAZIONE DELLA DONNA

WORKSHOP I

Stereotipi di genere e oggettificazione della donna

1.1 Introduzione

Uno dei maggiori problemi che dobbiamo affrontare come società è, senza dubbio, la disuguaglianza di genere. Tra i grandi temi da contrastare c'è l'educazione e la visibilità di alcuni comportamenti perpetuati, soprattutto dai più giovani. Per questo motivo, è molto importante rendere le giovani generazioni consapevoli della situazione attuale in materia di disuguaglianza di genere e rendere visibili comportamenti e azioni, a volte normalizzati. In questo modo, avvicinando ed esemplificando problemi come gli stereotipi di genere o l'oggettificazione delle donne, li aiuteremo a rilevarli, evitarli e combatterli. Il workshop "Stereotipi di genere e oggettificazione delle donne" include quattro attività, per una durata totale di 2 ore, divise nelle seguenti fasi: reader (15 minuti), user (40 minuti), critic (40 minuti) e evaluator (25 minuti). E' indirizzato a giovani da 12 ai 17 anni e può essere realizzato in presenza ma anche online. Nell'opzione "in presenza" è consigliabile che le attività si svolgano in un'aula con sedie e tavoli, o in tutti i casi con spazio sufficiente per svolgere le attività. Inoltre, è necessario avere spazio sufficiente sui muri per appendere alcune cose.

Nell'opzione online è necessario avere un PC, una buona connessione internet ed una piattaforma online per videochiamate in cui i partecipanti possono moderare una discussione.
I workshop mirano a promuovere la conoscenza dei problemi relativi agli stereotipi di genere e all'oggettificazione delle donne, a esemplificare questi problemi con esempi di situazioni quotidiane in modo che i giovani possano identificarli, a promuovere la riflessione sui loro comportamenti e il loro ruolo rispetto a questi problemi, a raggiungere possibili modi per ridurre questi problemi nel nostro ambiente e a discutere di alcuni esempi legati agli stereotipi di genere e all'oggettificazione delle donne online.

1.2 Parliamo di stereotipi e oggettificazione

Fase Reader **15 minuti**

Strumenti

- **Lavagna**
- **PC**
- **Proiettore**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

La prima attività di questo workshop si concentrerà sull'incrementare la conoscenza in tema di stereotipi di genere e oggettificazione delle donne. Lo scopo di questa fase Reader è che i partecipanti conoscano il significato di questi due termini.
Per questo, invece di spiegare prima i significati, lavoreremo su ciò che sanno sugli stereotipi, l'oggettificazione e il genere.
Prima di tutto l'insegnante/educatore farà un giro introduttivo, in cui ogni partecipante dovrà dire il suo nome, la sua età e cos'è l'uguaglianza secondo la sua opinione. Questo ci darà un parametro sulla conoscenza generale dell'argomento nel gruppo, e ci permetterà di adattare meglio il workshop sulla base di quanto emerso (il modo di parlare, il "livello" delle discussioni ...).
Per iniziare l'insegnante/educatore scriverà alla lavagna le parole "genere", "stereotipo" e "oggettificazione" a caratteri grandi. I partecipanti avranno 5 minuti per alzarsi e scrivere alla lavagna, accanto a ogni concetto, le parole che gli vengono in mente quando pensano a questi termini.
Alla fine dei 5 minuti, leggerete tutti i contributi e raggrupperete le definizioni. Sentitevi liberi di parlare di alcuni argomenti che vengono fuori quando stanno scrivendo le parole alla lavagna.
Per esempio, quando pensano al genere, potrebbero confonderlo con l'orientamento sessuale. Questa attività serve come momento per chiarire rapidamente questi termini.
Dopo il brainstorming, gli insegnanti/educatori utilizzeranno una presentazione per spiegare la definizione corretta dei termini.
L'obiettivo di questa attività è che la definizione di "stereotipi di genere" e "oggettificazione delle donne" sia data dai partecipanti stessi.
È importante che l'insegnante /educatore non accenni o spieghi nulla mentre i partecipanti stanno scrivendo le loro idee alla lavagna.
Non importa che le idee o i concetti siano sbagliati, solo attraverso la partecipazione diretta con propri contributi ragazze e ragazzi potranno comprendere meglio il significato.
È molto importante che in questa attività, una volta che i partecipanti avranno scritto le loro idee su entrambi i concetti, ci sia una riflessione sul motivo per cui hanno messo ciò che hanno messo.

DEFINIZIONI:

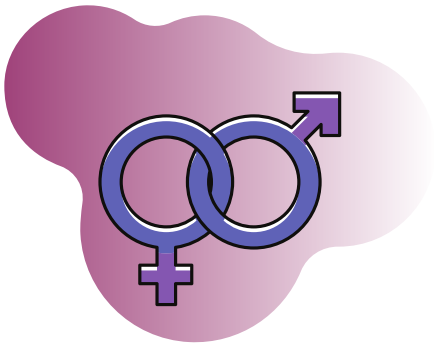
STEREOTIPO:

- Idea generalizzata di un gruppo di persone.
- Supporre che un gruppo di persone simili abbia gli stessi gusti o comportamenti.
- Per esempio: “tutte le ragazze bionde sono sciocche” oppure “tutti i politici sono disonesti”
- Altri esempi?

OGGETTIFICAZIONE DELLA DONNA:

- Oggettificare le donne significa fare uso della loro immagine per scopi che non gli conferiscono dignità né come donne né come esseri umani.
- Il più delle volte la reificazione del corpo della donna avviene sulla base di un isolamento o di un'enfasi che viene data a un'area specifica del corpo, come la bocca o il seno.
- Alcuni esempi di oggettificazione possono essere, stampa, televisione e pubblicità in cui si vedono donne mostrate accanto a strumenti, sigarette, liquori, trattori, automobili, deodoranti e prodotti che le aziende vogliono vendere.

GENERE:



- Gruppo di comportamenti, caratteristiche e apparenze che fanno sentire una persona "come una ragazza" o "come un ragazzo".
- È possibile nascere con i genitali maschili ma essere una ragazza, perché la persona potrebbe identificarsi come una ragazza nonostante abbia i genitali maschili.
- La differenziazione tra genitali maschili (pene) e genitali femminili (vagina) è chiamata sesso biologico.
- L'orientamento sessuale fa invece riferimento al sesso verso cui si è emotivamente o sessualmente attratti.

STEREOTIPI DI GENERE:

- Idea generalizzata dei gusti, dei comportamenti e dello stile di vita di “ragazze” e “ragazzi”.
- Supporre che i ragazzi / le ragazze abbiano determinati stili di vita, gusti, comportamenti e personalità solo perché sono ragazze / ragazzi.
- Ad esempio: "a tutte le donne piace il colore rosa" o "a tutti gli uomini piace lo sport"
- Altri esempi?

Fase Reader

15 minuti

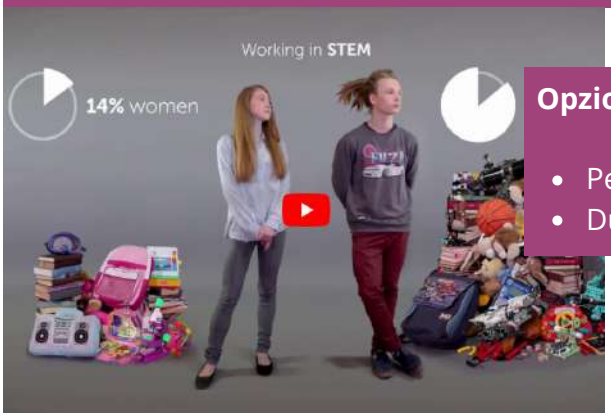
Strumenti

- **Strumento online per videochiamate in cui si possa condividere una presentazione sullo schermo**
- **Carta**
- **Penne / matite per ogni partecipante**

Attività relativa all'opzione "online"

Nell'opzione online di questa attività, l'insegnante/educatore farà esattamente lo stesso, ma online. L'approccio sarà come la versione in presenza.
Prima di tutto, dopo un piccolo giro introduttivo (lo stesso dell'attività in presenza), l'insegnante/educatore metterà sullo schermo condiviso le parole "genere", "stereotipo" e "oggettificazione".
I partecipanti avranno 5 minuti per scrivere, in un articolo, le parole che gli vengono in mente quando leggono questi concetti.
Passato questo tempo, condividerete tutte le risposte con un brainstorming.
Mentre i partecipanti enunciano le loro risposte (non più di 6), l'insegnante/educatore le scrive nel documento che ha nella schermata in condivisione. In questo modo, tutti potranno vedere i vari contributi.
Dopo di che, farete una piccola discussione sulle parole per arrivare a una definizione appropriata dei concetti di "stereotipo di genere" e "oggettificazione delle donne". Quando avrete spiegato le definizioni, potrete mostrare il seguente video su youtube.

Link ai video di youtube:



Opzione 1 - Stereotipi di genere ed educazione

- Per partecipanti dai 15 ai 17 anni
- Durata: 1:24 min

Opzione 2 - Ruoli di genere e stereotipi

- Per partecipanti da 12 ai 15 anni
- Durata: 1:48 min

1.3 Come ci si sente?

Fase User **40 minuti**

Strumenti

- **Oggetti vari**
- **PC e proiettore**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Nella seconda attività del workshop i partecipanti sperimenteranno attivamente il fenomeno degli stereotipi di genere e dell'oggettificazione delle donne facendo due diverse attività. La collezione dei materiali relativi a questa fase dovranno includere principalmente giochi, attività di gruppo, quiz e tutto ciò che può permettere i giovani di sperimentare in maniera attiva i contenuti presentati in precedenza. L'obiettivo di questa fase è vivere un'esperienza rispetto agli stereotipi di genere e all'oggettificazione delle donne.

Prima attività:

I partecipanti devono mettersi in piedi in fila lungo una linea immaginaria o concretamente segnata sul pavimento. L'insegnante/educatore sarà davanti alla linea, in modo da poter vedere gli studenti.
A seconda dell'età dei partecipanti, l'insegnante/educatore dovrà scegliere la frase più appropriata.
All'inizio dell'attività l'educatore spiega che il luogo in cui si trova la linea dei partecipanti è la "zona neutra", la destra della linea è la zona “sono d'accordo", la sinistra della linea è la zona "non sono d'accordo".
L'insegnante/ educatore dirà poi alcune frasi e tutti i partecipanti dovranno spostarsi da una parte o dall'altra della linea a seconda se sono d'accordo o meno.
Ogni partecipante dovrà scegliere la propria opinione.
Se non sanno se sono d’accordo o no, potranno rimanere semplicemente sulla linea.
Dopo ogni frase, l'insegnante/educatore dovrà stimolare un confronto sul motivo per cui hanno scelto di essere d’accordo o meno su quella frase, e qual è la risposta "corretta".

Alcuni degli argomenti di cui parlare potrebbero essere:

- Perché pensi che alcune materie o professioni siano più legate a un genere rispetto all'altro?
- Pensi che biologicamente parlando, le ragazze siano meglio dei ragazzi in alcuni campi, o i ragazzi siano meglio delle ragazze in altri?
- Pensi che sia più difficile per una donna raggiungere posizioni importanti sul lavoro? Perché?
- Quali stereotipi di genere trovi quando parliamo di relazioni d'amore?

Lista di frasi

Per partecipanti da 12 ai 15 anni

- Le persone dovrebbero lavorare per i lavori per cui pensano di essere bravi e ai quali sono interessati.
- La matematica è davvero difficile.
- Il tuo genere non dovrebbe avere alcun impatto sulla scelta delle materie.
- L'assistenza infermieristica è una professione più adatta alle donne.
- Maschi e femmine sono uguali I ragazzi sono meglio delle ragazze in matematica.
- Le ragazze vanno meglio a scuola rispetto ai ragazzi.
- Tecnologia del Design è una materia per "ragazzi".
- Le ragazze sono più brave nello sport rispetto ai ragazzi.
- I ragazzi non devono piangere

Per partecipanti dai 15 ai 17 anni

- Incoraggerei sempre i miei coetanei a fare qualsiasi tipo di studio essi vogliano.
- Essere l'unico maschio/femmina in una classe mi avrebbe condizionato a scegliere alter materie.
- Il miglior lavoro per te è quello che corrisponde alle tue abilità, bravura e qualità personali.
- Solo le ragazze usano il trucco
- Le donne si prendono più cura dei bambini rispetto agli uomini
- Sia le donne che gli uomini possono accedere a posizioni dirigenziali di alto livello
- I ragazzi non devono essere sensibili e piangere
- In una relazione eterosessuale, la ragazza deve essere sensibile e romantica

Seconda attività

L'obiettivo di questa seconda attività è quella di promuovere un pensiero critico su come l'oggettificazione delle ragazze e gli stereotipi di genere siano qualcosa di normalizzato nella società, soprattutto nelle pubblicità, nei film o nella vita quotidiana.

In questo annuncio la donna è sdraiata sul pavimento in una postura passiva, e sopra di lei vi è un vetro. Se poniamo attenzione alla scena, la donna tiene in mano un panno e un detergente per il vetro (che è in realtà il profumo da promuovere). Questa immagine mostra sia un'oggettificazione delle donne (mostra la donna in una postura passiva) che uno stereotipo di genere (un profumo per le ragazze con la forma di un pulitore di vetro).

In questa locandina di film famosi, possiamo osservare l'oggettivazione della donna nei personaggi femminili. In tutti, le donne sono mostrate con abiti corti e posture che mostrano bene il corpo. Possiamo notare che le rappresentazioni degli uomini nelle locandine sono diverse, possiamo infatti vedere che sono più vestiti e sono in posizioni diverse rispetto alle donne (in una di esse, dei ragazzi si mostra solo il volto).
Quindi, notiamo una tendenza a mostrare tutto il corpo della donna e a rappresentarlo con meno vestiti rispetto a quello dei ragazzi.

Questa pubblicità mostra una delle risorsse più utilizzate in questo campo relative all'oggettificazione delle ragazze: il gioco di parole. In questo caso si finge di fare una similitudine tra il mondo del calcio e le ragazze nella foto. Per fare questo viene usata la frase: "Vedrai i migliori attaccanti del mondo".
In Spagnolo la parola "delanteras" significa sia "attaccanti", sia "seno", quindi viene usata l'immagine di due ragazze vestite da tifose con una scollatura profonda.

Fase User **40 minuti**

Strumenti

- **Strumento online per videochiamate in cui si possa condividere una presentazione sullo schermo**
- **Carta**
- **Penne / matite per ogni partecipante**

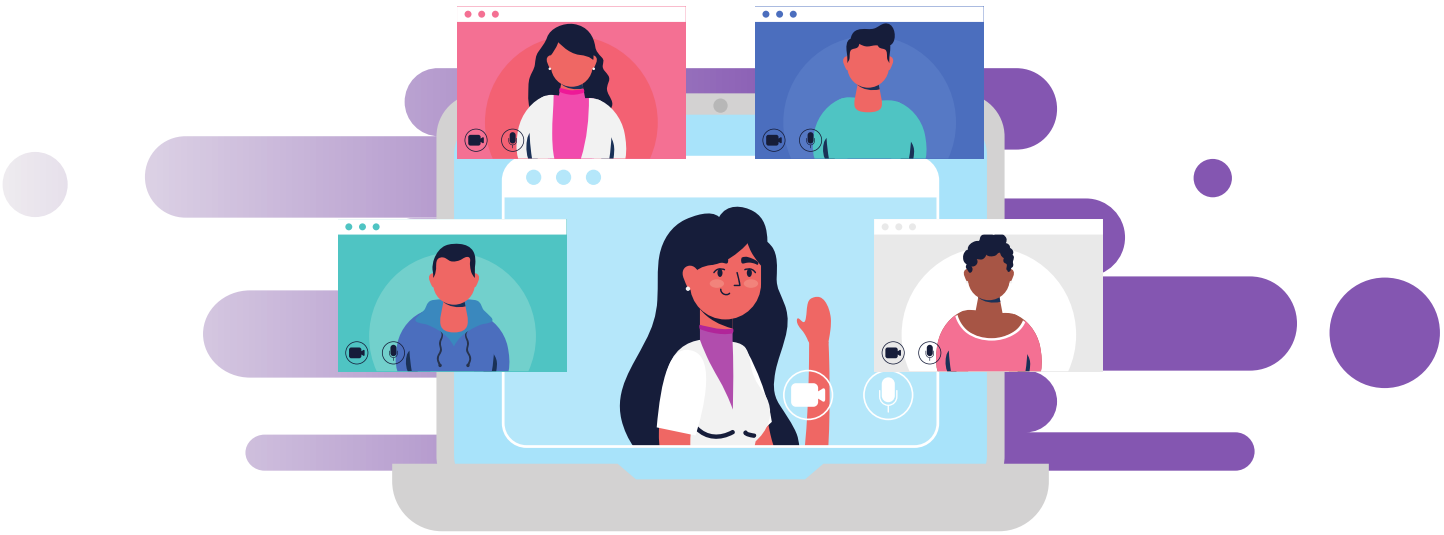
Attività relativa all'opzione "online"

La versione online di queste attività sarà una versione modificata delle precedenti attività, pur rispettandone gli obiettivi.

La **prima attività** consisterà nel valutare alcune frasi sugli stereotipi di genere, ma invece di farlo attraverso il movimento (come nella versione faccia a faccia), si utilizzeranno le immagini. L'insegnante/educatore leggerà delle frasi e, per ognuna di esse, ciascun partecipante deciderà se mostrare il pollice in su se lui / lei è d'accordo, il pollice in giù se lui / lei non è d'accordo, o semplicemente non fare nulla se non si conosce la risposta.

L'elenco delle frasi è lo stesso della versione in presenza.

La **seconda attività** sarà la stessa della versione in presenza.



1.4 Dove siamo noi all’interno del problema?

Fase Critic **40 minuti**

Strumenti

- **Evidenziatori - Post-it - Matite - Penne**
- **Carte - Cartoni -Colla -Riviste e ritagli di giornale**
- **Scatole di cartone vuote**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

In questa attività i partecipanti lavoreranno sul termine **"gender lightbulb moment".**
Il termine deriva dall’inglese: "lightbulb moment" significare “illuminazione”, quando “ti si accende la lampadina”, per così dire. Quindi il "gender lightbulb moment" è un momento in cui ci si rende conto di essere trattati in modo diverso a causa del proprio genere. Ad esempio, una ragazza a cui non viene permesso o viene sconsigliato di giocare a calcio. O un ragazzo a cui viene detto che non dovrebbe giocare con le bambole.
Può comprendere qualsiasi cosa, dai giocattoli con cui ti è stato permesso di giocare, all’essere consapevoli delle diverse regole per ragazzi e ragazze, al sentirti a disagio a causa del tuo genere in una determinata situazione. Ogni partecipante dovrebbe rappresentare su un foglio (usando la creatività) un momento di "gender lightbulb moment" che ha vissuto (preferibilmente il primo o quello più rilevante che ricorda). Questa rappresentazione può avvenire tramite racconto, ma può essere anche un’attività più creativa che si esprime attraverso un disegno, un collage, una poesia, un racconto, ecc. L'obiettivo è che i partecipanti si sentano liberi di condividere la loro storia nel modo che preferiscono. Va bene anche se vogliono solo raccontare la storia senza mostrare alcun prodotto artistico, possono usare il materiale per scrivere quello che diranno al gruppo. Per fare questo, avranno carta, penne, matite, colori, pennarelli, colla, ritagli di riviste e giornali, cartone ... e avranno a disposizione 10 minuti. Dopo questa attività tutti useranno delle "lenti viola". Si tratta di una metafora per intendere una nuova modalità di guardare la realtà in maniera più equa, evitando ogni tipo di stereotipo di genere. Quindi, una volta che avranno fatto la loro rappresentazione, ogni partecipante dovrà indossare (metaforicamente) le lenti viola e raccontare la stessa storia, ma in una realtà in cui gli stereotipi di genere e l'oggettificazione delle donne non esistono.
Lo scopo di questa fase è il confronto tra giovani, giovani e insegnanti / educatori, giovani e altri punti di vista.
L'insegnante / educatore potrà fornire alcuni esempi di momenti di "gender lightbulb moment" ai partecipanti, per chiarire l'obiettivo, e poi fare un altro esempio su come cambiarlo con le “lenti viola”.

Per aiutare i partecipanti a pensare a un cambiamento di situazione, l'insegnante / educatore può porre loro diverse domande o stimolare alcune discussioni:

- Perché normalmente accade questa cosa?
- In che modo l'ambiente familiare influisce su questa situazione? Come potrebbe essere migliorato per sradicare gli stereotipi di genere?
- In che modo l'istruzione influisce su questa situazione? Come potrebbe essere migliorato per eliminare gli stereotipi di genere?
- In quali altri campi della vita vengono perpetuati questi stereotipi di genere? (film, libri, pubblicità, TV, relazioni, lavoro, sport, musica ...)

Alcuni Esempi

SITUAZIONE IPOTETICA	LENTI VIOLA
Una ragazza vuole giocare a calcio con i suoi coetanei e loro non glielo permettono.	Poiché esiste una completa uguaglianza e non ci sono stereotipi di genere, non è un problema per le ragazze giocare a calcio. Questo accade perché la ragazza è stata libera di scegliere l'attività che le piace di più, senza restrizioni da parte della famiglia, degli insegnanti e degli amici. Ha avuto l'opportunità di provare diverse attività indipendentemente dallo stereotipo di genere, ed è stata anche incoraggiata fin da piccola a praticare sport e sentirsi libera di provare diverse opzioni.
Un ragazzo vuole comprare / indossare una maglietta rosa e alcuni colleghi la commentano	Poiché esiste una completa uguaglianza e non ci sono stereotipi di genere, non è un problema per un ragazzo indossare abiti rosa. Questo è stato possibile perché fin da bambino non c'è stato un ambiente condizionante all'interno della sua famiglia ed ha anzi avuto la possibilità di sviluppare interessi e preferenze diverse da quelle "stabilite".

Fase Critic **40 minuti**

Strumenti

- **Programmi online per comporre o disegnare come Canva, Power Point, Photoshop, Paint...**

Attività relativa all'opzione "online"

La versione online sarà la stessa, ma invece di materiali come carta, cartoni, ritagli di riviste, ecc...
I partecipanti useranno uno strumento online come Power Point, Canva, Paint, Photoshop ... (quello che sanno utilizzare meglio).
Le altre parti dell'attività sono le stesse.

1.5 Cosa possiamo fare?

Fase Evaluator **25 minuti**

Strumenti

- **Post it**
- **Carta - Penne**
- **Carta con un bersaglio disegnato**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

In quest'ultima attività valuteremo l'apprendimento del workshop e le possibili soluzioni nella vita quotidiana per i problemi trattati.
L'insegnante/educatore appenderà su una parete un foglio con un bersaglio disegnato sopra. I partecipanti riceveranno dei foglietti (post-it) di 3 colori diversi.

Ogni colore rappresenta un aspetto del workshop:

Giallo: apprendimento degli stereotipi di genere e dell'oggettificazione delle ragazze	**Verde: sviluppo delle attività e dei tipi di attività**	**Rosa: come possiamo migliorare la situazione di fronte a questi problemi.**

I partecipanti devono scrivere quello che hanno imparato, come hanno trovato le attività, alcuni consigli per migliorarsi. Ognuno dovrà mettere poi i foglietti sul bersaglio.
Se li metteranno vicino al centro significa che danno un punteggio alto al workshop, se invece li metteranno più lontani dal centro, significherà che danno un punteggio inferiore. Dopodiché sarà possibile discutere di quanto scritto e della valutazione data. Nei post-it rosa, scriveranno almeno 3 cose che possono fare nella loro vita quotidiana per migliorare la situazione sugli stereotipi di genere e sull'oggettificazione delle ragazze.
Dopodiché raggrupperanno tutti i post-it e l'insegnante/educatore li conserverà come materiale per i prossimi workshop.
Lo scopo di questa fase è quella di permettere ai giovani di verificare il possibile cambiamento che si è verificato su loro stessi rispetto al tema del Workshop, agli stereotipi di genere e all'oggettificazione delle donne.
Nella valutazione si parlerà di come si sono sentiti i partecipanti al workshop e come pensano di poter combattere situazioni caratterizzate da stereotipi di genere e oggettificazione delle ragazze nella loro realtà.
L'insegnante/educatore può anche incentivarli a prendersi quasi una sorta di "impegno" in tal senso.
È molto importante che questa attività abbia il totale anonimato per fare un riesame delle valutazioni al termine dell'attività.

Fase Evaluator

25 minuti

Strumenti

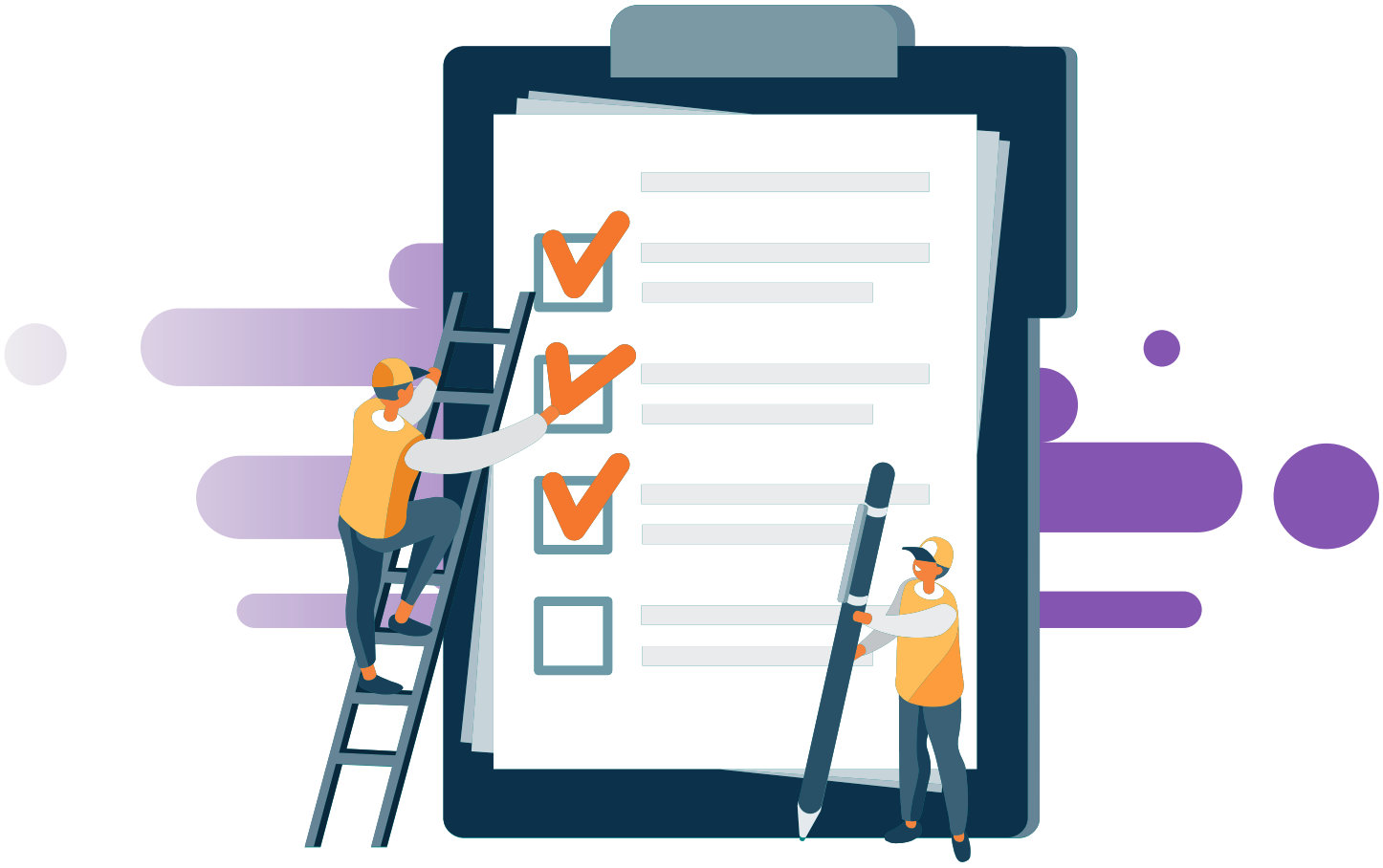
- **Questionario di valutazione**

Attività relativa all'opzione "online"

La versione online di questa attività sarà un questionario online di valutazione che compileranno tutti per discutere successivamente sulla parte degli impegni per cambiare i problemi, che faranno parlando in videochiamata.

Il modulo per l'attività di valutazione online si trova a questo link:

https://forms.gle/LstrwjYdNTBuC6rB6



WORKSHOP II

DAGLI STEREOTIPI DI GENERE ALLA VIOLENZA DI GENERE ONLINE E ALLA COLPEVOLIZZAZIONE DELLE VITTIME

WORKSHOP II

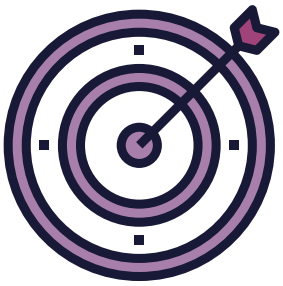
Dagli stereotipi di genere alla violenza di genere online e alla colpevolizzazione delle vittime

2.1 Introduzione

Affinchè tu possa riconoscere la discriminazione e la violenza di genere, questo workshop ti guiderà nell'acquisire strategie per la prevenzione di tali comportamenti e nell'acquisire consapevolezza rispetto alle responsabilità dei colpevoli.

Il nostro approccio all'interno del workshop si ispira alle tecniche e alla metodologia del Teatro dell'Oppresso dove la messinscena diventa strumento di confronto e riflessione sociale. Riflessioni agite che mirano a mutare lo scenario sociale e produrre un cambiamento positivo negli attori sociali: i nostri giovani. La potenza dell'educazione attraverso il linguaggio teatrale si differenzia ed è complementare agli altri insegnamenti in quanto pone l'individuo nella condizione di esprimersi con tutto se stesso, dando voce e corpo ai pensieri, alle emozioni, ai sentimenti, al proprio mondo di valori e all'esserci qui ed ora. In una prospettiva di crescita, il fine del teatro non è la trasmissione di un sapere ma la formazione e l'autoformazione globale del soggetto in relazione con gli altri e con il gruppo dei pari, sotto la regia attenta dell'insegnante/educatore.
Pensiamo che conoscersi e incrementare il proprio potenziale espressivo e creativo, permetta a chi è in età evolutiva di maturare abilità personali e sociali orientate alla positività e alla condivisione, ampliando le proprie capacità immaginative in un'ottica di ricerca del "ben-essere". Il gioco teatrale permette un coinvolgimento attivo dei ragazzi che li rende responsabili del proprio processo di apprendimento e lavora sulla motivazione al cambiamento.

Questo workshop include due attività, per una durata totale di 3 ore, divise nelle seguenti fasi: reader (45 minuti), user (45 minuti), critic (45 minuti) e evaluator (45 minuti). E' indirizzato a giovani da 15 ai 17 anni e può essere realizzato in classe.



Obiettivi:

- Apprendere il significato di stereotipi, discriminazione e violenza di genere.
- Imparare a riconoscere la discriminazione e violenza di genere con particolare riferimento al web.
- Fare esperienza simulata di situazioni di violenza di genere.
- Presa di coscienza di sé e del proprio pensiero rispetto al tema del genere.
- Acquisire strategie di prevenzione della discriminazione e della violenza di genere online e trovare strategie di cambiamento e risoluzione delle problematiche che ne comportano.
- Acquisire consapevolezza rispetto alle responsabilità dei colpevoli e non delle vittime nei casi di discriminazione e violenza di genere.

Strumenti:
Fogli e biro oppure Pc e connessione internet (solo nel caso l'attività venisse fatta on-line).

2.2 Penso, parlo e agisco fuori dagli schemi!

Fase Reader **45 minuti**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Questa fase è strutturata in 4 azioni:

1. Parola
2. Gesto
3. Suono
4. Riflessione

Prima di iniziare si deve disporre i partecipanti in cerchio. Se ciò non fosse possibile, è sufficiente dare loro un ordine consequenziale.

Azione 1: Parola
L'insegnante dirà una parola chiave e tutti i partecipanti, in maniera istintiva, senza pensare, uno dopo l'altro, dovranno di dire una parola legata alla parola chiave, senza ripetersi. Verranno fatti due giri con le parole chiave: Maschio e Femmina che dovranno essere chiaramente svelate solo prima di ogni giro. Prima di proporre le parole chiave è consigliabile fare un giro di prova su una parola facile come ad esempio: "Scuola" o "Famiglia".

Azione 2: Gesto
Con le stesse modalità dell'azione 1 si chiederà a tutti i partecipanti di fare un gesto legato alla parola detta precedentemente, senza emettere nessun tipo di suono. Verrà fatto un giro.

Azione 3: Suono
Con le stesse modalità delle azioni precedenti si chiederà a tutti i partecipanti di fare un suono (non una parola o una frase) legato al gesto fatto precedentemente. Verrà fatto un giro.

Azione 4: Riflessione
In questa ultima azione si chiederà ai partecipanti di dire quali gesti, parole e suoni hanno trovato più imbarazzanti, offensivi, denigratori e perché.

Attraverso le loro risposte sarà possibile fare una riflessione su cosa sia uno stereotipo di genere e su come possa diventare una forma di insulto e violenza. Questa fase oltre a consentire ai partecipanti di comprendere l'argomento in discussione, serve loro per mettersi in gioco in prima persona, esprimendo il proprio pensiero (Azione 1) attivando il corpo (Azione 2), superando l'imbarazzo di doversi esporre davanti al gruppo (Azione 3), esternando e confrontandosi sul proprio sentire (Azione 4), gettando così le basi per procedere alla prossima fase.

Ecco una lista di domande che potrebbero servire a stimolare il dialogo e la riflessione:

1. È stato facile scegliere la vostra parola, gesto o suono?

2. Perché avete scelto quella parola, gesto o suono?

3. Quali parole, gesti o suoni vi hanno imbarazzato? Perché?

4. In quali parole, gesti o suoni vi riconoscete? Perché?

5. Quali parole, gesti o suoni vi hanno infastidito? Perché?

6. Pensate che alcune delle parole, gesti o suoni siano stati più rappresentativi di altri? Perché?

7. Vorreste aggiungere qualche parola, gesto o suono che non è stata fatta?

8. Se poteste cambiare la vostra parola, gesto o suono lo fareste? E Perché?

Fase Reader **45 minuti**

Strumenti

- **PC/Laptop - Internet Connection**

Attraverso le piattaforme per video-conferenze è possibile svolgere l'attività. È necessario organizzare il turno di parola.

Attività relativa all'opzione "online"

2.3 In scena!

Fase User **45 minuti**

Strumenti
- **Copione stampato**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

In questa fase l'insegnante chiederà ai partecipanti di mettere in scena una situazione che ha il seguente copione.

SCENA

PERSONAGGI:

1 Ragazzo (Marc)
1 Ragazza (Lucy)
1 Narratore

I personaggi Marc e Lucy saranno interpretati da più ragazzi, che si alterneranno in alcuni momenti del dialogo segnati come: "Cambio ruoli", prima di iniziare deve essere già deciso l'ordine delle coppie di ragazzi e assegnate le parti dando ad ognuno una copia del testo così da poterla leggere almeno una volta. I personaggi saranno seduti su due sedie distanti tra loro, scrivono sul cellulare e, leggendo ad alta voce, comunicano quello che stanno scrivendo. Davanti ad ogni sedia ci sarà un cartello con scritto il nome dei due personaggi: "Marc", "Lucy".
Il narratore sarà interpretato dall'insegnante/educatore che leggerà defilato.

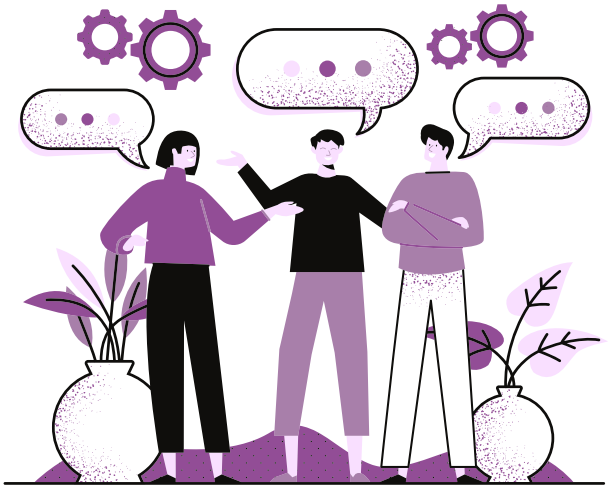
Narratore: Giorno 1
Marc: (Like)
Lucy: Ma chi è questo Marc che mi ha iniziato a seguire e mi ha messo il like? ... Carino! (Segui)

Narratore: Dopo qualche giorno
Marc: (Like). Che foto meravigliose!
Lucy: Grazie.

Narratore: Dopo qualche giorno
Marc: Like! Grande fotografa!
Lucy: Grazie! (Faccina grande sorriso)

Narratore: Dopo qualche giorno
Marc: Like! Che brava! (Faccina occhiolino)
Lucy: Grazie! (Faccina grande sorriso)

Narratore: Dopo qualche giorno
Marc: Like! Foto Top! (emoticon con l'occhiolino)
Lucy: (Doppia Faccina grande sorriso)



CAMBIO RUOLI

Narratore: Dopo qualche giorno in chat
Marc: Ciao! Sono belle le tue foto! Sei molto brava!
Lucy: Grazie. La fotografia è la mia passione!
Marc: Mi sembra di conoscerti, che scuola fai?
Lucy: Il Liceo Manzoni.
Marc: Un mio amico frequenta la tua scuola.
Lucy: Che classe fa?
Marc: La quinta.
Lucy: Sei una bambina!
Lucy: Tu quanti hanni hai?
Marc: Io 17.
Lucy: Che scemo! C'è solo un anno di differenza tra noi!
Marc: Non ti arrabbiare! (Faccina con occhiolino e lingua)
Lucy: Figurati sei tuo quello vecchio! Faccina linguaccia)
Marc: (Faccina che ride)
Lucy: Devo andare! (Manina che saluta)
Marc: è stato bello conoscerti!! (faccina che sorride)

CAMBIO RUOLI

Narratore: Dopo qualche giorno in chat
Marc: Ciao Lucy! (Faccina che sorride)
Lucy: Ciao Marc! (Faccina che sorride)
Marc: Ho visto che hai pubblicato una foto al Moon con le tue amiche.
Lucy: Sì sono andata sabato sera.
Marc: Ci vado spesso anch'io con i miei amici! Magari una sera ci possiamo incontrare!
Lucy: Perchè no...
Marc: Top! (Faccina felice)

CAMBIO RUOLI

Narratore: il giorno dopo
Marc: Allora sabato ci si vede al Moon, confermato?
Lucy: Ancora non lo so devo parlare con le mie amiche!
Marc: Ok! lo confermo!
Lucy: Bene!

Narratore: il giorno dopo
Marc: Hai parlato con le tue amiche?

Narratore: dopo qualche ora
Marc: Lucy? Tutto bene?

Narratore: dopo qualche ora
Marc: Lucy sei viva?

Narratore: dopo qualche ora
Marc: Pianeta Terra chiama Lucy. (Faccina che ride)
Lucy: Ciao Marc alla fine con le mie amiche abbiamo deciso che sabato non andremo al Moon.
Marc: Ok, dove andate?
Lucy: Ancora non lo sappiamo.

Narratore: dopo poco
Marc: Ho detto qualcosa di sbagliato?

Narratore: dopo poco
Marc: Perchè non mi rispondi?

Narratore: dopo poco
Marc: Lucy????

Narratore: dopo poco
Marc: Potresti almeno rispondere!

Narratore: il giorno dopo
Marc: Ti credi tanto bella! Sei un cesso!!

Narratore: dopo poco
Marc: Ti ho visto insieme alle tue amichette a farvi i selfie vestite come delle poco di buono!

Narratore: dopo poco
Marc: Sei come tutte le ragazze prima fai la carina poi....! Spero di non incontrarti mai!

A questo punto si blocca la scena e si chiede ai partecipanti come la storia sarebbe potuta andare avanti, vagliando le diverse possibilità e possibili conseguenze:

- Lucy avrebbe dovuto rispondere a Marc.
- Lucy avrebbe dovuto affrontare di persona Marc.
- Lucy avrebbe dovuto denunciare Marc.
- Lucy avrebbe dovuto fare una screenshot della chat per poi pubblicarlo e screditare Marc pubblicamente.
- Lucy avrebbe dovuto parlarne con le amiche oppure con i genitori o un referente adulto (es. professore della scuola).
- Lucy avrebbe potuto bloccare sui social Marc.
- Marc però avrebbe potuto creare un nuovo profilo falso, sarebbe potuto andare davanti alla scuola di Lucy o cercarla nel locale

Inoltre si chiede ai partecipanti::

- Cosa ha sbagliato Marc?
- Cosa ha sbagliato Lucy?
- Chi dei due ha sbagliato di più?

Fase User **45 minuti**

Strumenti

- **PC/Laptop - Connessione Internet**
- **Strumento online per videochiamate in cui si possa condividere una presentazione sullo schermo**

Attività relativa all'opzione "online"

Attraverso le piattaforme per video-conferenze è possibile svolgere l'attività.
È necessario avere il copione in forma digitale da poter inviare ai ragazzi che decideranno di partecipare alla messinscena.
Si potrebbe anche pensare di far scrivere la chat della scena in diretta.

2.4 Però è anche colpa sua! Se lei...

Fase Critic **45 minuti**

Strumenti

- **Fogli e biro**

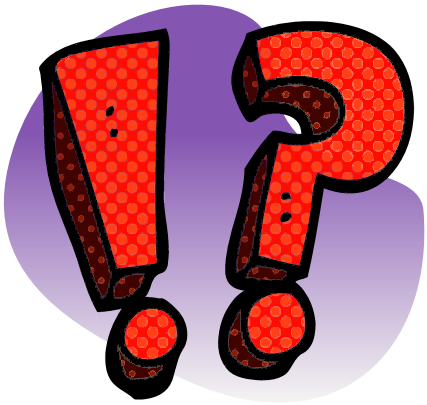
Attività relativa all'opzione "in presenza"

I partecipanti verranno divisi in due gruppi, l'aula verrà trasformata in un tribunale, un gruppo sarà l'accusa e l'altro la difesa.
Ad ogni gruppo verrà letto (e anche consegnato in cartaceo) il seguente caso:

Jennifer abita in un piccolo paese, è una bellissima ragazza, di buona famiglia, ama il suo corpo e le piace mostrarlo agli altri, vestendosi firmato. Adora stare al centro dell'attenzione, andare alle feste, divertirsi e conoscere ragazzi. Proprio ad una di queste feste, Jennifer conosce James un bel ragazzo che con i suoi modi riesce a conquistarla. I due si mettono insieme e sono molto felici. Dopo qualche mese di frequentazione, James propone a Jennifer un gioco per "accendere" la loro coppia e le chiede di mandargli alcune foto provocanti. Jennifer accetta, perché la cosa la diverte molto.
Dopo 2 anni di fidanzamento, Jennifer capisce di non amare più James e decide di lasciarlo. James non riesce ad accettarlo, per questo è molto arrabbiato e decide di vendicarsi pubblicando on line le loro foto private.
In poco tempo tutto il paese viene a sapere delle foto. Jennifer si vergogna molto e decide di trasferirsi dal fratello lontano da tutti. Ma le foto diventano virali e, per Jennifer, la vita è diventata impossibile. Per porre fine a questo inferno Jennifer decide di portare in tribunale James e di denunciare tutti i siti che hanno pubblicato le foto.

Qui si interromperà la storia e l'insegnante chiederà ai partecipanti di scrivere, anche a mo' di elenco, tutti i motivi per cui Jennifer ha ragione (difesa) e tutti gli errori che Jennifer ha fatto (accusa) dando 15/20 minuti di tempo massimo alla fine dei quali ogni gruppo, partendo dall'accusa, dovrà leggere ad alta voce quello che ha scritto confrontarsi con l'altro.

Solo a questo punto si svelerà che la storia di Jennifer è ispirata a un fatto di cronaca vero (Tiziana Cantone 2016) finito in tragedia, perché la protagonista oltre a non aver vinto la causa, ha deciso di togliersi la vita.



Da questa storia e dal successivo confronto con i ragazzi potrebbero emergere diverse riflessioni:

- Hai mai pensato a come alcune semplici azioni possono avere conseguenze enormi?
- Pensi che la reazione di Jennifer sia stata esagerata? Pensi che James abbia fatto una "bravata"?
- Non pensi che tali azioni possano danneggiare gravemente le vittime?
- Hai mai sentito parlare di cyberstalking?
- Conosci amici che sono stati vittime di cyberstalking?
- Hai mai sentito parlare di doxing (ricerca e pubblicazione di informazioni personali online)?

Fase Critic **45 minuti**

Strumenti

- **PC/Laptop**
- **Buona connessione Internet**
- **Piattaforma per Video-conferenze**

Attività relativa all'opzione "online"

Attraverso le piattaforme per video-conferenze è possibile svolgere l'attività. Alcune piattaforme danno anche la possibilità di divedere i gruppi e farli restare in "room" separate.

2.5 Hai capito?!

Fase Evaluator **45 minuti**

Strumenti
- **Fogli e biro**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

L'insegnante/educatore consegnerà ai ragazzi una serie di biglietti su cui ci saranno scritte frasi e situazioni ambigue di discriminazione e/o violenza di genere, in particolare legate al mondo on line. I partecipanti verranno divisi a coppie e di fronte agli altri dovranno fare e dire quello che c'è scritto sul biglietto, il resto della classe dovrà dire se c'è discriminazione e/o violenza di genere.
Questo gioco potrebbe far emergere dubbi ma soprattutto dovrebbe far emergere una nuova consapevolezza.

FRASI AMBIGUE

F: Femmina
M: Maschio

F/M
F: Come sto?
M: Benissimo! Per una volta sei vestita da femmina!
RIFLETTI: Pensare che esista un modo di vestirsi "da femmina".

M/M
M1: (piangendo) Questo film è così commovente.
M2: Non fare la femminuccia!
RIFLETTI: La sensibilità e il pianto appartengono alla sfera femminile.

F/F
F1: Hai visto Francesca con la minigonna?
F2: Sì è troppo grassa non può permettersela.
RIFLETTI: Non avere la libertà di vestirsi come si preferisce senza essere giudicati.

F/M
F: (arrabbiata) Smettila!
M: Come sei acida! Ti deve venire il ciclo?
RIFLETTI: Se una donna si innervosisce è colpa del ciclo mestruale come se non potesse avere il diritto di arrabbiarsi.

FRASI AMBIGUE

F/F
F1: Hai visto il goal di ieri sera?
F2: Lascia stare il calcio è una cosa da maschi.
RIFLETTI: Pensare che il calcio sia "da maschi".

M/M
M1: Cosa ne pensi di Maria?
M2: Culo da 8 ma tette un 6 scarso.
RIFLETTI: La donna viene valutata tramite numeri. Questo vale anche al contrario.

F/M
F: Ho deciso mi iscriverò a giurisprudenza perché voglio diventare un giudice.
M: Ma lo sai quanti anni ci vogliono? Diventerai troppo vecchia e non potrai avere figli.
RIFLETTI: La donna deve necessariamente desiderare di essere madre.

M/M
M1: Hai saputo di Luca ha baciato 5 ragazze diverse la stessa sera! È un grande!
M2: E Giulia ne ha baciati 6 è proprio una z*****a!
RIFLETTI: Avere più relazioni per un uomo è un vanto invece per una donna è diffamante.

F/F
F1: C'è mio padre a casa con il mio fratellino.
F2: Che bravo fa il mammo!
RIFLETTI: L'accudimento è solo una questione femminile.

F/M
F: Lasciami in pace!
M: Ma se sei così brutta che non ti vuole nessuno!
RIFLETTI: Il valore di una donna è misurata dal suo essere desiderabile per gli uomini.

A conclusione dell'incontro, alla luce dell'attività educativa a cui hanno partecipato, l'insegnante/educatore consegnerà dei biglietti bianchi e chiederà ai partecipanti di scrivere se hanno mai assistito, se hanno mai osservato o sentito di situazioni di discriminazione o violenza di genere.

Fase Evaluator **25 minuti**

STRUMENTI:
- **PC/Laptop - Connessione Internet**

Attraverso le piattaforme per video-conferenze è possibile svolgere l'attività. Alcune piattaforme danno anche la possibilità di divedere i gruppi e farli restare in "room" separate.

Attività relativa all'opzione "online"

WORKSHOP III

RISPETTA E CONDANNA

1

WORKSHOP III

Rispettare e condannare

3.1 Introduzione

Fin dalla tenera età, i genitori insegnano ai figli a rispettare gli anziani, ad avere le buone maniere e a giocare in modo corretto con gli altri. Eppure troppo spesso queste importanti lezioni di vita non vengono applicate nell'era digitale odierna.
Con un numero sempre maggiore di bambini e adolescenti in tutto il mondo che si connettono a Internet sui loro laptop, smartphone o tablet, è diventato sempre più importante per genitori e insegnanti / educatori assicurarsi che i giovani attuino online lo stesso livello di rispetto che attuano di persona. Una delle cose più importanti che possiamo insegnare ai nostri figli è che le azioni online hanno implicazioni nel mondo reale. Il fatto è che le parole fanno altrettanto male quando vengono pubblicate sulla bacheca di Facebook di qualcuno o inviate tramite messaggio di testo. In effetti, possono ferire anche di più proprio perché il fatto che siano scritte può aumentare ulteriormente i commenti meschini. Sfortunatamente, molestie digitali di questo tipo possono passare inosservate agli occhi dei genitori e non essere denunciate dai giovani. A differenza del bullismo o degli abusi nel cortile della scuola, l'abuso digitale o il cyberbullismo è troppo spesso un reato nascosto. Parlando ai bambini del rispetto degli altri online, i genitori e gli insegnanti / educatori possono aiutare a costruire un ambiente digitale positivo che abbracci l'apprendimento e la scoperta, riducendo al minimo la negatività e i contenuti inappropriati. I genitori e gli insegnanti / educatori dovrebbero sedersi con i bambini e discutere chiaramente il comportamento appropriato da tenere quando si è online. Dovrebbero sottolineare l'importanza di pensare in modo critico alle informazioni che incontrano e a come proteggere la loro privacy. Promuovere canali di comunicazione aperti con i giovani sul mondo digitale li aiuterà a sentirsi più a loro agio a parlare con gli adulti se incontrano contenuti offensivi o se qualcuno li molesta. La cosa più importante è insegnare a ragazze e ragazzi come **RISPETTARE** l'altro online e **CONDANNARE** quando qualcuno gli sta facendo bullismo online.
l workshop "Rispettare e condannare" include quattro attività, per una durata totale di 2 ore, divise nelle seguenti fasi: reader (30 minuti), user (40 minuti), critic (40 minuti) e evaluator (10 minuti). E' indirizzato a giovani da 12 ai 17 anni e può essere realizzato in presenza ma anche online. Nell'opzione "in presenza" è consigliabile che le attività si svolgano in un'aula con sedie e tavoli, o in tutti i casi con spazio sufficiente per svolgere le attività. Nell'opzione online è necessario avere un PC, una buona connessione internet ed una piattaforma online per videochiamate.
Le attività sono presentate in modo interattivo, spiegando il problema che stimolerà l'interesse dei giovani che diffonderanno ulteriormente l'informazione tra i loro amici. I Workshop saranno facilitati se attuati con un lavoro di gruppo, in un ambiente sicuro e protetto dove i partecipanti possono essere incoraggiati a imparare, condividere le proprie esperienze e apprendere gli uni dagli altri.

Obiettivi:

- insegnare ai giovani che le azioni online hanno implicazioni nel mondo reale: parlando ai nostri figli del rispetto degli altri online, possiamo aiutare a costruire un ambiente digitale positivo che abbracci l'apprendimento e la scoperta, riducendo al minimo la negatività e i contenuti inappropriati;
- familiarizzare con i giovani su ciò che è il cyberbullismo e le molestie informatiche, conosciute anche come bullismo online;
- fornire esempi in modo che i giovani acquisiscano maggiore familiarità con le diverse forme di cyberbullismo;
- incoraggiare i giovani a trattare gli amici online con lo stesso rispetto degli amici che incontrano faccia a faccia;
- promuovere il cambiamento comportamentale.

3.2 What is Cyberbullying?

Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **PC/Laptop - Buona connessione Internet**
- **Proiettore**
- **Presentazione PowerPoint**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

La prima attività di questo workshop è focalizzata sull'aumentare la conoscenza di cyberbullismo e molestie informatiche.
Per mantenere l'interesse del gruppo è meglio che l'insegnante / educatore utilizzi una presentazione PowerPoint con immagini e informazioni sull'argomento.

Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **PC/Laptop - Buona connessione Internet**
- **Proiettore**
- **Presentazione PowerPoint**

Attività relativa all'opzione "online"

Nell'opzione online di questa attività l'insegnante / educatore può fare la stessa attività descritta sopra.

* L'insegnante / educatore può utilizzare una piattaforma o un programma che gli consente di condividere il proprio desktop in modo che i partecipanti possano vedere la presentazione PowerPoint e il video sulla storia (ad esempio Microsoft Teams).

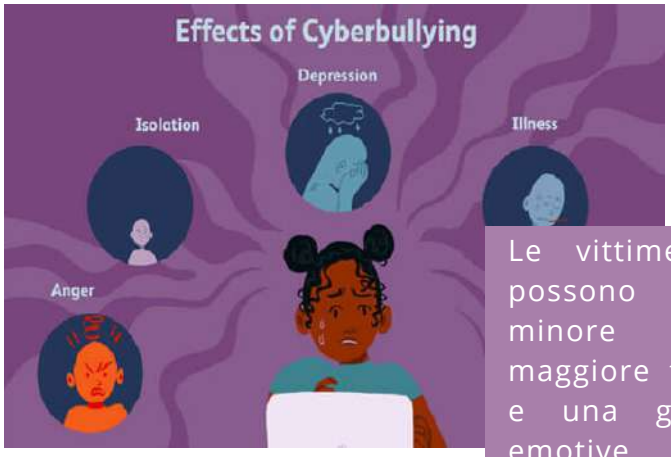
** Se l'insegnante / educatore non è in grado di utilizzare una piattaforma o un programma simile, può sempre ripetere tutte le informazioni.

Esempi di contenuto:

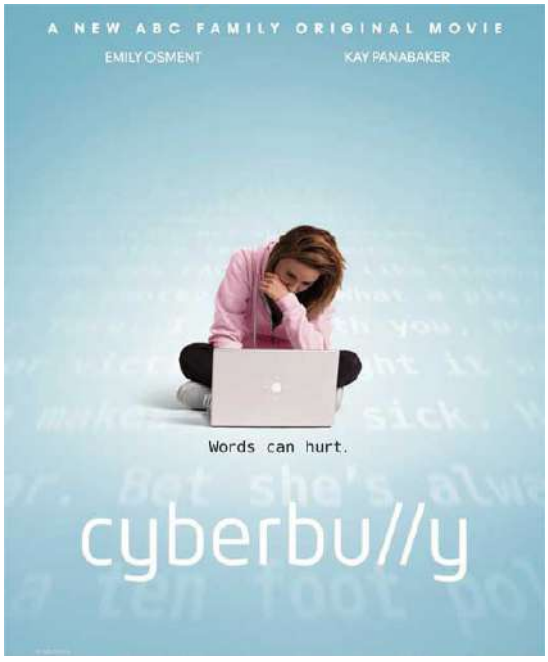
Il cyberbullismo o la molestia informatica è una forma di bullismo o molestia che utilizza mezzi elettronici. Il cyberbullismo e le molestie informatiche sono anche conosciuti come bullismo online. È diventato sempre più comune, soprattutto tra gli adolescenti, poiché la sfera digitale si è espansa e la tecnologia è avanzata.

Il cyberbullismo si verifica quando qualcuno, tipicamente un adolescente, fa il prepotente o molesta qualcuno su Internet e in altri spazi digitali, in particolare sui social media. Il bullismo può includere la pubblicazione di dicerie, minacce, commenti sessuali, informazioni personali della vittima o etichette peggiorative (ad esempio incitamento all'odio). Il bullismo o le molestie possono essere caratterizzate da comportamenti ripetuti e dall'intenzione di nuocere.

Esempi di contenuto:



Le vittime di cyberbullismo possono sperimentare una minore autostima, una maggiore tendenza al suicidio e una gamma di risposte emotive negative tra cui sentirsi spaventati, frustrati, arrabbiati o depressi.



La storia di Taylor Hillridge, un'adolescente vittima di bullismo online e il costo che assume per lei e la sua famiglia:

https://www.youtube.com/watch?v=kcmkMii9Txs
https://www.youtube.com/watch?v=g8Q4kHeM6Zc

Note: Il primo video mostra come loro ridono di lei, mentre il secondo mostra come questo influenzi lei e la suaintera vita

- Il cyberbullismo si verifica quando le persone usano la tecnologia per ferire i sentimenti di qualcun altro in modo continuo
- Il cyberbullismo può avvenire ovunque e in qualsiasi momento
- Chiunque può essere un cyberbullo se agisce in un certo modo nei confronti di un'altra persona online
- Il cyberbullismo è illegale e ci sono gravi conseguenze per le vittime, il bullo, le loro famiglie e gli amici
- Se qualcuno ti fa sentire insicuro o spaventato mentre sei online, non va bene.
- Se qualcuno cerca di ferirti dicendo o facendo cose online, è cyberbullismo.
- Quando si va oltre la presa in giro online e senti che non puoi 'scappare', è una forma di molestia.
- Essere molestati online non è mai ok, anzi, è illegale.
- A volte si può raggiungere un punto in cui le cose diventano insopportabili: ricorda che esistono forme di aiuto!

Esempi di contenuto:

Potresti essere molestato online quando qualcuno fa una delle seguenti operazioni:

- Ti invia messaggi anche dopo che gli hai detto di smetterla
- Crea un profilo falso e finge di essere te
- Diffonde voci o pettegolezzi online su di te
- Ti invia messaggi o foto offensivi o spaventosi
- Elimina o modifica i tuoi account o post online
- Accede ai tuoi account online quando non vuoi che lo faccia

- A volte è difficile rendersi conti di come il nostro comportamento influisce su qualcun altro, soprattutto se non vedi l'altra persona dal vivo.
- A volte potresti voler offendere qualcuno online perché ti senti giù o turbato. Anche se questo potrebbe farti sentire bene sul momento, probabilmente non aiuterà la situazione.
- Può essere difficile sapere come agire online in modo rispettoso e attento nei confronti degli altri, soprattutto se sei abituato a vedere il cyberbullismo online.

Ecco alcuni suggerimenti per riconoscere quando potresti essere un cyberbullo:

- Stai usando un linguaggio che potrebbe ferire i sentimenti di qualcuno?
- Stai insultando qualcuno? O urlando (usando le maiuscole) contro di loro
- Cosa direbbe tua madre se lo vedesse?
- Come ti sentiresti se qualcuno ti mandasse quel messaggio?
- Lo diresti in faccia a qualcuno?
- Sei gentile e ti prendi cura di quella persona?
- Ti senti turbato o arrabbiato?

Ecco i nostri suggerimenti su come avere buone interazioni online ed evitare di cadere nella trappola del cyberbullismo:

- Se non ti sembra corretto, non inviarlo.
- Ricorda che le cose possono essere fraintese molto facilmente online.
- Se sei turbato o arrabbiato, aspetta di essere calmo prima di postare / inviare qualsiasi cosa.
- Sii gentile con le persone e prova a pubblicare / inviare messaggi positivi invece di quelli negativi.
- Tratta le persone online come vorresti essere trattato.
- Ottieni l'autorizzazione della persona prima di pubblicare / inviare foto o video che la ritraggono.
- Comprendi che tutti sono diversi e sii rispettoso nei confronti delle persone anche se non ti piacciono o non sei d'accordo con loro.

3.3 Consigli per la sicurezza sui Social Media”

Fase User **40 minuti**

Strumenti

- **Carta- Penne / matite / pennarelli per i partecipanti**
- **Flip chart (lavagna a fogli mobili).**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Sebbene Internet possa essere una grande risorsa per aiutare gli studenti a prepararsi per i test e fare ricerche per i compiti, oltre a rimanere in contatto con i loro amici, è comunque importante che siano al sicuro quando usano la tecnologia, in particolare i siti di social media.

Per questa attività l'insegnante / educatore avrà bisogno di due supporti su cui scrivere (lavagna a fogli mobili, cartellone, ecc.) e di pennarelli per ogni partecipante. Dopo che l'insegnante / educatore ha discusso le definizioni nella fase precedente, ora può dare al gruppo un esercizio.
Dividi il gruppo in due:

- Il primo gruppo scriverà sulla lavagna a fogli mobili tutte le cose irrispettose che potrebbero accadergli online.
- Il secondo gruppo scriverà su un'altra lavagna a fogli mobili tutti i modi possibili per evitare questo comportamento dannoso o CONDANNARLO. (bloccare la persona, eliminare messaggi, segnalare i commenti, ecc.)

Quando i due gruppi sono pronti, leggi tutte le dichiarazioni e se ci sono altri suggerimenti aggiungili a quanto scritto. Questo aiuterà i ragazzi e le ragazze a iniziare a pensare in modo più critico rispetto ai contenuti che vedono navigando su Internet.

Fase User **40 minuti**

Strumenti

- **I partecipanti possono utilizzare carta e penna / matite che hanno a casa.**
- **Buona connessione a Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

La versione online sarà la stessa, ma invece di materiali come carta, lavagne a fogli mobili e pennarelli, gli studenti potranno utilizzare uno strumento online per scrivere le dichiarazioni/frasi oppure ogni partecipante potrà condividere i propri contributi.
Dopodiché, l'insegnante / educatore può fare una discussione con il gruppo e commentare con le conclusioni.

Di seguito sono riportati alcuni suggerimenti per aiutare gli adolescenti a stare al sicuro quando utilizzano i social media!

- Non fornire mai ad altre persone le informazioni sulla password.
- Non pubblicare online indirizzo, numero di telefono o sede della scuola.
- Utilizza impostazioni di privacy avanzate, in modo che solo amici e familiari possano vedere i post.
- Fai attenzione quando fai clic sui link e non fare clic sui link di persone sconosciute.
- Non accettare richieste di amicizia da estranei.
- Utilizza password complesse e modificale regolarmente.
- Non rispondere a post offensivi.
- Non aprire mai allegati da persone sconosciute.
- Imposta domande di sicurezza sui siti di social media.
- Non consentire ai programmi di monitorare la posizione.

3.4 Diciamo NO al Cyberbullismo

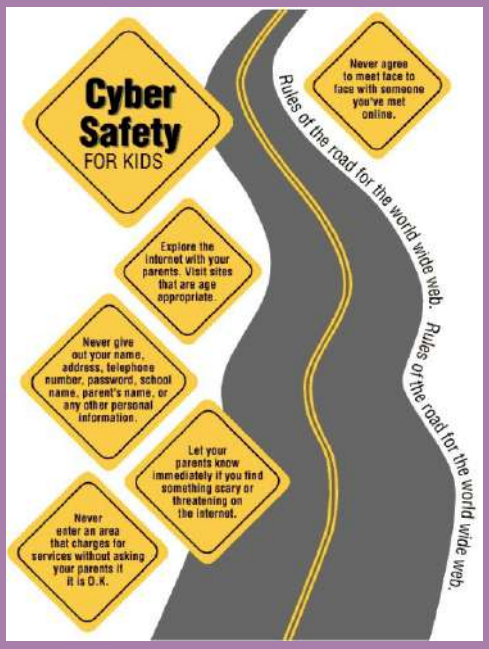
Fase Critic — **40 minuti**

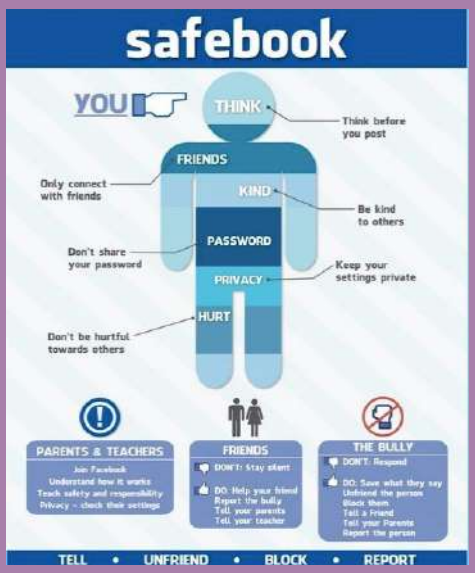
Strumenti

- Acquerelli
- Matite, pennelli
- Fogli di carta
- Penne

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Questa attività include l'ideazione di un poster da parte dei partecipanti per sensibilizzare sui temi trattati.L'obiettivo di apprendimento di questa attività è che i giovani siano coinvolti nel processo di prevenzione del cyberbullismo. Chiedi prima ai partecipanti se hanno mai visto qualcosa di simile a questi poster qui sotto e prova a trovarne uno simile una volta nella tua lingua nazionale (puoi mostrarli con la presentazione PowerPoint):





Prima che i partecipanti siano coinvolti nella creazione del poster, chiedi loro di lavorare in gruppi di 3 o 4 persone.
Ogni gruppo ha un singolo foglio.
Spiega loro che sono "volontari" che hanno bisogno di sensibilizzare l'opinione pubblica sul problema del cyberbullismo, una delle cose più importanti per cambiare gli atteggiamenti negativi. A tal fine, devono ideare (o, se possibile, anche creare effettivamente) un poster che inviti alla mobilitazione pubblica per gestire il problema. Chiedi ai partecipanti a pensare a un messaggio appropriato. Dopo di che i partecipanti si mettono al lavoro (25 - 30 min). Ogni gruppo dovrebbe presentare il proprio lavoro agli altri e analizzarlo (10 min).
Il risultato atteso è quello di aver sensibilizzato i giovani su come possono prendere parte a varie iniziative sociali e anche di raggiungere una comprensione sui temi del cyberbullismo e sensibilizzare gli altri su questo argomento.
In alternativa, i partecipanti possono creare una campagna sociale con dichiarazioni appropriate invece di disegnare un poster.

Fase Critic **40 minuti**

Strumenti

- **Power Point, Canva, Paint, Photoshop, etc.**
- **Buona connessione a Internet.**

Attività relativa all'opzione "online"

I partecipanti utilizzeranno alcuni strumenti online come Power Point, Canva, Paint, Photoshop. Possono scegliere il programma in cui sono più bravi. Le altre parti dell'attività sono le stesse.

3.5 Rispetta e condanna

Fase Evaluator **25 minuti**

Strumenti

- **Penne**
- **Questionari stampati**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

In quest'ultima attività l'insegnante / educatore valuterà l'apprendimento del laboratorio. Al fine di valutare l'impatto e l'efficacia del workshop, il gruppo di giovani dovrebbe completare un questionario alla fine del workshop oppure, in maniera più informale, l'insegnate / educatore può porre le domande qui di seguito e instaurare una discussione aperta. L'obiettivo è valutare se il Workshop è stato efficace in termini di maggiore conoscenza dei temi trattati e maggiore sensibilità e capire come hanno trovato le attività e se hanno eventuali proposte di miglioramento.

Fase Evaluator **25 minuti**

Strumenti

- **Questionari online**

Attività relativa all'opzione "online"

La versione online di questa attività sarà costituita da questionari di valutazione online per ogni partecipante oppure, in maniera più informale, l'insegnate / educatore può porre le domande qui di seguito e instaurare una discussione aperta.

Domande suggerite

- Cos'è il cyberbullismo?
- Cos'è la molestia informatica?
- Quali sono i segni di molestie online?
- Come riconoscere quando molesti qualcuno online?
- Come proteggersi dalle molestie online?
- Cosa significa avere una buona interazione online?
- E' stato utile per te il workshop?
- Ti sono piaciute le attività?
- Hai suggerimenti per il miglioramento?

WORKSHOP IV

VIOLENZA DI GENERE ONLINE (GBV) NELLE SUE DIVERSE FORME E USO IMPROPRIO DELLE NUOVE TECNOLOGIE

WORKSHOP IV

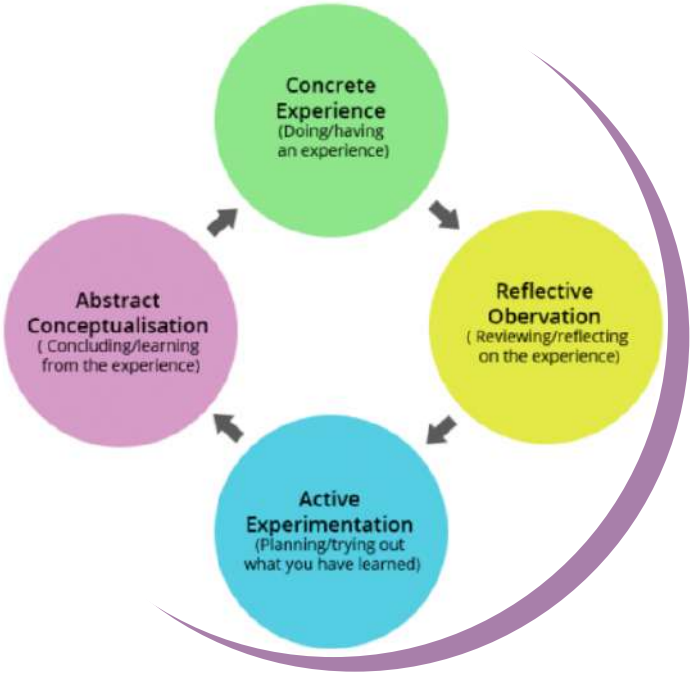
Violenza di genere online (GBV) nelle sue diverse forme e uso improprio delle nuove tecnologie

4.1 Introduzione

La violenza di genere (in inglese gender-based violence, GBV) è una delle violazioni più diffuse dei diritti umani e un'ovvia espressione di relazioni di genere ineguali in una società. Secondo l'Agenzia Svedese per lo Sviluppo Internazionale (SIDA)1 “statisticamente le donne e le ragazze sono di gran lunga le più prese di mira: le stime globali indicano che una donna su tre subisce violenza fisica e / o sessuale durante la sua vita”.

Poiché la tecnologia e Internet sono entrati in tutte le sfere della nostra vita, hanno il potenziale di ampliare la portata delle informazioni in qualsiasi campo. Questo può avere conseguenze positive e negative, come accade con ogni strumento. In particolare, per quanto riguarda la GBV online, l'uso improprio di Internet e delle nuove tecnologie può avere effetti nella vita delle vittime, anche offline.

Una ricerca globale mostra che la violenza online può causare disagio emotivo, psicologico o mentale nelle vittime, con effetti duraturi sul loro benessere e sulla loro integrazione sociale.
Questo workshop è stato ideato a partire dal ciclo di apprendimento di Kolb che include diversi stili di apprendimento e si basa sia sulla teoria che sulla pratica. Il ciclo di Kolb divide l'apprendimento in quattro diverse fasi che includono l'esperienza di una situazione, la riflessione su di essa, la concettualizzazione dei risultati e la verifica confrontando diverse situazioni simili. Uno studente può entrare in qualsiasi fase dell'apprendimento, ma deve affrontarle tutte per apprendere concretamente. Il grafico sottostante illustra le diverse fasi e la loro interconnessione:



L'obiettivo di questo workshop è quello di comprendere come le nuove tecnologie possono essere utilizzate positivamente o negativamente, promuovendo anche la conoscenza sul cyberbullismo e sulla GBV online e le sue diverse forme.

Questo workshop include quattro attività, per una durata totale di 2 ore, divise nelle seguenti fasi: reader (30 minuti), user (30 minuti), critic (30 minuti) e evaluator (30 minuti). E' indirizzato a giovani da 12 ai 17 anni e può essere realizzato in presenza ma anche online.

Il workshop è progettato per essere svolto in presenza (ovvero in un'aula scolastica, in un centro giovanile, in un cortile). I facilitatori dovrebbero premurarsi di avere abbastanza spazio tra tavoli di lavoro e sedie, in modo da riuscire a far muovere tutti più facilmente.
Inoltre, gli insegnanti / educatori potrebbero utilizzare aule appositamente progettate, ad esempio laboratori di informatica.

Per la versione online, gli insegnanti / educatori dovrebbero occuparsi di comunicare gli aspetti logistici ai partecipanti (cioè tempi e strumenti per il collegamento). In certe situazioni, può essere necessario svolgere un piccolo incontro preparatorio per verificare la connettività e il livello di comprensione digitale dei partecipanti. Si consiglia almeno un test dello strumento da utilizzare prima dell'esecuzione del workshop.

Se necessario, si potrebbe anche implementare una piccola formazione (15-20 min.) per gli strumenti da usare, per assicurare che tutti gli stakeholder (educatori e studenti) conoscano le diverse funzionalità. Per ottimizzare la versione online, è raccomandabile che due facilitatori adulti siano presenti nel workshop; uno di loro sarà responsabile per l'esecuzione del workshop educativo e l'altro darà supporto tecnologico alle persone che incontreranno difficoltà.

Obiettivi

- Comprendere il potere delle nuove tecnologie nel formare relazioni e mentalità
- Rendersi conto di come le nuove tecnologie possono essere utilizzate positivamente o negativamente
- Promuovere la conoscenza sulla GBV online e le sue diverse forme
- Comprendere il cyberbullismo e le sue manifestazioni offline e online
- Realizzare la connessione tra cyberbullismo e violenza di genere online
- Rendersi conto dei pericoli della violenza di genere online sul benessere fisico, psicologico e mentale degli adolescenti
- Creare insieme ai partecipanti un dialogo e trarre insieme delle conclusioni

4.2 Io e i Social Media

Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **Videoproiettore**
- **Sedie o cuscini su cui i partecipanti possono sedersi**
- **Fogli A3 o lavagna**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Fase 1 (10 min)

Poiché gli studenti hanno già familiarità con la terminologia e vari aspetti della GBV, la prima attività inizia con questo video realizzato dall'UNICEF "These children face the reality of growing up online" (0vvero "Questi bambini affontano la realtà della crescita online")2: https://www.youtube.com/watch?v=hAKTF486eMY . Dopo aver visto questo video, gli insegnanti / educatori dovrebbero facilitare una discussione.

Esempi di domande:

- Come pensi che si siano sentiti i ragazzi durante le interviste? (Qui gli insegnanti / educatori dovrebbero far emergere sentimenti ed emozioni ricorrenti, come vergogna, imbarazzo, shock, fastidio, perplessità, confusione ecc.
- Come ti senti riguardo a questo video?
- Ti rivedi in uno di questi scenari?

Fase 2 (20 min)

I partecipanti dovrebbero essere divisi in 2 diversi gruppi casuali. Gli insegnanti / educatori dovrebbero assicurarsi che i gruppi siano sufficientemente diversificati. Ai gruppi verrà data una frase da completare. Avranno 10 minuti per prepararsi.

Le dichiarazioni sono:

- I social media sono importanti per me perché ...
- I social media possono essere dannosi per me perché ...

Gli insegnanti / educatori possono fornire domande di aiuto/ guida al gruppo. Ad esempio, potrebbero aiutare gli studenti ponendo loro domande stimolanti come:

- Che tipo di informazioni dovremmo fornire sui nostri account di social media, secondo la tua opinione?
- In che modo fornire informazioni personali o sensibili sugli account dei social media potrebbe rappresentare un pericolo per noi o per i nostri cari (famiglia, amici)?
- Come utilizzi i social media per le tue attività scolastiche / extrascolastiche?
- Hai mai vissuto una situazione in cui hai utilizzato i social media per aiutarti con un compito / compiti a casa?
- Hai mai visto compagni di classe / amici molestati / vittime di bullismo attraverso i social media?

Successivamente agli studenti verranno concessi altri 10 minuti per partecipare a un piccolo "dibattito" facilitato dove ogni gruppo presenterà le proprie argomentazioni. Insegnanti ed educatori riassumeranno insieme agli studenti le conclusioni. Nella versione in presenza due studenti scelti da ogni gruppo, possono scrivere le conclusioni su una lavagna o un poster.

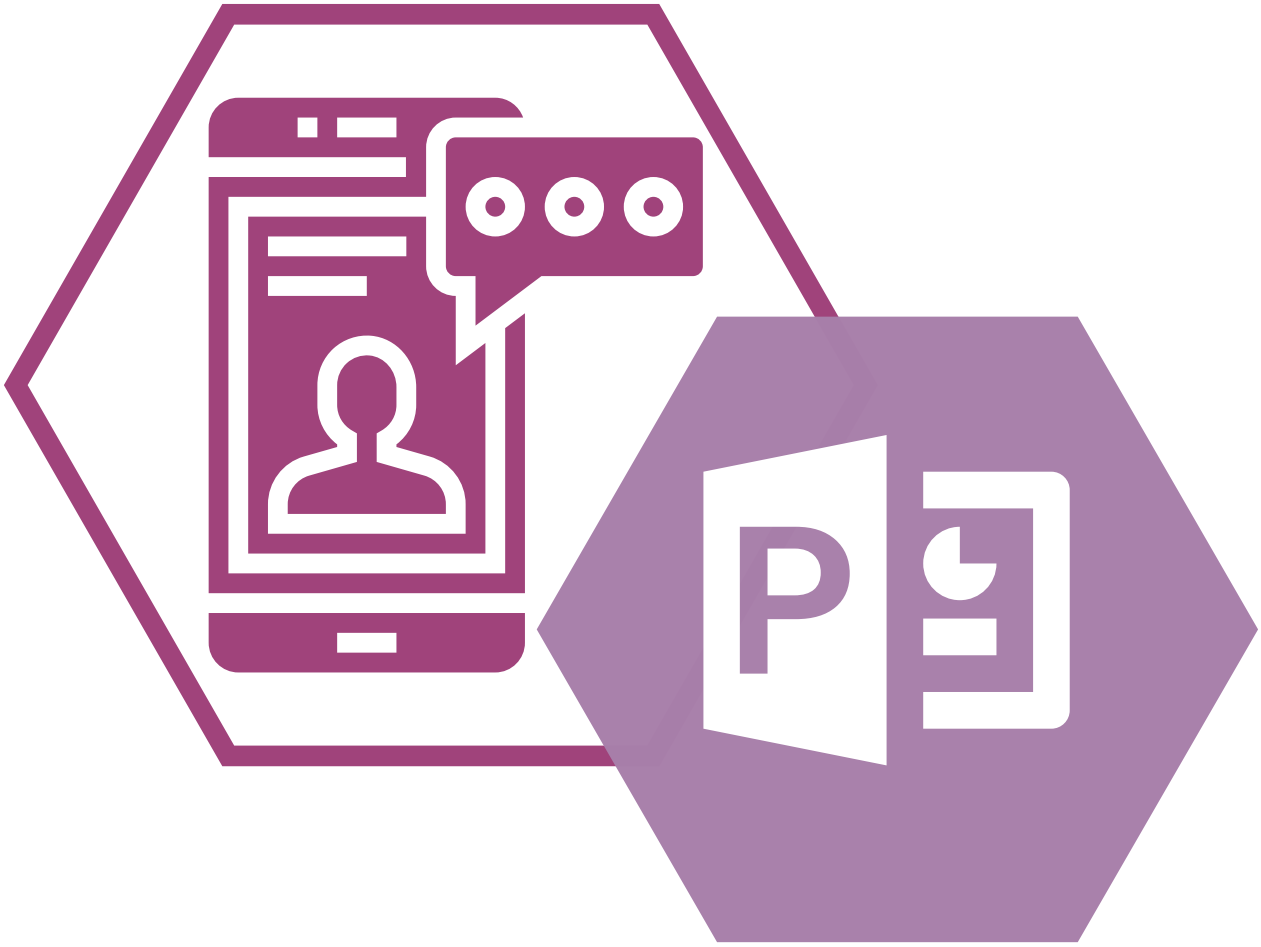
Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **Programma per conferenze Online**
- **Power Point o Google Doc o lavagna interattiva**
- **Gruppo privato online (preferibilmente Facebook)**

Attività relativa all'opzione "online"

Nella versione online potrebbero utilizzare uno strumento da conferenza web che ha una funzione integrata per creare piccoli gruppi e sottogruppi di lavoro ecc. (es. Zoom). I gruppi e / o i facilitatori possono in via opzionale utilizzare uno strumento condiviso con una lavagna interattiva (ad esempio un documento Google condiviso, una presentazione PowerPoint condivisa, una lavagna interattiva ecc.).



4.3 Trolls e emozioni

Fase User **30 minuti**

Strumenti

- **Video proiettore**
- **Poster stampati dei trolls**
- **Penne colorate, matite, pennarelli**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Gli insegnanti/educatori mostrano questo video che spiega brevemente 10 forme di cyberbullismo e violenza online:

https://youtu.be/0Xo8N9qlJtk

Successivamente gli educatori / insegnanti facilitano una discussione, spiegando meglio il video sulle diverse forme di cyberbullismo. In questa fase, gli educatori / insegnanti dovrebbero essere pronti a rispondere alle domande e chiarire le situazioni.

Gli insegnanti / educatori spiegano il modello dell'iceberg. Il modello iceberg viene normalmente utilizzato per spiegare la cultura nell'apprendimento interculturale. In questo caso, il modello dell'iceberg sarà modificato per le esigenze del workshop al fine di spiegare la violenza di genere e online. Nel modello dell'iceberg la parte sommersa mostra i problemi intrinsechi di una situazione. La punta dell'iceberg mostra invece le manifestazioni di questo problema. Nel nostro caso possiamo anche sostituire l'iceberg con l'immagine di un troll (questo per fare un gioco di parole con il tipo di cyberbullismo che si chiama trolling).

I capelli sulla testa del troll sono la punta dell'iceberg. Il corpo del troll è la parte sommersa dell'iceberg.

I capelli sulla testa del troll sono la punta dell'iceberg. Il corpo del troll è la parte sommersa dell'iceberg. Gli studenti saranno divisi in 10 gruppi. A ogni gruppo verrà assegnata casualmente una forma di cyberbullismo (basata sul video o sulla presentazione indicati sopra) e gli verrà chiesto di utilizzare l'immagine del troll o dell'iceberg mettendo: sulla testa: la manifestazione della forma di violenza, cioè incitamento all'odio, commenti sprezzanti, uso improprio di dati personali, furto d'identità, molestie sessuali, ecc. sul corpo: le conseguenze di questi atti, ad es. ansia, depressione, bassa autostima, tendenza all'autolesionismo, emarginazione ecc.

Nella versione in presenza, gli studenti riceveranno una stampa dell'immagine del troll o dell'iceberg.

Fase User **30 minuti**

Strumenti

- **Programma per conferenze online**
- **Lavagna interattiva**

Attività relativa all'opzione "online"

Nella versione online, la stessa attività potrebbe essere fatta su una lavagna interattiva, dove gli insegnanti hanno già impostato l'immagine del troll sullo sfondo.

4.4 È solo un commento

Fase Critic **30 minuti**

Strumenti

- **Videoproiettore**
- **Computer portatili o telefoni cellulari**
- **Connessione internet**
- **Carta e penne**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

A seguito dell'attività precedente, gli insegnanti / educatori mostrano agli studenti questa dichiarazione del SIDA:
"Le donne e le ragazze sono statisticamente di gran lunga le più prese di mira dalla violenza online; le stime globali indicano che una donna su tre subisce violenza fisica e / o sessuale durante la sua vita."
A seconda dell'età e del livello di comprensione degli studenti, possono invece scegliere questa affermazione:
"Le donne e le ragazze sono solitamente molto più prese di mira dalla violenza online. Si stima che 1 donna su 3 dovrà affrontare la violenza nella sua vita".
In ogni caso, la questione / tema principale da esplorare qui è la connessione tra genere e violenza online. Insegnanti ed educatori possono anche scegliere di offrire dati o fatti statistici diversi, se lo ritengono più utile per il gruppo.

Successivamente gli studenti saranno divisi in gruppi da 3 a 4 persone e verrà chiesto di trovare un vero e proprio post sui social media che corrisponda ai criteri della violenza online o, in alternativa, di analizzare gli esempi messi a disposizione. Verrà poi chiesto loro di identificare eventuali elementi ricorrenti che riscontrano in questi post.

Alcune domande che potrebbero essere utilizzate per stimolare la discussione (se necessario)

- Perché pensi che questo post / commento sia una forma di violenza online?
- Cosa hai capito da questo commento / post?
- Chi è il protagonista di questo post / commento?
- Questo post chi pensi che stia danneggiando? E perché?
- Credi che le persone che hanno scritto quei post / commenti avrebbero fatto lo stesso offline?

Gli studenti possono utilizzare i loro quaderni o fogli di carta per prendere appunti. Nel caso in cui gli studenti non siano in grado di trovare autonomamente dei post, gli insegnanti / educatori possono utilizzare quelli messi a disposizione o altri forniti dall'insegnante/educatore. Gli insegnanti/educatori possono scegliere tra le seguenti opzioni oppure usare esempi della loro quotidiana realtà lavorativa (potrebbe essere un reale esempio accaduto nelle scuole, oppure in alcuni social media o gruppi online dove gli studenti sono più attivi).

Ecco alcuni esempi trovati su Internet:

[redacted] Tellingly, she forgot about equal brains.

Like · Reply · 20w · Edited

[redacted] I'm sure your brains is not half as good as hers

Like · Reply · 17w

[redacted] Not sure about the brains, but her breasts are miles better! 😉

Caitlin Roper @Caitlin_Roperr

Trannies, your families will never love you. You are living a lie & you know it. End your miserable existence. Commit suicide now.

Caitlin Roper

Promoted

Tanmay Mgtow

July 25, 2016 ·

Women are programmed by nature to be disloyal...marrying any woman is like shooting yourself in the foot with a shot gun....any man who wants to get married is a moron in my book #MGTOW

22 2 Comments 2 Shares

Like Share

Kapil Exaclty! So true. 2

Like · 1y

European Warlord. I

Follow

Imagine being born a stupid cunt and thinking you're oppressed when you have every major corporation and politician on your side.

Thanks to feminism for turning me into a misogynist, and hope all of you women get treated like the crybaby trash that you are.

Google @Google

For International Women's Day, we celebrate those working toward a more equal future. Explore top searched trends around women at g.co/womensday. #IWD2018

Show this thread

12:28 PM - 8 Mar 2018

1

Matt Hale did nothing wrong.

Follow

We need massive voter restrictions. POC, women, and teenagers should not be allowed to vote.

Matthew Kinsfather @Mattkinsfather

Replying to @ericrosby1 @Education4Libs

She's got a point man. I loved everything you posted till this point. Tried as an adult in court and able to enlist. You should vote if you can fight for the freedom to vote.

12:21 PM - 8 Mar 2018

1

Fase Critic **30 minuti**

Strumenti

- **Strumento da videoconferenza**
- **Un documento vuoto condiviso per condividere idee direttamente su di esso**

Attività relativa all'opzione "online"

Nella versione online, gli educatori/insegnanti possono scegliere come dividere il workshop tra dibattito/discussione e ricerca online dei post.

È solo un commento....

4.5 Cambiamo insieme

Fase Evaluator **30 minuti**

Strumenti

- Programma da video-conferenza
- Connessione internet

Attività relativa all'opzione "in presenza" ed "online"

Avendo visto tutto quanto sopra, gli insegnanti / educatori dovrebbero ora trarre alcune conclusioni insieme agli studenti.

Gli studenti vengono divisi in due gruppi. Ogni gruppo dovrebbe scegliere un commento dannoso visto nei post precedenti. Quindi gli studenti si dispongono su due file, una di fronte all'altra. Uno per uno, gli studenti si rivolgono direttamente alla persona di fronte a loro e pronunciano ad alta voce il commento che hanno scelto, guardando negli occhi il compagno di classe che si trovano davanti. Questa azione viene ripetuta da entrambi i gruppi.

Completando questo esercizio, gli insegnanti / educatori chiedono ai ragazzi come si sono sentiti a dover affrontare un simile commento detto "in faccia"? Si lascia spazio per la discussione.
Domande per stimolare la discussione:

- Come ti senti?
- Perché pensi di sentirti in questo modo?
- Qual è la differenza tra vedere questi commenti scritti e dirli ad alta voce?
- Come pensi che si sentano le persone a cui sono rivolte queste domande quando le leggono?

Completando questa discussione, gli insegnanti / educatori valorizzano la maggiore sensibilità sviluppata dai ragazzi e dalle ragazze che hanno partecipato in tema di violenza di genere e uso improprio delle nuove tecnologie. Come ultimo round, tutti gli studenti si rimettono in fila e sostituiscono i commenti precedenti con altri positivi. Ad esempio, se uno dei commenti era "sei brutto", ora potrebbe essere "sei una persona bella e interessante".

Questa attività può anche finire in un abbraccio se le misure di allontanamento sociale lo consentiranno. Questa attività potrebbe essere utilizzata come base per uno step ulteriore in cui i partecipanti hanno un ruolo più proattivo.

* In questa attività, gli insegnanti / educatori possono scegliere di realizzare un poster o una presentazione o un video con le dichiarazioni finali degli studenti partecipanti (opzionale).

Scenario alternativo:

Parte A

Gli studenti sono divisi in 3 -4 gruppi e vengono dati loro uno o alcuni post di commenti dispregiativi. Quindi viene chiesto loro di creare una storia; possono creare qualsiasi tipo di storia vogliano; c'è solo una regola: pensare che la persona che viene molestata è un loro caro amico. Ogni gruppo ha un minuto per presentare la propria storia ai propri coetanei. Questa parte dovrebbe durare 10 minuti.

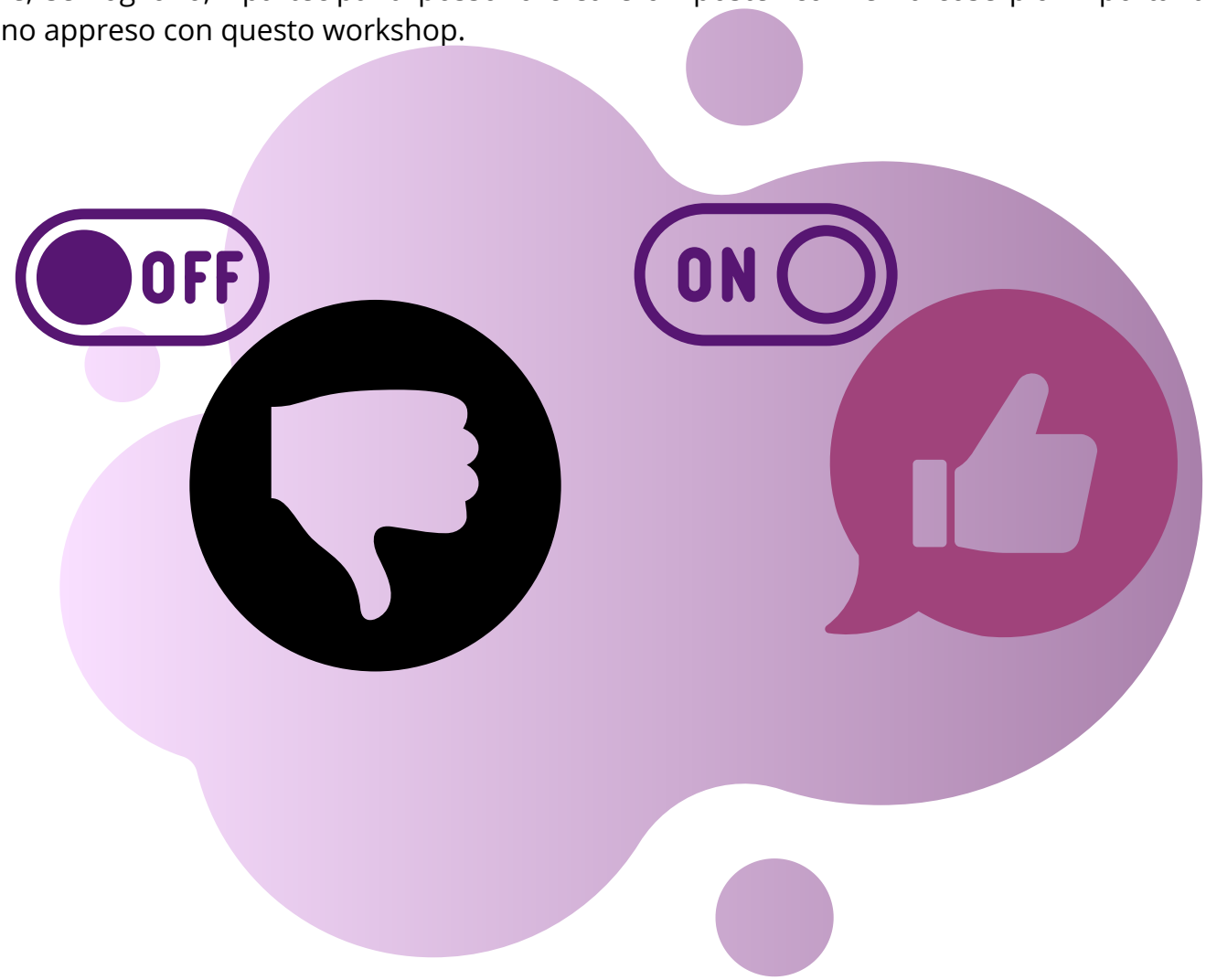
Parte B

I gruppi sono ora chiamati a dare soluzioni al protagonista della storia che hanno creato (cioè parlare con un genitore / insegnante / specialista). Ogni gruppo ha un minuto per presentare le proprie proposte ai propri pari. Questa parte dovrebbe durare 10 minuti.

Parte C

Ogni gruppo dovrebbe trovare buone pratiche su come loro, in quanto bambini, studenti e amici dovrebbero reagire. Avranno 5 minuti per discutere questo con i loro gruppi ed altri 5 per scambiare opinioni con gli altri gruppi.

Infine, se vogliono, i partecipanti possono creare un poster con le 10 cose più importanti che hanno appreso con questo workshop.



WORKSHOP V

RELAZIONI ONLINE E OFFLINE

WORKSHOP V

Relazioni online e offline

5.1 Introduzione

La violenza di genere è emersa come un problema globale in aumento, con implicazioni economiche e sociali potenzialmente significative, a causa della crescente portata di Internet, della rapida diffusione della conoscenza digitale e dell'uso diffuso dei social media. Le ricerche rivelano che 1 donna su 3 ha avuto un episodio di violenza nella propria vita e, sebbene l'accesso a Internet sia abbastanza nuovo e in aumento, si ritiene che 1 donna su 10 abbia subito violenza online. La gravità e la prevalenza del fenomeno diventano più evidenti se si considera che gli episodi di violenza di genere si verificano a partire dagli 11 anni di età. La connettività e l'accesso ad Internet sta rapidamente diventando un requisito per il benessere economico ed è sempre più visto come un diritto umano fondamentale; quindi, è essenziale garantire che questo spazio pubblico digitale sia un luogo sicuro e responsabile per tutti, comprese le donne e le ragazze.

Questo workshop include:

4 **Attività** **2** **Ore**

E' indirizzato a giovani da 12 ai 17 anni e può essere realizzato in presenza ma anche online.

- Fase Reader (35 minutes)
- Fase User (30 minutes)
- Fase Critic (25 minutes)
- Fase Evaluator (30 minutes)

OBIETTIVI:

- Incoraggiare i partecipanti a considerare le implicazioni del bullismo informatico e/o dell'aggressione sessuale di cui sono vittime le ragazze sotto vari aspetti (sociali, mentali, emotivi, ecc.) seguendo delle domande guida che aiuteranno i partecipanti a comprendere la gravità di tali azioni.
- In un primo momento, si cercherà di analizzare i seguenti temi:
  - l'aspetto non regolamentato dei siti web, dei social media e altri spazi online, che sono alla radice dell'aumento dei rischi di vittimizzazione delle donne.
  - la disparità di genere sistemica e altre variabili e percezioni di identità sovrapposte che forniscono agli autori di reato un ambiente online ospitale per molestare e abusare delle ragazze.
- Attraverso le diverse fasi dei laboratori previsti e le loro attività, gli insegnanti/educatori amplieranno la percezione dei diversi partecipanti sul fenomeno, dando loro informazioni cruciali sull'argomento.
- Inoltre, gli insegnanti / educatori proporranno esercizi pratici con l'unico scopo di modificare il loro comportamento, principalmente quello online, e quindi ridurre gli atteggiamenti fra i giovani dai 12 ai 17 anni che vanno da avance sessuali indesiderate, insulti di genere e / o razzisti, ad abusi frequenti, dannosi e talvolta pericolosi che le ragazze, e in particolare quelle con altre vulnerabilità, subiscono su Internet.

5.2 La vita prima e dopo Internet

Fase Reader **35 minuti**

Strumenti

- **Lavagna**
- **Penne, matite,**
- **Fogli**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Lo scopo di questa attività è quello di fornire una prima comprensione della natura del fenomeno nel contesto in cui gli studenti tendono a socializzare e interagire tra loro, tenendo anche in forte considerazione i cambiamenti che vivono nelle relazioni e l'atteggiamento nei confronti dei loro coetanei quando sono online in contrasto con ciò che accade quando si interagisce nel mondo reale e al di fuori della bolla dei "social media".

Nell'esplorare questi aspetti l'insegnante/educatore lascerà che tutti si presentino e poi farà una breve introduzione sulla natura trasformativa dei social media e le varie forme di violenza di genere online, citando riferimenti selezionati e concentrandosi principalmente sul mondo pre-social media e l'ambiente odierno in cui la natura prevalente di Internet influenza quasi tutto, comprese le loro relazioni.

L'insegnante/educatore potrà scegliere di leggere il documento 1.1 "**Forme frequenti di violenza di genere online"** e il documento 1.2 **"La vita prima di Internet".**

Durante queste brevi presentazioni, l'insegnante/educatore incoraggerà i ragazzi ad intervenire educatamente con domande o osservazioni. Lo scopo di questa introduzione è fornire un'idea di come era la vita prima dell'avvento di Internet.

Molto probabilmente la maggior parte di essi è cresciuta con Internet e non ha potuto sperimentare un mondo senza questa tecnologia rivoluzionaria, ed è di conseguenza molto più difficile immaginare il loro comportamento non dettato dalle norme dei Social Media.

Per rafforzare questo concetto, l'insegnante/educatore farà vedere un breve video dal titolo "Life without Smartphones – how was it".
Il video è molto semplice e immediato e non richiede alcuna traduzione.

Dato che il video è un po' lungo (7 minuti circa) e con diversi esempi / sezioni, l'insegnante/educatore può scegliere in anticipo di mostrare le parti che sono più riferibili alla loro fascia di età.

A seguire, tutti gli studenti saranno chiamati alla lavagna a scrivere alcune brevi frasi o anche singole parole per descrivere/concettualizzare queste due situazioni cronologiche e come le percepiscono dividendole in due categorie: quella che include l'interazione e le relazioni dei giovani prima di Internet e l'altra invece che riguarda il dopo Internet.

Al termine di questo esercizio, l'insegnante avvierà una discussione tra gli studenti e li incoraggerà a dare una breve spiegazione di ciò che hanno scritto, evidenziando le differenze percepite nelle relazioni online e offline con i loro coetanei, concentrandosi sulle interazioni negative e specialmente quelle che potrebbero trasformarsi in molestie e violenza e quelle che potrebbero evocare sentimenti ed emozioni negative.

https://www.youtube.com/watch?v=MiH1D2wsEx8

Fase Reader **35 minuti**

Strumenti

- **Pc/Tablet/Android smartphone**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

Sebbene l'argomento principale di questa fase del workshop sia quello di permettere ai partecipanti di riconoscere la natura trasformativa di Internet nei vari aspetti della vita, è fondamentale instillare nella loro percezione il fatto che nonostante lo spazio in cui si verifica un reato/molestia sia fisico o online, le conseguenze a lungo termine sullo stato mentale della vittima sono altrettanto gravi e cruciali.

L'insegnante/educatore cercherà di incoraggiare un breve dibattito tra i partecipanti facendo una serie di domande guida che possono essere adattate in base al diverso contesto / gruppo di età, ecc. - e che ruotano attorno alle trasformazioni relative alla violenza di genere online.

Una sequenza di domande, che potrebbe essere adattato, è quella fornita qui di seguito:

- L'esperienza di acquistare qualcosa in un negozio online (ad esempio vestiti) è uguale a quella che fai in un negozio fisico? Quali sono le principali differenze?
- Quando si legge un libro/giornale su un tablet o un computer, si ha la stessa sensazione che leggerlo in versione cartacea? Quali sono le principali differenze?
- Quando discuti con un amico online, hai la stessa sensazione di quando lo fai fuori nel mondo fisico? Quali sono le principali differenze?
- Se qualcuno pubblica un commento negativo sui tuoi social media, quando lo leggi ti disturba come se te lo stesse dicendo faccia a faccia?
- Quali ritieni possano essere le conseguenze della violenza di genere sul comportamento/atteggiamento della vittima, quando questa violenza è online?
- Credi che ci siano differenze cruciali tra la violenza di genere online e quella nel mondo reale?

5.3 Comprendere le conseguenze invisibili della violenza di genere online

Fase User **30 minuti**

Strumenti

- **Lavagna**
- **Fogli**
- **Penne/matite**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

In questa fase si cercherà di esplorare come nascono le relazioni online e come queste riescono a coesistere con quelle del mondo reale.

Seguendo una sequenza-guida, verranno approfonditi gli effetti della violenza di genere sulle ragazze da diversi punti di vista (sociale, psichico, emotivo, ecc.) e si aiuteranno i partecipanti a comprendere la gravità di tali azioni.

Per ottenere quanto sopra, ai partecipanti verranno somministrati due diversi questionari che includeranno domande situazionali alle quali dovranno rispondere tenendo in considerazione sia il contesto online in cui agiscono normalmente attraverso i Social Media, che quello offline.

L'attività inizierà con una breve spiegazione di come i partecipanti devono rispondere al questionario 1 (un misto di domande situazionali molto dirette e semplici, chiuse e aperte).
Gli scenari presentati avranno un tono relativamente innocente in modo che l'insegnante/educatore possa evidenziare in una fase successiva la gravità delle conseguenze personali per le vittime di molestie online in contrasto con ciò che molti potrebbero considerare come comportamenti "giocosi" o anche "divertenti".

Dopo aver completato il primo questionario in modo anonimo, l'insegnante/educatore chiederà ai partecipanti di leggere in modo casuale le risposte ad alta voce. Dopo averlo fatto, il resto dei partecipanti scriverà tre parole che possono caratterizzare al meglio la risposta che hanno appena sentito, ad es. positivo, ingiusto, amichevole, ecc. e l'insegnante/educatore raccoglierà tutte le risposte.

Prima di somministrare il secondo questionario, ai partecipanti verrà chiesto di rispondere come prima anche se in questo caso le domande saranno leggermente più legate alle conseguenze, anche gravi, delle molestie online.

Allo stesso modo del precedente nel Questionario 2, le risposte casuali verranno lette ad alta voce (questa volta dall'educatore/insegnante al fine di garantire l'anonimato poiché i partecipanti potrebbero riconoscere lo stile di scrittura di un compagno/amico). Allo stesso modo, i partecipanti scriveranno alcune parole che pensano di poter essere più rappresentative di ciò che hanno appena sentito. Dopo che l'insegnante/educatore avrà trasferito queste parole in una seconda categoria, incoraggerà una discussione comparativa tra i risultati dei due questionari evidenziando il contrasto tra comportamenti offline e online.

Fase User **30 minuti**

Strumenti

- **PC/tablet/android smartphone**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

Le attività previste in questa fase del workshop possono essere svolte senza problemi anche utilizzando una piattaforma per video-conferenze.

5.4 Come ti fa sentire la GBV* ?

Fase Critic **25 minuti**

Strumenti

- **Lavagna**
- **Fogli**
- **Penne/matite**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Lo scopo di questa fase è quello di instillare gradualmente nei partecipanti l'idea che il loro comportamento online possa alterare l'umore e, nel tempo, lo stato psicologico generale delle vittime di molestie a causa di alcune caratteristiche che potrebbero ritrarli come deboli e vulnerabili al resto del gruppo.

In tal modo l'insegnante/educatore cercherà di aumentare la presa di coscienza dei giovani riguardo agli effetti della violenza online nei suoi vari tipi ed espressioni all'interno dell'ambiente scolastico e dell'educazione non formale.

Seguendo la logica delineata nella sezione introduttiva, l'insegnante/educatore mirerà a migliorare la reazione critica e il pensiero dei partecipanti principalmente elevando i loro livelli di coscienza e intelligenza emotiva riguardo al fenomeno delle molestie online legate al genere e alla conseguente violenza.

Per fare ciò, l'insegnante/educatore deve fare in modo che i partecipanti si trovino nella posizione e nello stato della vittima anche per un breve periodo di tempo in modo che loro stessi possano intravedere cosa significhi essere oggetto di disapprovazione.

Prima di eseguire questo tipo di esercizio verrà distribuito ai partecipanti un esempio di messaggio preso da Internet. L'insegnante/educatore può preparare una selezione di messaggi facendo attenzione a non rivelare alcuna informazione personale sull'autore del messaggio. Ciascuno di questi messaggi verrà distribuito in forma cartacea o digitale a ogni singolo partecipante. I partecipanti dovranno quindi scrivere alcune osservazioni che a loro volta considererebbero negative e scortesi e che probabilmente hanno già visto nelle chat dei social media o nelle sezioni dei commenti. Queste osservazioni saranno poi raccolte dall'insegnante/educatore che le distribuirà di nuovo a caso agli studenti - facendo attenzione a non darle allo stesso autore.

Tutti gli studenti uno per uno si alzeranno e leggeranno ad alta voce il messaggio e i commenti negativi avendo così la possibilità di capire come si sentono quando queste parole negative vengono pronunciate ad alta voce.

* GBV è l'acronimo inglese di Gender-Based Violence, ovvero violenza di genere.

Fase Critic **25 minuti**

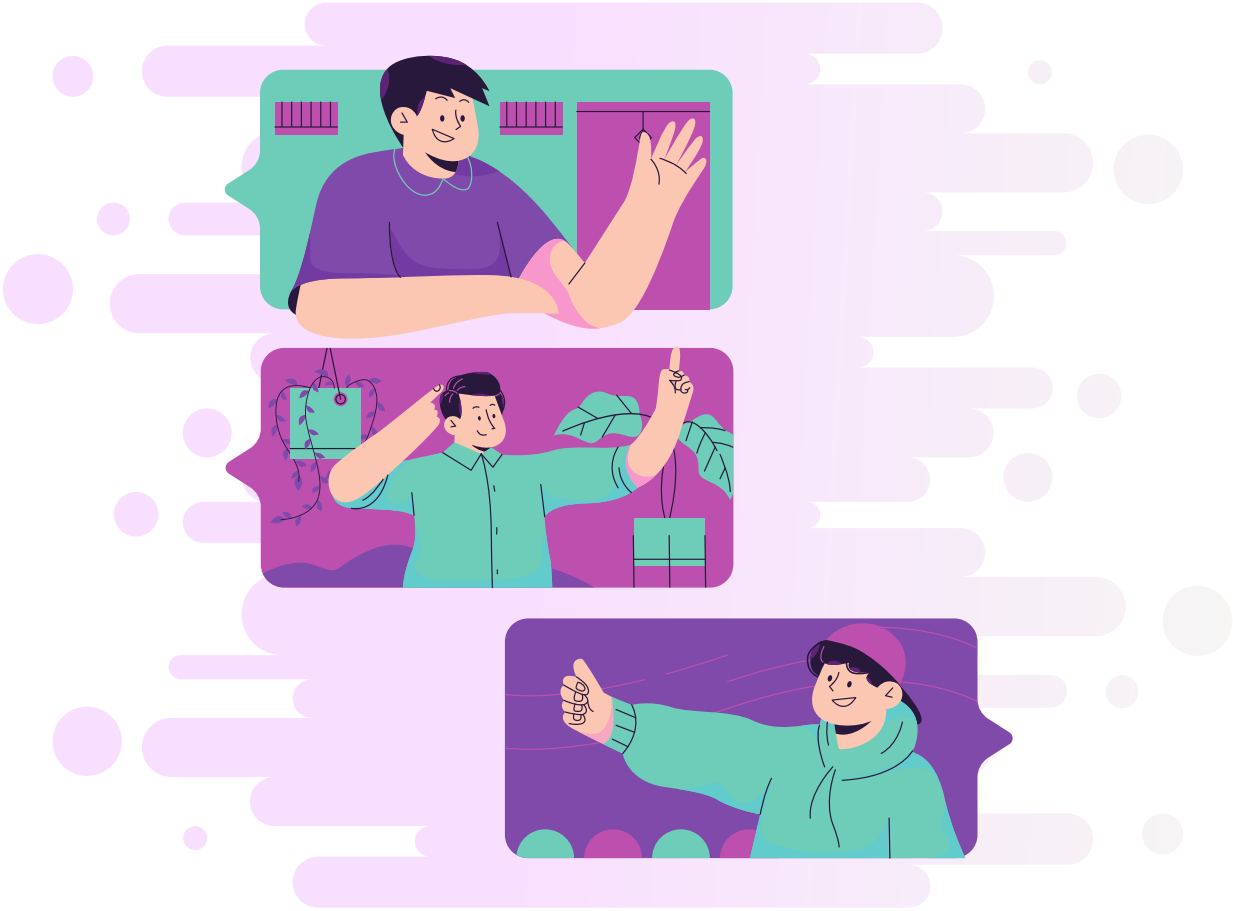
Strumenti

- **Pc/Tablet/Android smartphone**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

Le attività previste in questa fase del workshop possono essere svolte senza problemi anche utilizzando una piattaforma per video-conferenze. I messaggi saranno presentati agli studenti tramite uno strumento con accesso a Internet.

Allo stesso modo del workshop in presenza, i partecipanti scriveranno i loro commenti, le loro risposte saranno poi distribuite a tutti i partecipanti e lette ad alta voce. Alla fine di ogni attività l'insegnante/educatore incoraggerà una discussione tra i partecipanti, in modo tale che tutti quanti possano esprimere nelle loro parole i sentimenti che loro pensano possano essere causati dalle molestie online.



5.5 Come proseguiamo?

Fase Evaluator **30 minuti**

Strumenti

- **Lavagna**
- **Fogli**
- **Penne/matite**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Lo scopo principale di questa attività sarà fare riflettere e valutare ciò che è stato appreso durante le prime tre fasi del workshop, dando la possibilità a tutti i partecipanti di imprimere nella loro mente un fenomeno complesso come quello della violenza di genere online e allo stesso tempo fare acquisire una prospettiva diversa sull'impatto che Internet può avere sulle relazioni con i propri coetanei.

Durante la parte iniziale di questa attività, l'insegnante/educatore cercherà di recuperare da tutti i partecipanti le nozioni acquisite precedentemente circa le loro interazioni online quotidiane con i propri coetanei.

L'insegnante/educatore chiederà agli studenti di pensare e scrivere su un foglio di carta:
1) cosa cambieranno d'ora in poi durante le loro interazioni e comportamenti online;
2) cosa eviteranno di fare e perché.

Dopo aver raccolto i fogli l'insegnante/educatore incoraggerà tutti a leggere ad alta voce le loro risposte - nel tentativo di infondere fiducia nei propri pensieri e opinioni su una questione così delicata - e stimolerà i partecipanti nella condivisione delle proprie osservazioni in merito a quanto espresso ad alta voce.

Fase Evaluator **30 minuti**

Strumenti

- **Pc/Tablet/Android smartphone**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

Durante quest'ultima parte del workshop l'insegnante / educatore ha una duplice scelta.
Può implementare online un'attività simile a quella proposta nella sessione in presenza, con gli opportuni aggiustamenti oppure può presentare ai partecipanti un videogioco dal nome **"Chuka, Break the silence"** che è stato sviluppato per la fascia di età dei gruppi target con l'obiettivo di aiutare i giovani a:

- **Riconoscere diversi tipi di aggressività**
- **Comprendere i propri diritti di fronte ad aggressioni e abusi**
- **Affrontare l'aggressività personalmente o tramite adulti fidati**
- **Sviluppare valori di correttezza e rispetto**
- **Sviluppare abilità per il pensiero critico, il processo decisionale e l'empatia**

Lo scopo del gioco è aiutare i ragazzi a sviluppare modi per rispondere alla violenza psicologica, fisica e sessuale, sensibilizzandoli e aiutandoli a riconoscere tali situazioni. Interpretando il personaggio Chuka, una YouTuber di 13 anni che incontra nemici e mostri in un incubo, i ragazzi imparano ad essere assertivi e ad intraprendere azioni che li aiutano a sconfiggere varie forme di violenza di genere.

Il link per il gioco è: http://www.chukagame.com/

L'insegnante/educatore dedicherà alcuni minuti ad aiutare gli studenti a registrarsi e spiegare loro i controlli per il gioco (diversi per tastiera e dispositivi touch), quindi li lascerà giocare per circa 10-15 minuti.

Come nell'opzione in presenza, i partecipanti saranno incoraggiati ad esprimere le proprie sensazioni e a condividere la lezione più importante che hanno imparato durante questo workshop.

WORKSHOP VI

LA ZONA GRIGIA

WORKSHOP VI

La zona grigia

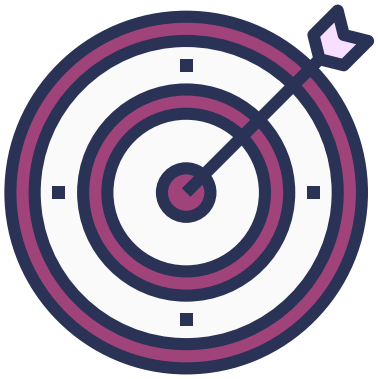
1.1 Introduzione

La “zona grigia” è spesso usata come metafora per sottolineare situazioni molto diverse ma che hanno un'ambiguità di fondo difficilmente analizzabile. Ci possono essere molti punti grigi in un contesto di violenza di genere online: sul linguaggio, sugli stereotipi, sui modelli culturali, sui modelli mentali, sulla comunicazione. La lotta alla discriminazione basata sul genere inizia a partire dal linguaggio, poiché l'uso sistematico di una terminologia di genere influenza gli atteggiamenti e le aspettative e potrebbe, nella mente delle persone, relegare le donne sullo sfondo o aiutare a perpetuare una visione stereotipata dei ruoli delle donne e degli uomini.

I modi in cui usiamo il linguaggio dicono molto su noi stessi e sui nostri atteggiamenti verso gli altri. Il linguaggio prevenuto fa distinzioni non necessarie su sesso, razza, età, classe economica, orientamento sessuale, religioso, politico o qualsiasi altra informazione personale che non sia necessaria per l'argomento o l'intento di un testo. A volte diamo per scontato un linguaggio di parte, come quando usiamo il pronome maschile "lui" per riferirci sia a uomini che a donne.

La lingua è importante perché è uno strumento attraverso il quale si sviluppa la socializzazione e un corretto uso del linguaggio favorisce la socializzazione di genere (La PNL Programmazione Neuro-Linguistica, si basa sull'uso del linguaggio per favorire la socializzazione). Esistono numerose strategie che possono essere utilizzate per esprimere le relazioni di genere con precisione, come evitare, nella misura più ampia possibile, l'uso di un linguaggio che si riferisca esplicitamente o implicitamente a un solo genere e garantire, attraverso alternative inclusive e secondo le caratteristiche di ciascuna lingua, l'uso di un linguaggio inclusivo e sensibile al genere.

Il workshop include quattro attività, per una durata totale di 2 ore, divise nelle seguenti fasi da 30 minuti: reader, user, critic e evaluator. E' indirizzato a giovani da 12 ai 17 anni e può essere realizzato in presenza ma anche online.



Obiettivi:

- Aumentare la consapevolezza e la capacità di valutare l'importanza del linguaggio sensibile al genere.
- Rendere i giovani consapevoli di come la lingua sia il principale strumento di socializzazione e di come stereotipi e modelli culturali siano punti grigi che dipendono dal linguaggio utilizzato.
- Aiutare i partecipanti a comprendere meglio i meccanismi della socializzazione di genere.
- Incoraggiare i giovani a sviluppare la propria intelligenza critica rispetto agli stereotipi ereditati culturalmente.

6.2 Rosa o Blu?

Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **Fogli e biro**
- **Pc**
- **Connessione internet**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Questa attività mira a costruire una definizione partecipativa e condivisa tra insegnanti/educatori e giovani sulle differenze di genere a partire da conoscenze, intuizioni ed esperienze personali.
Per introdurre l'argomento, l'insegnante/educatore propone di guardare il video (in inglese con sottotitoli anche in italiano):

Clicca qui per vedere il video:
https://www.youtube.com/watch?v=zX52ni4FtcI

Pink or Blue è un progetto basato sul tema del genere. Commissionato per aprire una rassegna cinematografica a Cannes, il film utilizza la tecnologia 3D per consentire allo spettatore di passare tra le due diverse versioni del film a seconda del set di occhiali attraverso cui lo guarda. Questo video racconta le differenze di genere e gli stereotipi su maschio e femmina che ci troviamo a incarnare ogni giorno.

AVVERTIMENTO!
Il contenuto e il linguaggio di questo video sono molto diretti e ci sono riferimenti sessuali espliciti che possono infastidire partecipanti molto giovani e / o molto sensibili.

L'insegnante/educatore deve valutare, dopo la visione, se i partecipanti sono pronti e preparati a guardarlo. In alternativa l'insegnante/educatore propone di guardare questo video:

Clicca qui per vedere il video:
https://www.youtube.com/watch?v=GEqRhNSiseI

#HeForShe. If Gender Bias Begins With Us, It Can End With Us

HeForShe è il movimento di solidarietà delle donne delle Nazioni Unite per l'uguaglianza di genere. HeForShe invita uomini e ragazzi a lavorare sul riconoscimento delle donne come partner alla pari, creando e implementando una visione condivisa dell'uguaglianza di genere che andrà a beneficio di tutta l'umanità. Dopo la visione del video, l'insegnante/educatore consegna ai giovani un foglio di carta e una penna e li invita a rispondere alla domanda:

- **"In che cosa differiscono ragazze e ragazzi?" e scrivere la risposta sul foglio, in forma anonima.**

La risposta può essere di qualsiasi tipo: una frase, una sola parola, l'evocazione di un'immagine, un ricordo o un'esperienza personale, ecc. Che permette loro di definire le differenze tra maschio e femmina.
Una volta che hanno finito di scrivere, i partecipanti sono invitati a mettere il foglio in una scatola. Quando tutti hanno finito, l'insegnante/educatore estrae i fogli e li legge ad alta voce, uno per uno, segnandoli sulla lavagna e, nel caso di risposte simili, li raggruppa in un'unica definizione.
Sulla lavagna ci sarà una sorta di mappa concettuale sulle differenze di genere costruita sulla conoscenza dei giovani. A questo punto è necessario riordinare le idee e suddividere le risposte in alcune macro-categorie che rendano più chiara l'articolazione di questo concetto.
Sarebbe meglio suddividere le risposte emerse secondo tre nodi concettuali: il corpo (la differenza fisica tra maschi e femmine), affettività ed emozioni (ciò che è considerato maschile e femminile nel contesto dei sentimenti), ruoli sociali (cosa è considerato maschile e femminile nella società).

ELEMENTI PER LA DISCUSSIONE:

1. Che relazione c'è tra le differenze fisiche e le differenze sociali tra uomini e donne?
2. Quali sono le differenze che secondo te si sono trasformate in disuguaglianze?
3. In che modo l'essere uomo e l'essere donna cambia l'esperienza con il mondo esterno?
4. Quali delle definizioni scritte sulla lavagna possiamo definire stereotipi e perché?

Fase Reader **30 minuti**

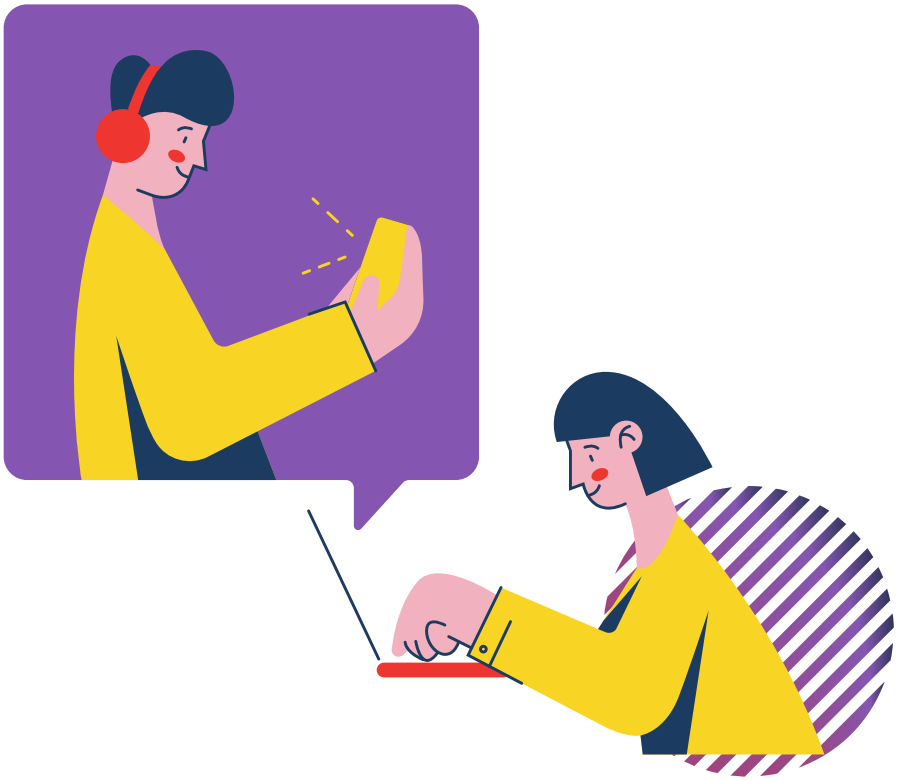
Strumenti

- **Qualsiasi piattaforma di videoconferenza in cui è possibile condividere una presentazione sullo schermo, con una lavagna online interattiva.**

Attività relativa all'opzione "online"

La stessa attività utilizzando la lavagna online interattiva.

Invece di scrivere su un foglio anonimo, l'insegnante/ educatore incoraggia i giovani a scrivere le risposte nella chat del sistema di videoconferenza.



6.3 It’s a man’s, man’s, man’s world

Fase User **30 minuti**

Strumenti

- **Fotocopie del Foglio di Lavoro “Lista delle professioni”**
- **Biro**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

In questa fase i giovani affronteranno gli stereotipi di genere nelle scelte professionali. I giovani rifletteranno sulle professioni considerate per gli uomini e sulle professioni considerate per le donne e sui fattori che possono influenzare la scelta del lavoro, gli eventuali condizionamenti e conseguenze che questa scelta può avere nella vita.
L'insegnante/ educatore distribuisce copie dell'"**Elenco delle professioni"** a ogni ragazzo. Legge le professioni elencate e descrive quelle che i giovani non conoscono. I partecipanti compilano la lista associando la professione a "maschio", "femmina" e "entrambi". L'insegnante/educatore chiede come e perché hanno risposto in quel modo e poi scrive i risultati alla lavagna.

L'insegnante / educatore chiede ai partecipanti di discutere e condividere:

- Qual è il gruppo più numeroso: "maschio", "femmina" o "entrambi"?
- Perché alcune professioni sono assegnate per convenzione a un genere specifico?

Dopo un breve dibattito, e solo se ci sarà il tempo, l’insegnante/educatore propone la visione del seguente video:

YouTube video link:
https://www.youtube.com/watch?v=qE-vJO67xqg

LISTA DELLE PROFESSIONI

LISTA DELLE PROFESSIONI	GENERE		
	M	F	ENTRAMBI
Operaio edile			
Assistente di volo			
Assistente sociale			
Impiegato di segreteria / Segretario			
Insegnante di scuola primaria			
Parrucchiere/Hair stylist			
Top model			
Assistente alle vendite / Commesso			
Insegnante di educazione fisica			
Fotografo			
Infermiere			
Igienista dentale			
Artista			
Reporter /Giornalista TV			
Tecnico aerospaziale			
Farmacista			
Baby-sitter			
Editore di quotidiani			
Cassiere			
Ingegnere meccanico			
Investigatore			
Idraulico			
Chef/cuoco			
Medico veterinario			
Entrambi			
Bibliotecario			
Nutrizionista			
Infermiere diplomato			
Guardia giurata			
Assistente/insegnante nella scuola dell'infanzia			
Contabile			
Avvocato			
Agente forestale			
Fisioterapista			
Terapista occupazionale (riabilitazione)			
Casalinga			
Commercialista			
Musicista			
Atleta professionista			
Insegnanti di inglese			
Giardiniere			
Designer di moda			
Medico			
Architetto			
Meccanico auto			
Pilota			
Programmatore di computer			
Camionista			
Allevatore di mucche			
Barista			
Falegname			
Ufficiale di polizia			

Fase User **30 minuti**

Strumenti

- **Qualsiasi piattaforma di videoconferenza in cui è possibile condividere una presentazione sullo schermo, con una lavagna online interattiva.**
- **“Lista delle professioni”**

Attività relativa all'opzione "online"

La stessa attività utilizzando la lavagna online interattiva.

6.4 Non tutto è come sembra

Fase Critic **40 minuti**

Strumenti

- **Due serie di carte con sopra diversi aggettivi**
- **Fogli bianchi e istruzioni per ogni gruppo**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Questa attività illustra gli stereotipi di genere e il modo in cui la società considera le caratteristiche "femminili" e "maschili" desiderabili o indesiderabili. Alcuni degli strumenti per questa attività saranno due serie di carte con sopra diversi aggettivi

SET OF CARDS

dependent	independent
emotional	rational
objective	subjective
submissive	dominant
passive	active
skilled in business	not skilled in business
competent	incompetent
hesitates a lot	makes decisions quicly
ambitious	not ambitious
diplomatic	direct

Ogni carta riporta un paio di aggettivi. Sebbene queste coppie di aggettivi formino degli opposti, le pile di carte dovrebbero essere sufficientemente mescolate in modo che ciò non sia immediatamente molto ovvio.

Foglio di lavoro per il gruppo A:

L'insegnante/educatore prepara un foglio di carta bianco diviso in due colonne. Ogni colonna dovrebbe avere un'intestazione: una con "Femminile" e l'altra con "Maschile".
Poi prepara un altro foglio separato con le seguenti istruzioni da aggiungere al foglio di lavoro:

"Alcune caratteristiche sono considerate più femminili, mentre altre sono ritenute più maschili. Posiziona le carte nella colonna a cui pensi che appartengano. Lavora il più velocemente possibile, senza pensarci troppo".

Foglio di lavoro per il gruppo B:

L'insegnante/educatore prepara un foglio di carta bianco diviso in due colonne. Ogni colonna dovrebbe avere un'intestazione. Una dovrebbe riportare "Positivo / Auspicabile" e l'altro "Negativo / Non desiderabile".
Poi prepara un secondo foglio con le seguenti istruzioni da aggiungere al foglio di lavoro:

"Alcune caratteristiche sono considerate più positive o desiderabili, mentre altre sono ritenute negative o non desiderabili. Posiziona le carte nella colonna a cui pensi che appartengano. Lavora il più velocemente possibile, senza pensarci troppo ".

L'insegnante/educatore specifica che questo esercizio mira a scoprire come funzionano gli stereotipi di genere nella società. Poi forma due gruppi con un numero uguale di partecipanti; chiede a ciascun gruppo di sedersi in due angoli della stanza e distribuisce le buste con le carte e i fogli di lavoro con le istruzioni. Spiega poi ai partecipanti che dovrebbero seguire le istruzioni sul loro foglio di lavoro e lavorare il più velocemente possibile (hanno a diposizione circa 10-15 minuti per completare l'attività).

Al termine dell'attività l'insegnante/educatore ricompatta il gruppo iniziale e scrive sulla lavagna due titoli: "Femminile" e "Maschile" e chiedi al Gruppo A di dettare le caratteristiche che mettono sotto l'intestazione "Femminile". Dopo ogni aggettivo, chiedi al Gruppo B se ha posizionato quell'aggettivo nella colonna Positivo / Auspicabile o Negativo / Non desiderabile. Annota queste informazioni accanto all'aggettivo mettendo un segno più (+) o meno (-) accanto ad esso.

L'insegnante/educatore per stimolare il dibattito sulle reazioni e impressioni del gioco appena fatto può porre le seguenti domande:

- Come hai trovato l'esercizio?
- Cosa ti è piaciuto o non ti è piaciuto? Perché?
- Come ti senti riguardo ai risultati, ora che vedi il riepilogo?
- Qualcosa sui risultati ti sorprende? Che cosa?
- Perché è sorprendente?

Fase Critic **30 minuti**

Strumenti

- **Qualsiasi piattaforma di videoconferenza in cui è possibile condividere una presentazione sullo schermo, con una lavagna online interattiva.**

Attività relativa all'opzione "online"

La stessa attività utilizzando la lavagna online interattiva.

Invece di scrivere su fogli, l'insegnante / educatore suggerisce di creare una stanza virtuale separata e incoraggia i giovani a scrivere sulla chat del sistema di videoconferenza utilizzato (Meet, Google Hangout, Zoom, ecc.).

6.5 Testa i tuoi stereotipi inconsci!

Fase Evaluator **30 minuti**

Strumenti

- **Post it**
- **Smartphone**
- **Connessione Internet**
- **Fogli e penne**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

In questo esercizio, l'insegnante / educatore invita gli studenti a fare un questionario con l'obiettivo di indagare gli atteggiamenti nei confronti degli stereotipi di genere.

Prima di questa attività gli studenti sono invitati a scaricare gratuitamente l'App per cellulare “Poll Everywhere”: è una semplice applicazione web-based che può essere utilizzata dentro e fuori l'aula per creare sondaggi a scelta multipla o aperta o nell'apprendimento a distanza con classi o corsi completamente online.

Se l'insegnante educatore incontra difficoltà nel download dell'App può stampare il Questionario.

Una volta che I partecipanti hanno completato il questionario (circa 15 minuti), l'insegnante/educatore rivede le statistiche complessive visualizzate alla fine del test compilato.
L'insegnante/educatore chiede di condividere i risultati con la classe e di confrontarli con i risultati complessivi.

Possono quindi discutere le seguenti domande:

- Sei rimasto sorpreso dai risultati? Perché o perché no?
- Cosa hai imparato dai risultati?
- Hai rilevato qualche pregiudizio che pensavi di non avere?

		Fortemente in disaccordo	In disaccordo	D'accordo	Fortemente d'accordo
1	Imprecare, dire le parolacce è più brutto per una ragazza che per un ragazzo	1	2	3	4
2	Ad un appuntamento, il ragazzo dovrebbe pagare tutte le spese	1	2	3	4
3	In media le ragazze sono sveglie quanto i ragazzi	1	2	3	4
4	In una famiglia bisognerebbe incoraggiare di più i figli rispetto alle figlie a continuare gli studi	1	2	3	4
5	È giusto che una ragazza voglia praticare sport duri come il calcio	1	2	3	4
6	In generale, il padre dovrebbe avere maggiore autorità rispetto alla madre nella presa delle decisioni in famiglia	1	2	3	4
7	È lecito che una ragazza chieda ad un ragazzo un appuntamento	1	2	3	4
8	È più importante per i ragazzi che per le ragazze andare bene a scuola	1	2	3	4
9	Se marito e moglie lavorano, il marito dovrebbe condividere dei lavori di casa come lavare i piatti e fare la lavatrice	1	2	3	4
10	Le ragazze dovrebbero essere più interessate a diventare brave mogli e madri piuttosto che desiderare una carriera professionale	1	2	3	4
11	Le ragazze dovrebbero avere la stessa libertà dei ragazzi	1	2	3	4
12	Alla maggior parte delle ragazze piace esibire il proprio corpo	1	2	3	4
13	La maggior parte dei ragazzi vuole uscire con le ragazze solo per avere rapporti sessuali	1	2	3	4
14	Non ci si può fidare della maggior parte delle ragazze	1	2	3	4
15	È più accettabile che sia un ragazzo, e non una ragazza, ad avere diversi partner sessuali	1	2	3	4
16	I ragazzi sono leader migliori delle ragazze	1	2	3	4

WORKSHOP VII

BUONE PRATICHE IN COMUNICAZIONE

WORKSHOP VII

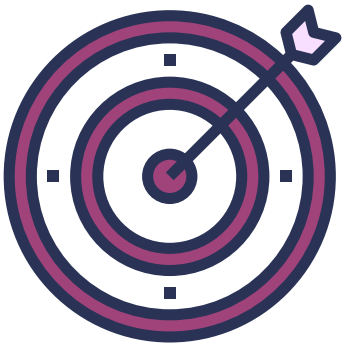
Buone pratiche in comunicazione

7.1 Introduzione

Con l'ausilio di esempi positivi e negativi e di campagne di comunicazione, i partecipanti avranno l'opportunità di comprendere le diverse dinamiche alla base degli stereotipi di genere in comunicazione. Il workshop proporrà campagne di epoche diverse, sviluppate per diversi mezzi di comunicazione (giornali, TV, social media), al fine di fornire un'ampia panoramica.

I partecipanti saranno invitati a riflettere sul possibile utilizzo degli stereotipi di genere e su come possono influenzare la percezione delle persone. Verranno esaminati spot di prodotti, pubblicità e campagne social: alcuni sono stati premiati per la loro sensibilità, mentre altri sono stati percepiti negativamente dai consumatori. Attraverso le attività proposte, ragazze e ragazzi svilupperanno diverse chiavi di lettura e spunti di riflessione e aumenteranno la propria consapevolezza riguardo agli stereotipi di genere e alle loro dinamiche nel campo della comunicazione.

Questo workshop include quattro attività, per una durata totale di 2 ore, divise nelle seguenti fasi: reader (30 minuti), user (30 minuti), critic (30 minuti) e evaluator (30 minuti). E' indirizzato a giovani da 12 ai 17 anni e può essere realizzato in presenza ma anche online.



Obiettivi:

- Catturare nozioni chiave sintetiche relative alla questione di genere nella comunicazione
- Imparare a riconoscere gli stereotipi di genere
- Raffinare la capacità di riconoscere e decostruire stereotipi / pregiudizi di genere attivi in comunicazione
- Ragionamento sull'impatto sociale degli stereotipi di genere nella comunicazione di massa

7.2 Icone e stereotipi

Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Proiettore**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

L'insegnante / educatore mostra l'immagine relativa alla campagna “Wo / Man” di Lycia, prodotti cosmetici e per la cura della persona (2016), incentrata sugli stereotipi di genere.

Nella campagna di comunicazione Lycia, puoi vedere un uomo e una donna con sfondi diversi.
Le icone rappresentano gli stereotipi di genere normalmente associati rispettivamente a donne e uomini.

L'INSEGNANTE / EDUCATORE CHIEDE AI PARTECIPANTI DI DESCRIVERE CIÒ CHE VEDONO:

TRACCIA PER INSEGNANTE / EDUCATORE:

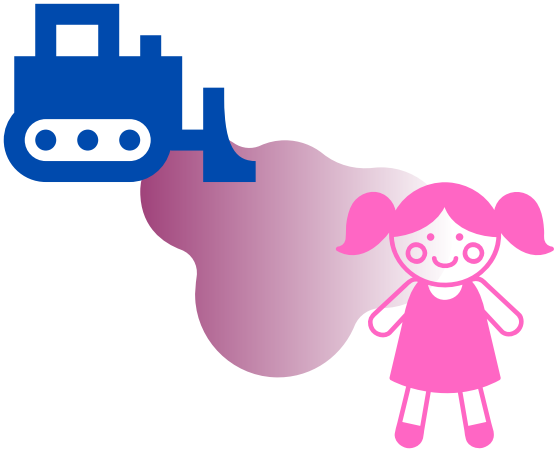
- Che tipo di sfondo abbiamo per la donna? E per l'uomo?
- Perché questi oggetti e colori specifici sono legati rispettivamente alle donne e agli uomini?
- Sei d'accordo con queste associazioni?
- Pensi che alcuni oggetti potrebbero essere condivisi dai due generi (es. Molti parrucchieri sono uomini)?
- Non è limitante identificare una donna o un uomo solo con alcuni lavori o interessi specifici?
- Perché la nostra società tende a fare queste associazioni?

QUINDI OFFRE UNA BREVE INTRODUZIONE SU COSA SONO GLI STEREOTIPI DI GENERE.

TRACCIA PER INSEGNANTE / EDUCATORE:

Per capire quali sono le buone pratiche di comunicazione su questo tema, dobbiamo partire dal concetto di **stereotipo.**
Lo stereotipo è un'idea preconcetta, ricorrente e convenzionale, un insieme rigido di convinzioni trasmesse socialmente all'interno di una cultura di riferimento, su quali sono e devono essere comportamenti, ruoli, occupazioni, tratti, aspetto fisico di una persona, in relazione alla sua appartenenza di genere. Gli stereotipi rischiano di limitare le opportunità delle persone riguardo a quali sono le loro aspirazioni e opportunità sociali e individuali e possono contribuire alla creazione di discriminazioni di genere. Ad esempio: donne che fanno i lavori domestici e uomini che guardano lo sport in TV, donne che si prendono cura dei bambini e uomini che vanno a lavorare, ecc.

L'INSEGNANTE / EDUCATORE FA RIFLETTERE I PARTECIPANTI SUGLI STEREOTIPI.



TRACCIA PER INSEGNANTE / EDUCATORE:

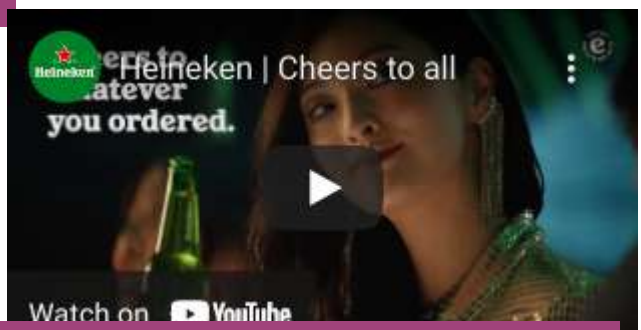
Probabilmente sin da quando eri bambino, hai sperimentato stereotipi di genere. Per esempio:

- colore blu per i maschi e rosa per le femmine
- i ragazzi giocano con i trattori e le ragazze con le bambole
- la mamma pulisce la casa e il papà usa il trapano

L'insegnante / educatore chiede ai partecipanti di fare alcuni ulteriori esempi.

PROMEMORIA PER INSEGNANTE / EDUCATORE

Lycia, accusata di aver proposto una pubblicità sessista, si è scusata dicendo “Non era nostra intenzione offendere nessuno, anzi volevamo suscitare l'effetto opposto: ironizzare leggermente sui cliché e sugli stereotipi di genere, solo per esorcizzarli”. Se c'è ancora tempo, l'insegnante / educatore mostra il seguente video:



Video Link:
https://www.youtube.com/watch?v=dD6r53DWxwk

PER INCORAGGIARE IL DIBATTITO TRA I PARTECIPANTI PUÒ UTILIZZARE LE SEGUENTI DOMANDE.

TRACCIA PER INSEGNANTE / EDUCATORE:

- Cosa ti colpisce di più in questo spot?
- Che tipo di messaggio intende trasmettere?

Pensi che questo tipo di comunicazione sia efficace?

In questo spot la discriminazione sta nel fatto che i camerieri danno per scontato che la birra (stereotipo maschile) sia da uomo e che il cocktail (soprattutto se rosa) sia da donna (così come l'insalata è per le donne e l'hamburger è per gli uomini), quando in realtà non è assolutamente vero. Lo scopo è far capire ai partecipanti che questa pubblicità è un esempio di come possiamo invertire gli stereotipi, per deriderli e diffondere nuovi concetti.

Fase Reader **15 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Connessione Internet**
- **Piattaforma Online per condividere lo schermo**

Attività relativa all'opzione "online"

L'insegnante / educatore condivide il proprio schermo con i partecipanti e mostra l'immagine relativa alla campagna “Wo / MaN” di Lycia, prodotti cosmetici e per la cura della persona (2016), incentrata sugli stereotipi di genere.
Quindi segue le istruzioni dell'attività in presenza. Per facilitare un'implementazione efficace, i partecipanti possono disattivare il microfono e aprirlo solo quando vogliono dire qualcosa.
Anche al fine di mostrare il video, l'insegnante / educatore condivide il proprio schermo con i partecipanti e poi segue le istruzioni dell'attività faccia a faccia.

7.3 Buone pratiche ed errori comuni

Fase User **30 minuti**

Strumenti

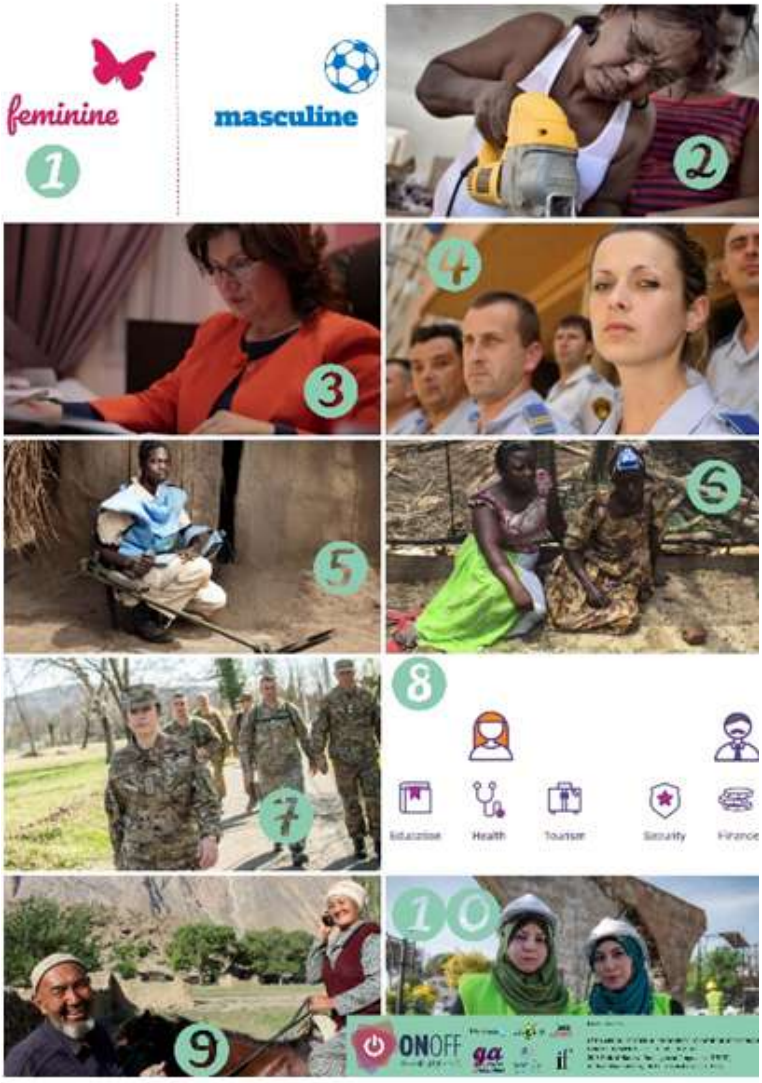
- **PC e proiettore**
- **Connessione Internet**

OFFLINE

Attività relativa all'opzione "in presenza"

L'insegnante / educatore mostra la serie di immagini denominate "Buoni e cattivi esempi" sulle buone e cattive pratiche nella comunicazione.

Tutte le immagini sono tratte dal rapporto dell'UNDP (Programma delle Nazioni Unite per lo sviluppo) “Let's speak Gender. 10 principles of gender-responsive communications for development” (2018) (ovvero “Parliamo di Genere. 10 principi di comunicazione sensibile al genere per lo sviluppo"). Questo rapporto si è concentrato su come la comunicazione può rafforzare o sovvertire le disuguaglianze di genere. L'obiettivo è eliminare la discriminazione basata sul genere e gli stereotipi di genere in tutti i settori della vita. I partecipanti vedono solo la serie di immagini (che sono numerate da 1 a 10), mentre l'insegnante / educatore ha un foglio aggiuntivo con input sul motivo per cui le immagini possono essere considerate esempi buoni o cattivi. L'insegnante / educatore chiede ai partecipanti di dividere le immagini in due categorie: esempi positivi ed errori comuni. Quindi, per ogni immagine, l'insegnante / educatore chiede ai partecipanti di alzare la mano per votare se, secondo i partecipanti, si basano su stereotipi e / o discriminazioni o meno. Inoltre, chiede loro di motivare il motivo per cui hanno scelto un'opzione invece dell'altra. Quindi spiega se si tratta effettivamente di un esempio positivo o negativo e perché. Quando tutte le immagini sono state classificate come buone pratiche o errori comuni, l'insegnante / educatore incoraggia il dibattito tra i partecipanti con le seguenti domande.



Traccia per insegnante / educatore:

- Quali elementi determinano che un'immagine sia un esempio positivo o negativo?
- Se una donna viene ritratta mentre sta cucendo, è sempre sbagliato?
- Come ci si sente a vedere la signora svolgere un'attività considerata tipicamente maschile (Foto n. 2)? È strano?
- Sei più sorpreso quando vedi i buoni esempi (stereotipi invertiti) o i cattivi esempi (con stereotipi)?
- Quale immagine ti fa riflettere di più?

Fase User **30 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Connessione Internet**
- **Piattaforma Online per condividere lo schermo**

Attività relativa all'opzione "online"

L'insegnante / educatore condivide il proprio schermo con i partecipanti e mostra la serie di immagini sulle buone e cattive pratiche nella comunicazione. Quindi segue le istruzioni dell'attività faccia a faccia. Per facilitare un'implementazione efficace, i partecipanti possono disattivare il microfono e aprirlo solo quando vogliono dire qualcosa.

7.4 Cambia il tuo punto di vista

Fase Critic **30 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Proiettore**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

L'insegnante / educatore mostra l'immagine “Budweiser 1”, ovvero una pubblicità sulla birra e chiede ai partecipanti di commentarla.

Traccia per insegnante / educatore:
- Cosa viene mostrato in questa foto?
- Quando la vedi, come ti senti?
- Percepisci qualcosa di "sbagliato" o "disuguale"?

Quindi l'insegnante / educatore mostra l'immagine “Budweiser 2”, che mostra la prima immagine insieme a un'altra pubblicità della stessa azienda. Entrambi ritraggono una donna, ma in situazioni diverse.

1

2

Adesso si chiede ai partecipanti di approfondire il dibattito.

Traccia per insegnante / educatore:

- Cosa viene mostrato nella seconda immagine?
- Come sono ritratti la donna e l'uomo?
- Quali sono le idee alla base della rappresentazione dei due generi nella prima immagine? E nella seconda?
- Ora percepisci qualche stereotipo in una delle foto? Hai provato lo stesso quando hai visto la prima foto per la prima volta?
- Se la tua percezione è cambiata quando hai visto la seconda foto, cosa significa?

L'obiettivo è far riflettere i partecipanti sul fatto che spesso siamo così abituati agli stereotipi da non percepirli come tali. Solo quando troviamo modi diversi e più equi per rappresentare le donne e gli uomini e la loro relazione, notiamo una discriminazione di cui non ci rendevamo conto prima.

Queste due immagini fanno parte di una campagna realizzata da Budweiser nel 2019 per reinventare alcune delle sue pubblicità sessiste pubblicate negli anni '50 e '60 per ritrarre le donne in una luce più positiva, indipendente e contemporanea. Nella prima immagine una donna sta versando una birra al marito mentre lavora ed è stata trasformata in un'immagine in cui la stessa coppia sta compiendo un trasloco insieme.
L'azienda spiega: “Il nostro Paese e la nostra cultura si sono evoluti nel tempo e la pubblicità dovrebbe riflettere questo. Questo è il motivo per cui quest'anno, in onore della Giornata internazionale della donna, stiamo reinventando le nostre pubblicità del passato per rappresentare meglio l'equilibrio e l'empowerment".

Fase Critic **30 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

L'insegnante / educatore condivide il proprio schermo con i partecipanti e mostra l'immagine "Budweiser 1" e poi "Budweiser 2".
Quindi segue le istruzioni dell'attività faccia a faccia.
Per facilitare un'implementazione efficace, i partecipanti possono disattivare il microfono e aprirlo solo quando vogliono dire qualcosa.

7.5 #LikeAGirl

Fase Evaluator **30 minuti**

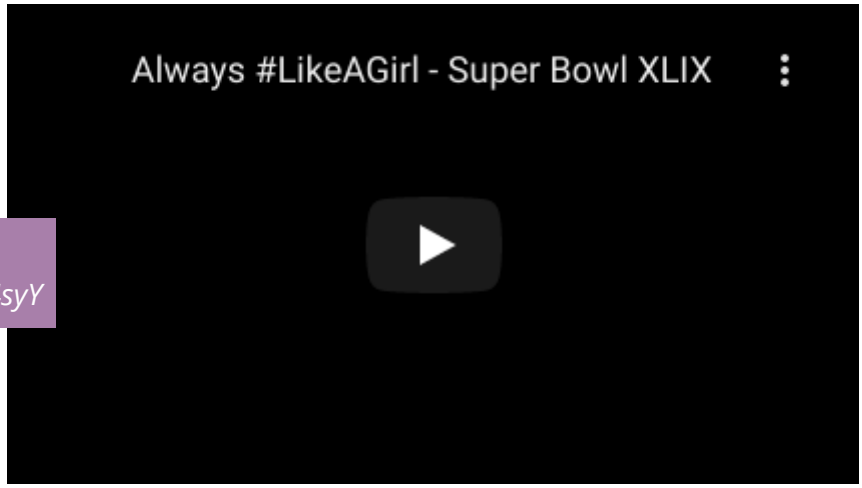
Strumenti

- **PC**
- **Proiettore**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

L'insegnante / educatore chiede ai partecipanti di "correre come una ragazza", "combattere come una ragazza", "lanciare come una ragazza". Quindi, mostra il video:

Video Link:
https://www.youtube.com/watch?v=yIxA3o84syY



Questo video ha vinto i Facebook Studio Awards che premia il miglior lavoro creativo su Facebook. È la campagna di comunicazione “#LikeAGirl”. Il video è realizzato dall'agenzia Leo Burnett per Always, brand di prodotti per l'igiene femminile. Il video mostra dei giovani, comprese delle ragazze, a cui viene chiesto di "correre come una ragazza", "combattere come una ragazza", "lanciare come una ragazza". E tutti lo fanno in modo goffo e impacciato. Anche alle bambine più piccole viene chiesto di fare lo stesso e quando lo fanno, sono più naturali.

L'idea di Lauren Greenfield, la documentarista che ha sviluppato l'idea, era di dimostrare che durante la pubertà le ragazze tendono a perdere fiducia. Anni di esposizione alla comunicazione diretta e indiretta basata su stereotipi di genere influenzano la loro percezione di ciò che significa "come una ragazza". Siamo infatti invasi da messaggi che diffondono differenze di genere, come ad esempio che leadership, potere e forza sono per gli uomini, non per le donne.

Questi stereotipi si cristallizzano inevitabilmente nelle percezioni di sé delle ragazze e influenzano i loro comportamenti. Alla fine del video, l'insegnante / educatore incoraggia un dibattito.

Traccia per insegnante / educatore:

- Come ti sei comportato quando ti ho chiesto di "correre come una ragazza", "combattere come una ragazza", "lanciare come una ragazza"?
- Come si comportano le persone nel video?
- Esistono due tipi principali di comportamento: chi fa cosa? Qual è la differenza tra i due gruppi?
- Perché le ragazze più grandi corrono, combattono e lanciano in modo goffo e impacciato mentre le bambine più piccole sono più naturali?
- Perché c'è questo cambiamento di percezione durante la loro crescita?

Se hai tempo, puoi anche fare la seguente domanda:

- Perché il bambino, a un certo punto, dice che quel comportamento insulta le ragazze, ma non sua sorella?

Qui vogliamo che i partecipanti capiscano che a volte non abbiamo la percezione che accettare o diffondere stereotipi di genere sia un'offesa verso l'intero genere e quindi a tutti coloro che vi appartengono. Pertanto, per capire se una frase o un comportamento è discriminatorio e offensivo, non dovremmo pensarci in termini generali, ma dovremmo invece applicarlo a qualcuno che amiamo (nostra madre, nostra sorella, la nostra ragazza) e pensare a come ci sentiamo.
Quindi l'insegnante / educatore pone alcune domande finali ai partecipanti.

Traccia per insegnante / educatore:

- Nelle ultime due ore è cambiato qualcosa nel tuo modo di vedere la comunicazione?
- Come pensi che questo possa influenzare la tua vita quotidiana?
- Pensi che in futuro sarai più propenso a prestare attenzione se una pubblicità nasconde degli stereotipi?

Fase Evaluator **25 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

L'insegnante / educatore segue le istruzioni dell'attività in presenza. Condivide il proprio schermo con i partecipanti per mostrare il video. Per facilitare un'implementazione efficace, i partecipanti possono disattivare il microfono e aprirlo solo quando vogliono dire qualcosa.

WORKSHOP VIII

STA A TE DECIDERE!

1

WORKSHOP VIII

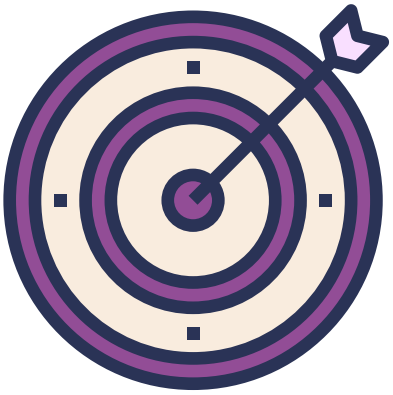
Sta a te decidere

8.1 Introduzione

L'ascesa di Internet ha prodotto nuovi livelli di creatività, innovazione e generazioni informate, soprattutto tra i bambini e i giovani. Questa connettività è però diventata anche un veicolo di pericoli e di minacce. Le vite dei bambini vengono ora plasmate dietro uno schermo e ogni giorno si immergono sempre più in profondità in piattaforme non progettate e pensate per la loro sicurezza. Ecco perché essere vittima di bullismo online può essere molto frequente. Abbiamo messo insieme queste informazioni in modo che tu possa avere più informazioni possibili sul cyberbullismo e dunque essere capace di aiutare i giovani a capire dove e come ottenere aiuto in caso di bisogno.

Questo workshop include quattro attività, per una durata totale di 2 ore, divise nelle seguenti fasi: reader (30 minuti), user (40 minuti), critic (40 minuti) e evaluator (10 minuti). E' indirizzato a giovani da 12 ai 17 anni e può essere realizzato in presenza ma anche online. Nell'opzione "in presenza" è consigliabile che le attività si svolgano in un'aula con sedie e tavoli, o in tutti i casi con spazio sufficiente per svolgere le attività.

Le attività sono presentate in modo interattivo, spiegando il problema si cercherà di stimolare l'interesse dei giovani che diffonderanno ulteriormente l'informazione tra i loro amici. I workshop favoriranno il lavoro di gruppo, in un ambiente sicuro e protettivo dove i giovani saranno incoraggiati ad apprendere, condividere le proprie esperienze e imparare gli uni dagli altri.



Obiettivi:

- educare e familiarizzare i giovani sui temi della violenza online, in particolare sul cyberbullismo che implica l'utilizzo delle tecnologie digitali con l'intento di offendere, umiliare, minacciare, molestare o abusare;
- fornire esempi concreti in modo che i giovani acquisiscano maggiore familiarità con l'ambiente Internet;
- insegnare ai giovani come riconoscere il problema e proteggersi;
- promuovere un cambiamento comportamentale.

8.2 Internet è un luogo sicuro?

Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Proiettore**
- **Presentazione PowerPoint**
- **Buona connessione internet**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

L'obiettivo di questa fase è che i partecipanti acquisiscano maggiore familiarità con il fenomeno **"Criminalità informatica"** e comprendano anche cosa sia l'abuso e lo sfruttamento online, inclusa la creazione e la distribuzione di pornografia infantile, oltre allo sfruttamento sessuale commerciale dei minori, bullismo informatico, molestie informatiche e stalking informatico nonché esposizione a contenuti dannosi. Per mantenere vivo l'interesse del gruppo è meglio iniziare a lavorare su ciò che già sanno su questo argomento.

10 minuti - È molto importante all'inizio conoscersi, ecco perché nei primi 5 minuti l'insegnante/educatore si presenterà. Per prima cosa i partecipanti diranno il loro nome, età e quanto tempo trascorrono su Internet. L'ultimo dato fornirà informazioni generali sulla conoscenza di Internet del gruppo con cui l'insegnante/educatore sta lavorando in modo che abbia un'idea delle loro conoscenze di base (ad esempio, se c'è un partecipante che passa pochissimo tempo su Internet probabilmente ha meno familiarità con la possibilità di violenza online e l'insegnante/educatore capirà come meglio continuare).

20 minuti – L'insegnante/educatore condivide una storia su qualcuno che ha subito violenza online (adolescente o bambino, o una persona adulta, in modo da poter mostrare ai partecipanti che non c'è età per questo e che tutti possono essere vittime su Internet). L'insegnante/educatore può utilizzare **una presentazione PowerPoint, iniziando con l'elencare i diversi tipi di cyberbullismo.** Anziché raccontare una storia o riportare una notizia o fatto di cronaca l'insegnante/educatore può far vedere i video sotto indicati.

Al termine della visione l'insegnante/educatore lascia aperta la discussione senza domande in modo che il gruppo possa pensare qualche minuto al caso che hanno visto.

CONVEY Greece Survivors

- **https://www.youtube.com/watch?v=POvcT0i4l2I**
- **https://www.youtube.com/watch?v=PNeetj-dOus**

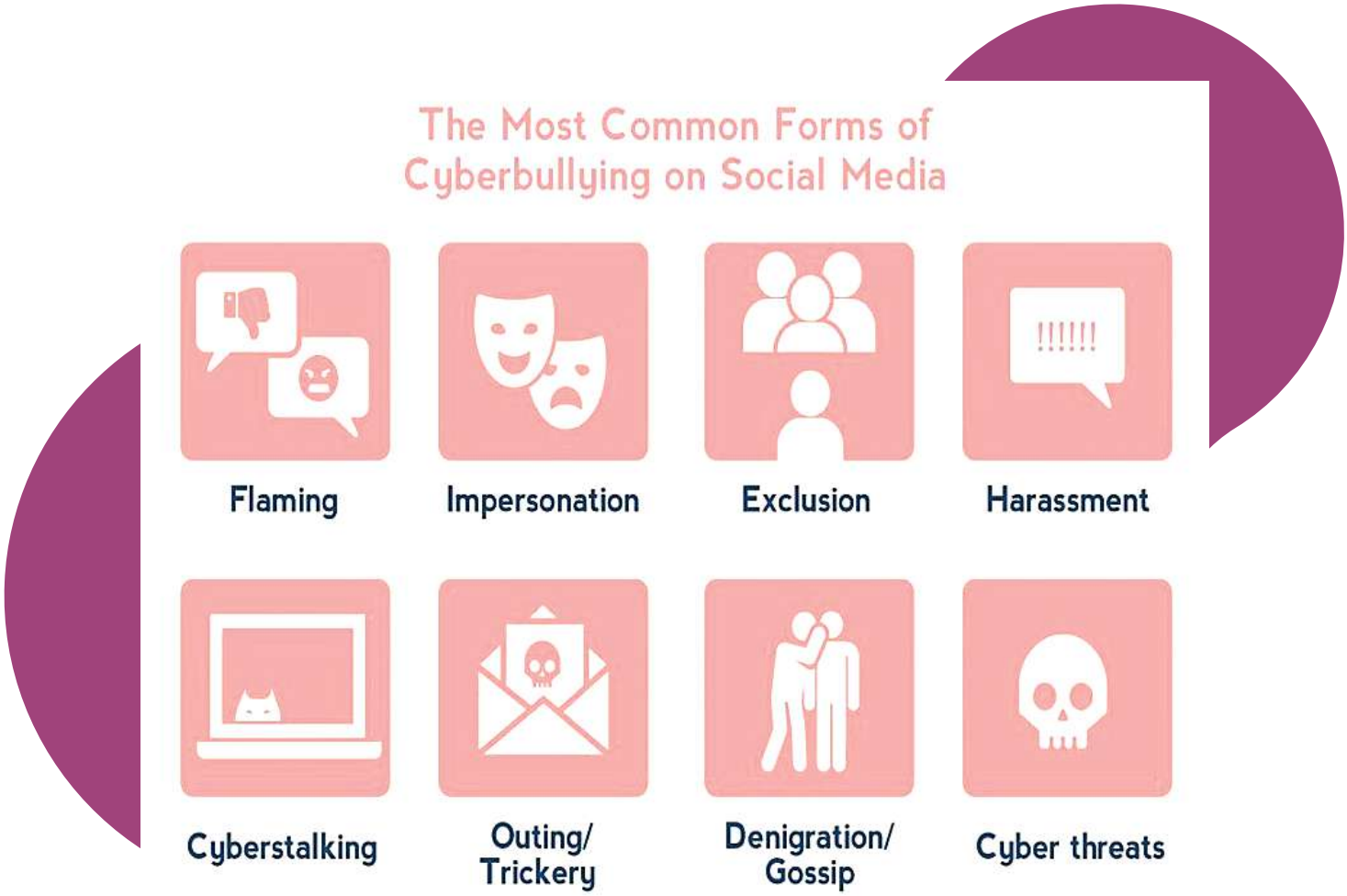
Fase Reader **30 minuti**

Strumenti

- **PC**
- **Proiettore**
- **Presentazione PowerPoint**
- **Buona connessione internet**

Attività relativa all'opzione "online"

È possibile utilizzare una piattaforma o un programma che consente di condividere il desktop in modo che i partecipanti possano vedere la presentazione PowerPoint e il video sulla storia (ad esempio Microsoft Teams).



8.3 Mettiti nei miei panni!

Fase User **40 minuti**

Strumenti

- **PC e proiettore**
- **Connessione Internet**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

Gli obiettivi di apprendimento di questa attività sono far comprendere l'importanza del consenso e dell'uso responsabile dei social media e dello spazio Internet.

Ecco perché l'insegnante/educatore cercherà di mettere ogni partecipante nei panni di qualcun altro.

L'insegnante/educatore chiede ad ogni partecipante di scrivere su un foglio un caso di violenza online. Non è necessario che sia una storia lunga, potrebbe essere una storia irreale o qualcosa che è accaduto a loro o ad alcuni dei loro amici. Non c'è bisogno di sottolineare nomi e fatti privati.

Quando sono pronti, si chiede ad alcuni di loro di condividere la loro storia. L'insegnante/educatore sottolinea l'importanza di essere consapevoli di ciò che ciascuno sceglie di condividere e con chi. L'uso illimitato e non controllato dei social media e della condivisione di informazioni / immagini / video con persone non fidate o sconosciute può generare un processo che diventa impossibile da fermare, in cui spesso si crea un'immagine diversa, non voluta o non vera senza il proprio consenso. Ciò può accadere anche per vendetta o in caso di litigio. Si può far riferimento in questo caso al concetto di revenge porn.

Quando l'insegnante/educatore ritiene che la discussione abbia toccato tutti i punti principali, chiede a ciascun partecipante di creare un documento contenente da 5 a 10 punti su cosa NON FARE online per evitare una situazione indesiderata come quelle di cui si è appena discusso.

Si concedono loro diversi minuti per trovare alcune idee. Dopo di che l'insegnante raccoglie gli elenchi e li riporta su una lavagna a fogli mobili.

Queste diventeranno le linee guida del gruppo su **COME ESSERE SICURI SUI SOCIAL MEDIA E SU INTERNET.**
Si possono lasciare le linee guida sul muro della stanza:

- **Pensa prima di condividere:** Prenderò in considerazione attentamente ciò che condivido e con chi e terrò per me le informazioni sensibili (come il mio indirizzo di casa, la posizione attuale o l'attività di altre persone).
- **Controlla che sia reale:** Farò attenzione a phishing e truffe e segnalerò ogni volta attività discutibili.
- **Proteggi le tue cose:** Mi assumerò la responsabilità di proteggere le informazioni importanti creando password complesse e univoche con caratteri, numeri e simboli.
- **Rispettatevi a vicenda:** Diffonderò positività e userò le abilità che ho imparato per bloccare e segnalare comportamenti negativi.
- **In caso di dubbio, discuti:** Userò la mia voce quando noterò un comportamento inappropriato e cercherò un adulto fidato per discutere di situazioni che mi mettono a disagio: perché è quello che serve per essere un navigatore sicuro e senza paura del mondo online.

Fase User **40 minuti**

Tools

- **I partecipanti possono utilizzare carta e penna / matite che hanno a casa**
- **Buona connessione a Internet.**

Attività relativa all'opzione "online"

L'attività sarà la stessa dell'opzione in presenza tranne che per l'utilizzo della lavagna a fogli mobili.

8.4 Intervieni!

Fase Critic **40 minuti**

Tools

- **Evidenziatori**
- **Lavagna a fogli**
- **Presentazione Power Point**

Attività relativa all'opzione "in presenza"

L'insegnante/educatore discute con il gruppo dei partecipanti quali sono gli aspetti positivi e negativi di Internet, indicando man mano le riposte sulla lavagna a fogli e animando al contempo la discussione su ciascun punto.

Esempi: Internet può avere molti aspetti positivi, tra i quali:

- Internet può fornire ogni tipo di informazione, dai ristoranti locali alle notizie internazionali.
- Internet fornisce alcuni dei mezzi di comunicazione più efficaci, inclusi la posta elettronica e la messaggistica istantanea.
- Grazie a Internet, le persone possono agire ed evitare circostanze avverse. Ad esempio, uragani, tempeste e incidenti possono essere monitorati tramite Internet.
- Internet ha consentito lo scambio di idee e materiali tra scienziati, professori universitari e studenti, oltre a fornire server, centri di risorse e strumenti online per le loro attività di ricerca e studio.

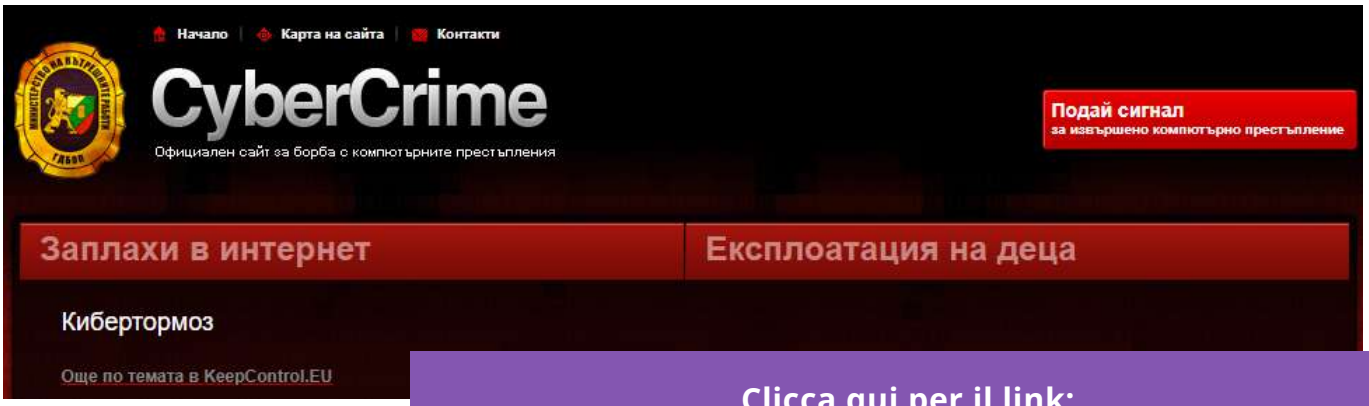
Inoltre, milioni di libri, riviste e altro materiale sono disponibili tramite Internet a causa della digitalizzazione di materiale di dominio pubblico proveniente dalle biblioteche negli Stati Uniti e in Europa. Questa azione consente alle persone di imparare cose nuove.

Ecco al contrario alcuni aspetti negativi:

- Su Internet è possibile trovare materiali illegali o inappropriati.
- Alcune persone negli ultimi anni hanno scaricato illegalmente musica o altro materiale protetto da copyright gratuitamente. Questa azione ha avuto un impatto negativo sull'industria musicale e ha portato a diverse cause legali.
- La dipendenza dai social network può disturbare il modo di vivere e l'attività professionale di una persona.
- Alcuni criminali utilizzano Internet per diffondere virus informatici o addirittura intercettare carte di credito o coordinate bancarie per scopi fraudolenti.

Dopo la discussione è molto importante che l'insegnante/educatore metta in evidenza tutti gli strumenti a livello nazionale di cui si dispone per la protezione durante l'utilizzo di Internet.

A questo punto l'insegnante/educatore potrebbe fare una piccola presentazione su come **"AGIRE"**: Se qualcuno ti molesta online, o i suoi post sono minacciosi o offensivi nei tuoi confronti, segnalalo sui social media. La segnalazione potrebbe non essere sempre un approccio garantito, ma è un buon primo passo per affrontare i contenuti dannosi online. Quando segnalati, potrebbero far rimuovere il loro post o ottenere la sospensione / eliminazione del loro account a seconda della situazione. La segnalazione non impedirà alla persona di raggiungerti di nuovo, quindi assicurati di bloccare anche lei. L'insegnante/educatore informa poi i giovani che è possibile denunciare un crimine informatico mettendosi in contatto con la Polizia Postale e delle Comunicazioni – Polo Anticrimine della Polizia di Stato Italiano tramite il loro sito web:



Clicca qui per il link:
https://www.commissariatodips.it/index.html

Fase Critic **40 minuti**

Strumenti

- **Piattaforma per videoconferenze**
- **Buona connessione a Internet**

Attività relativa all'opzione "online"

L'attività sarà la stessa dell'opzione in presenza tranne che per l'utilizzo della lavagna a fogli mobili

8.5 Sta a te decidere!

Fase Evaluator **10 minuti**

Strumenti

- **Penne**
- **Questionari stampati**

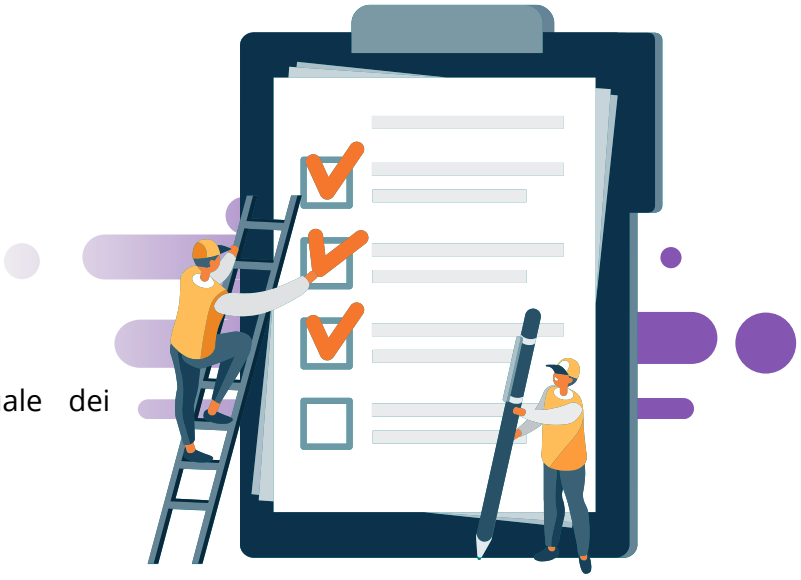
Attività relativa all'opzione "in presenza"

IIn quest'ultima attività l'insegnante/educatore avrà modo di valutare l'apprendimento del workshop. Per valutare l'impatto e l'efficacia del workshop, il gruppo di pari dovrebbe completare un questionario prima del workshop e un questionario alla fine del workshop.

L'obiettivo è misurare l'atteggiamento e vedere il cambiamento del comportamento nel gruppo target. All'inizio i partecipanti devono rispondere ad alcune domande generali su ciò che sanno su questo argomento e alla fine devono scrivere ciò che hanno imparato e come hanno trovato le attività, e anche alcune proposte di miglioramento.

Alcuni esempi di domanda:

Internet è un luogo sicuro?
Hai imparato cosa sono le molestie online?
Hai imparato cos'è il crimine informatico?
Hai imparato cos'è l'abuso online?
Hai imparato cos'è la pornografia infantile?
Hai imparato cos'è il revenge porn?
Hai imparato cos'è lo sfruttamento sessuale dei bambini?
Hai imparato a restare al sicuro su Internet?
E' stato utile per te il workshop?
Ti sono piaciute le attività proposte?
Hai suggerimenti per migliorare il workshop?



L'insegnante/educatore nella preparazione delle attività deve sempre tenere in considerazione l'età dei partecipanti!

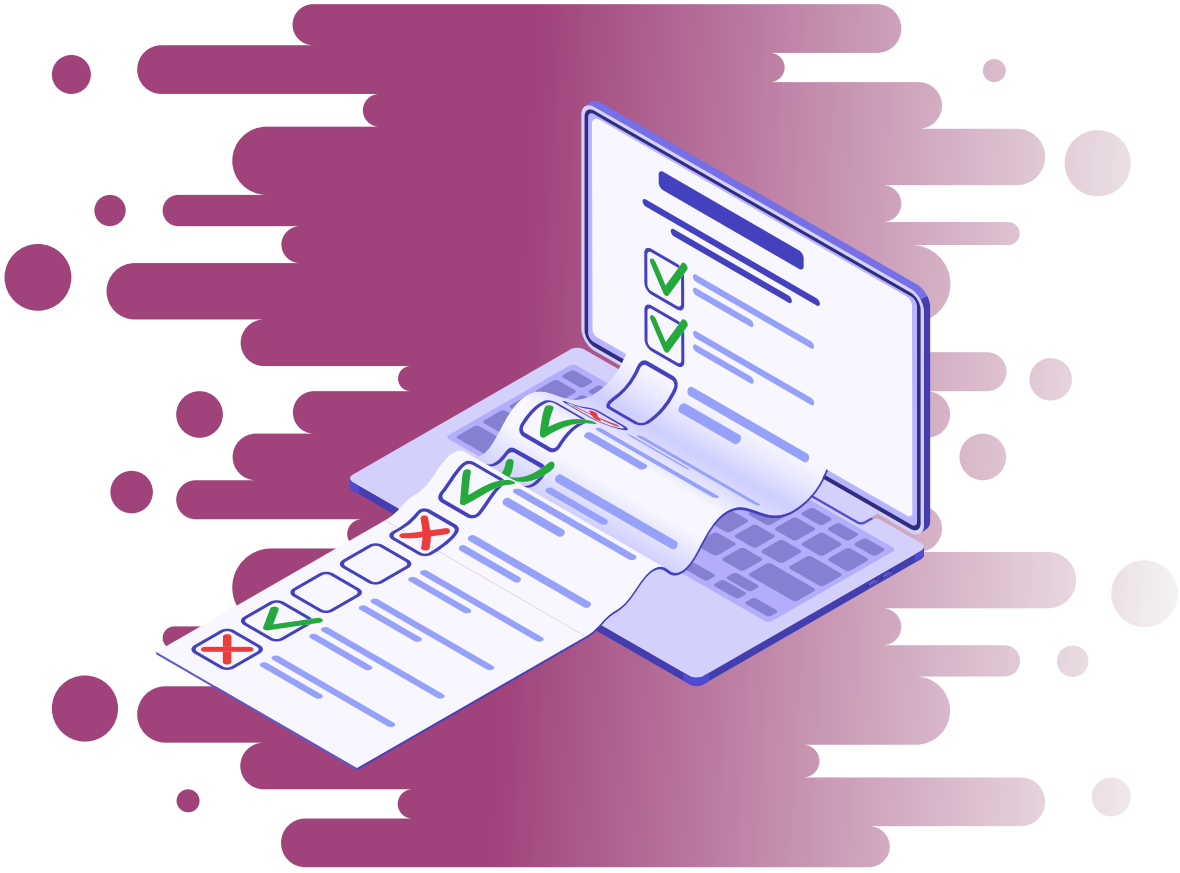
Fase Evaluator **10 minuti**

Strumenti

- **Questionari on-line**

Attività relativa all'opzione "online"

La versione online di questa attività sarà costituita da questionari di valutazione online per ogni partecipante.



Questo manuale è stato sviluppato grazie a un finanziamento del Programma "Diritti, uguaglianza e cittadinanza" (Grant Agreement number: 856696 — ON-OFF — REC-AG-2018/REC-RDAP-GBV-AG-2018) ON-OFF Project - https://on-offproject.eu/

ONOFF
Preventing Cyber GBV

Co-funded by the Rights, Equality and Citizenship (REC) Programme of the European Union

Un lavoro di collaborazione tra:

LUMEN · if · back slash · InterMedia KT Fostering Knowledge Transfer · gender alternatives · aretés Spudoratamente

This work is licensed under a Creative Common AttributionNonCommercial - ShareAlike 4.0 International license

DISCLAIMER: IL SUPPORTO DELLA COMMISSIONE EUROPEA PER LA PRODUZIONE DI QUESTA PUBBLICAZIONE NON COSTITUISCE UN'APPROVAZIONE DEI CONTENUTI, CHE RIFLETTE SOLO LE OPINIONI DEGLI AUTORI E LA COMMISSIONE NON PUO' ESSERE RITENUTA RESPONSABILE PER ALCUN USO CHE POSSA ESSERE FATTO DELLE INFORMAZIONI IN ESSA CONTENUTE.

“

GENDER BASED VIOLENCE ANYWHERE IS A THREAT TO PEACE AND SECURITY EVERYWHERE.

- JOHN F.KERRY

Visita il nostro sito web: www.on-offproject.eu

”

www.thembasouthernafrica.com.za