



MANUALE PER OPERATORI ED OPERATRICI
SUI TEMI DELL'IDENTITÀ SESSUALE,
DELLA LOTTA ALLE DIFFERENZE E DEL BULLISMO.

***A CURA DI:
ALICE BIAGI
EZIO DE GESU
ALEX MOSCONI
VALERIA ROBERTI***


ARCIGAY
Associazione LGBT Italiana

InCluDere

**RAFFORZARE LA RETE DEI VOLONTARI PER FAVORIRE
L'INCLUSIONE E LA DIFFUSIONE DELLA CULTURA
DELLE DIFFERENZE**

**Realizzato contributi destinati dalla Regione Emilia Romagna alle
organizzazioni di volontariato di cui all'art. 9, comma 1 della L.R.
12/2005. Anno 2014. DGR n. 1308/2014.**

A cura di: Arcigay

www.arcigay.it – www.progettoincludere.com

Responsabile del progetto: Ariberto Vergnani

Coordinatore del progetto: Ezio De Gesu

Responsabile logistico: Andrea Gobbi

Responsabile questionario: Giulia Selmi

Testi a cura di: Alice Biagi, Ezio De Gesu

Alex Mosconi, Valeria Roberti

Impaginazione e grafica: Vincenzo Palombino

Sito web e social network: Andrea Tommaso Fronda

Arcigay – Associazione LGBT italiana

Via don Minzoni 18

40121 – Bologna – Italy

Ringraziamenti: lo staff di progettazione desidera ringraziare le persone e le istituzioni che hanno consentito la realizzazione di questo progetto.

Un ringraziamento particolare va agli insegnanti, le insegnanti, i volontari e le volontarie che hanno partecipato ai laboratori formativi e informativi e che hanno arricchito il proprio bagaglio di competenze per affrontare il tema del bullismo con gli adolescenti.

Un ringraziamento sentito è rivolto infine al Comitato Territoriale Arcigay Il Cassero di Bologna e ad UniLGBTQ per gli spazi messi a disposizione per lo svolgimento dei laboratori.

Infine ringraziamo Irene Pasini e Maurizio Betti per gli approfondimenti forniti sul bullismo e sulla cinematografia lgbt.

Il progetto Includere: rafforzare la rete dei volontari per favorire l'inclusione e la diffusione della cultura delle differenze, finanziato con i contributi destinati dalla Regione Emilia Romagna alle organizzazioni di volontariato di cui all'art. 9, comma 1 della L.R. 12/2005. Anno 2014. DGR n. 1308/2014, è stato ideato per rispondere ad un'esigenza di formazione-informazione, a supporto e sviluppo del lavoro di rete tra i volontari che a diverso titolo operano sul territorio della Regione Emilia Romagna nell'ambito dell'inclusione sociale, attivando strategie di prevenzione e contrasto al bullismo omofobico e favorendo una diffusione della cultura delle differenze.

L'iniziativa è stata mirata alla realizzazione di una proposta formativa unitaria per educatori, attivisti e volontari operativi in contesti scolastici ed educativi, attivando specifici interventi volti alla prevenzione dell'omofobia, rafforzando e consolidando atteggiamenti verso il sesso ed il genere che fossero inclusivi.

Le necessità di rafforzare il lavoro di rete e qualificare l'azione socio-educativa dei volontari che operano a favore dell'inclusione sociale mediante un percorso di formazione specifico hanno rappresentato una risposta strategica volta a favorire quel processo che potesse consentire a tutti, nessuno escluso, di costruire il proprio progetto di vita indipendente all'interno di una società che faccia della solidarietà e del rispetto delle differenze la propria bussola.

Se pensiamo davvero che ogni forma di discriminazione e stigmatizzazione – in questo caso basate sull'orientamento sessuale, sull'identità di genere o sulla semplice non conformità di genere – risponda a una logica escludente in cui vigono potenti ideologie dominanti tese a fare della differenza un disvalore che finisce per alimentare il distanziamento, risulta forse più comprensibile l'inserimento dei concetti "formazione, inclusione sociale, cittadinanza attiva" all'interno della cornice della cultura delle differenze. Quest'ultima può trovare le sue radici tanto nella famiglia – durante il periodo di socializzazione primaria – tanto nella scuola, luogo deputato alla socializzazione secondaria. Famiglia e scuola, dunque, rappresentano istituzioni sociali che hanno un arduo compito: formare i futuri "cittadini del mondo" ad adattarsi a un contesto già di per sé ricco di differenze e non certo ad accogliere le differenze, posizione quest'ultima che potrebbe nascondere un rischioso e silente pregiudizio secondo il quale è l'Altro differente a dover essere "inserito" in un mondo normalizzato e, quindi, dominante. Pensiamo che solo questo andare verso e non portare dentro consenta realmente il dipanarsi di una cultura delle differenze che sia includente tout court.

Purtroppo il sistema scuola si trova spesso impossibilitato a svolgere questo compito a causa di una serie di ideologie interiorizzate ed implicite che molto hanno a che fare con la differenza di genere; l'eterosessismo, ovvero la differenza di potere tra le persone eterosessuali ed omosessuali, le prime di certo considerate più "normali", più "naturali", in grado di procreare e perpetuare la specie. Eterosessismo che si incastra inestricabilmente con l'omofobia, ovvero l'odio, l'avversione, il disgusto verso tutto ciò che non rientra nell'eterosessualità. Ed il bullismo a base omofobica può rappresentare una delle primissime discriminazioni, stigmatizzazioni, violenze reali e simboliche agite.

Ecco perché siamo fermamente convinti che gli interventi più efficaci che aiutino a sviluppare una cultura delle differenze possano essere quelli della prevenzione: interventi, svolti dall'Associazione, che debbono coinvolgere il sistema della socializzazione secondaria –

ovvero studenti, docenti e tutti quanti contribuiscono con le proprie rappresentazioni sociali a creare il contesto – sono premesse di una cittadinanza attiva che riesca ad attivare realmente l'uguaglianza.

Consapevoli che l'istituzione scolastica si trova a volte impreparata, con il presente progetto, volto a formare le competenze di volontari e volontarie che potranno operare all'interno dei contesti scolastici attivando specifici interventi volti alla prevenzione dell'omofobia, Arcigay vuole intervenire quale attore attivo in grado di rafforzare e consolidare atteggiamenti verso il sesso ed il genere che siano inclusivi, alimentando una diffusione di nuove politiche egualitarie e di inclusione sociale e culturale che sarebbero messe a dura prova se non vi fosse una reale conoscenza del fenomeno.

Sorge spontanea una domanda: perché proprio dei volontari per andare a scuola a parlare di bullismo omofobico? Non possono andarci psicologi, sociologi, educatori di professione o giornalisti? Non potrebbero parlarne direttamente gli insegnanti, senza bisogno di un intervento esterno?

Premesso che per discutere di omo-bisessualità e farlo in maniera appropriata non è indispensabile essere gay, lesbiche o bisessuali – esattamente come per discutere di razzismo non è necessario essere persone di colore - la presenza in classe di persone omo-bisessuali e di loro amici e parenti può fare la differenza.

Il motivo è molto semplice: al fine di de-strutturare gli stereotipi e superare i pregiudizi, nulla funziona meglio della conoscenza diretta delle persone che quotidianamente vivono sulla propria pelle le gioie e le difficoltà di questa condizione.

Attraverso quella che gli studi definiscono "ipotesi del contatto" (Allport, 1954) è possibile incrementare le competenze cognitive e relazionali, favorire immedesimazione ed empatia e stimolare la cooperazione per il raggiungimento di obiettivi condivisi: tutte esperienze che, se opportunamente facilitate, hanno un ottimo potenziale nella riduzione del bullismo e dell'omofobia a scuola.

Il progetto vuole inserirsi in quel solco tracciato dalle Indicazioni attuative del Piano sociale e sanitario regionale per il biennio 2013/2014 che auspica di "potenziare maggiormente le politiche educative e sociali nella loro funzione strategica di promozione del benessere [...] di prevenzione per rompere la catena di riproduzione delle disuguaglianze sociali e favorire processi di inclusione".

In coerenza con le indicazioni del Piano sociale regionale, Arcigay vuole rinforzare una rete di volontari per favorire l'inclusione e la diffusione della cultura delle differenze, attivando azioni di sensibilizzazione e contrasto alle discriminazioni con un particolare focus sulla fascia di età che caratterizza i fenomeni di bullismo ed emarginazione sociale.

Per Arcigay diviene fondamentale l'azione di persone preparate e competenti, in grado di curare interventi con un approccio integrato nei confronti del contrasto alla discriminazione e alla violenza, a partire dal riconoscimento che il comportamento discriminatorio, che non sempre è riferibile a un'unica dimensione, poiché una persona può appartenere contemporaneamente a più gruppi sociali sfavoriti e subire più comportamenti discriminanti. Diviene cruciale una preparazione specifica per queste persone che devono essere in grado di sviluppare un approccio educativo integrato. In altre parole, può essere considerato una sorta di laboratorio all'interno del quale soggetti con esperienze diverse elaborano un approccio comune al fenomeno della discriminazione e della violenza.

E' dunque necessario assicurare un apporto di specifiche competenze, conoscenze, esperienze da parte di quanti sono attivamente impegnati per una diffusione di nuove politiche egualitarie e di inclusione sociale e culturale.

COSTRUIRE UN LABORATORIO



Tutte le attività che proponiamo in questo manuale prevedono alcune condizioni di base:

- **L'esistenza di un gruppo scuola formato da persone che abbiano voglia e tempo da spenderci per fare in modo che ogni intervento sia fruttuoso e utile per loro stessi ma soprattutto per i partecipanti;**
- **La presenza di un coordinatore (o più) che si curi di prendere i contatti con le scuole, con i docenti, con gli studenti e che faccia in modo che al momento dell'ingresso nella classe siano già state fornite le informazioni principali per la costruzione dell'intervento educativo e che sia stato approvato dal consiglio di classe o d'istituto in modo da poter portare a termine il programma senza intoppi;**
- **La capacità da parte dei componenti del gruppo di lavorare insieme, a partire dalla costruzione del laboratorio, durante la conduzione e nel momento del debriefing.**

Appurata l'esistenza di queste condizioni è possibile costruire un laboratorio.



COME SI COSTRUISCE UN LABORATORIO?



Prima di tutto bisogna avere un'approfondita conoscenza delle tematiche che si vanno a toccare, sia a livello personale che a livello di gruppo di lavoro. Infatti è necessario condividere nel gruppo ciò che si vuole dire, come lo si vuole, quali concetti si vogliono affrontare al fine di avere una posizione comune. Ad esempio, anche se non tutti sono favorevoli al matrimonio omosessuale, è importante che nel momento in cui trattiate questo tema nel laboratorio siate d'accordo su cosa dire.

E' necessario essere almeno in coppia, perchè la conduzione va fatta almeno in due e si inizia analizzando la richiesta da parte della scuola ed identificando gli obiettivi educativi da affrontare in classe. A questo punto si inizia a pensare alle attività che si conoscono, si cercano altre attività utili al raggiungimento dello scopo e ci si confronta. Si prova a scrivere la scaletta, tenendo a mente che il laboratorio ha una sorta di climax di interattività e di disponibilità da parte delle persone partecipanti e quindi è necessario porre all'inizio un'apertura più leggera, che apra la strada, salendo pian piano di complessità e profondità.

Attenzione ai tempi: il tempo sembra non bastare mai, ma se ben dosato è una risorsa. Ricordarsi nella costruzione della scaletta di lasciarsi lo spazio per commenti o domande e non tralasciare la possibilità che non tutta la scaletta venga rispettata: la classe potrebbe rivelarsi diversa da ciò che ci si aspetta, i tempi potrebbero dilatarsi o stringersi. Una buona dose di improvvisazione è utile!

Le attività che proponiamo e che caldamente invitiamo ad usare sono basate sull'educazione non formale.

EDUCAZIONE NON FORMALE: DI COSA STIAMO PARLANDO?

Quando entriamo nelle classi facciamo educazione alle differenze e lo strumento principale che usiamo è l'educazione non formale. Perchè la preferiamo e cosa comporta questa metodologia?

Prima di tutto proviamo a dirci quali sono le altre tipologie di educazione, ovvero l'educazione formale e informale

L'educazione informale è basata su momenti di apprendimento senza struttura, senza gerarchia e molto alla pari. E' un processo permanente che si sviluppa lungo tutto l'arco della vita, per cui ogni persona acquisisce – anche in modo inconsapevole e non intenzionale – attitudini, valori, abilità a partire da quello che è l'esperienza quotidiana (famiglia, quartiere, negozi, posto di lavoro, ecc.)

L'educazione formale, invece, è il sistema educativo di cui abbiamo un'esperienza

molto precisa, è l'intero sistema educativo strutturato che inizia dalle elementari fino all'università e comprende programmi specializzati per la formazione tecnica e professionale. E' basato su una gerarchia definita, insegnante – discente, e prevede un differenziale di potere evidente, anche dettato dal setting della cattedra e dei banchi nelle aule. Si conclude quindi con una certificazione che, sulla base di criteri ufficiali, sancisce le conoscenze acquisite.

L'educazione non-formale, al contrario, può essere sintetizzata con la formula learning by doing, ovvero imparare direttamente sul campo. La metodologia di apprendimento consiste nell'interazione tra chi partecipa alla attività, chi la conduce e le concrete situazioni di cui fanno esperienza. Ci sono ovviamente dei ruoli, ma la relazione tra loro non ha la stessa differenza di potere: il conduttore, o facilitatore, può essere più o meno attivo nella costruzione dell'esperienza di apprendimento ed è responsabile dell'organizzazione assicurando che ogni esperienza educativa abbia obiettivi formativi chiari e verificabili. Le persone partecipanti sono componente attiva alla costruzione del proprio apprendimento. Purtroppo, al momento non vi sono strumenti di certificazione per le competenze acquisite con l'apprendimento non-formale, almeno secondo il sistema d'istruzione italiano.

Talvolta si fa confusione tra apprendimento non-formale e informale. Consideriamo "informale" l'apprendimento spontaneo, come avviene nella vita di tutti i giorni; mentre l'apprendimento non-formale è pianificato e ideato da un educatore, formatore o animatore che offre anche sostegno durante l'intero processo di apprendimento.

Numerosi sono i contributi portati a questa metodologia nel corso degli anni. Uno degli approcci più diffusi e a cui anche il nostro percorso si è ispirato è l'Educazione ai Diritti Umani che, grazie anche a campagne ed iniziative a livello europeo, è stata in grado di accrescere il numero e la varietà di attività proposte.

COSA SIGNIFICA APPROCCIO ESPERIENZIALE E PERCHÈ È COSÌ IMPORTANTE?

L'approccio esperienziale prevede che si ponga l'attenzione su una tematica su cui si vuole attuare un cambiamento sociale e da questa tematica si declini un obiettivo pedagogico. Se il cambiamento sociale che vogliamo produrre è l'accettazione dell'omosessualità (ad esempio) il nostro obiettivo pedagogico può diventare: comprensione degli orientamenti sessuali o abbattimento degli stereotipi relativi all'omosessualità.

Nel momento in cui si realizza un'attività di educazione non formale con apprendimento esperienziale si coinvolgono le persone partecipanti attraverso simulazioni guidate che permettano di fare esperienza rispetto alla tematica indagata e, passaggio fondamentale per la riuscita del percorso, rivedere insieme ai/partecipanti l'esperienza appena vissuta, stimolando la narrazione di quanto successo ed esplicitando il coinvolgimento emotivo attraverso domande chiave come: Come vi siete sentiti/e? Che cosa è successo?



Grazie a questo momento di debriefing si procede riflettendo sull'esperienza vissuta per ottenerne una migliore comprensione esplicitando le dinamiche di gruppo e personali, i meccanismi relazionali, le modalità implicite di ragionamento attuate durante la simulazione (Perché le cose sono andate in questo modo? Cosa ha portato a questo risultato?)



Una volta esplicitata la tematica oggetto della riflessione occorre generalizzare spostando il punto della riflessione dall'esperienza vissuta nel qui-e-ora al proprio contesto sociale (in che modo ciò che abbiamo vissuto si riflette nella realtà?)

Lo scopo finale è che i/le partecipanti possano applicare quanto appreso nella propria quotidianità. Tutto ciò può essere realizzato grazie ad un approccio olistico alla persona. Vengono prese in considerazione tutte le dimensioni della conoscenza, sia quelle di cui i partecipanti dispongono già, sia quelle che si vogliono rinforzare tramite l'educazione: il sapere, cioè le conoscenze teoriche; il saper fare, le abilità pratiche di ogni individuo; il saper essere, ovvero i comportamenti e gli atteggiamenti. L'attenzione è centrata su attività educative che sviluppino tutti i tipi di sapere in un processo che parta da ciò che le persone già conoscono, che incoraggi la discussione e il confronto fra pari per favorire un cambiamento evidente nell'ambiente quotidiano in cui i partecipanti vivono tutti i giorni.

E' ormai ovvio che una delle componenti fondamentali delle attività di educazione non formale è la fiducia che si instaura all'interno del gruppo. Motivo in più per cui il ruolo del facilitatore è davvero quello di gettare le basi per una buon riuscita e quello di condurre il gruppo in uno spazio sicuro e rispettoso delle differenze.

Ancor di più poiché l'educazione non formale può dirsi una educazione "circolare", un sistema all'interno del quale le informazioni non vengono passate dall'alto (da una cattedra) al basso (agli studenti), ma vengono messe all'interno di un circolo virtuoso che le fa passare dal conduttore alle persone partecipanti e viceversa.

Le attività sono organizzate in base agli obiettivi educativi e sono centrate su coloro che apprendono, coinvolti direttamente nello svolgimento dei lavori. Questa modalità di lavoro favorisce la coesione nella costruzione del gruppo e aiuta la riduzione del pregiudizio tra i suoi membri.

Le persone partecipanti e i conduttori devono essere disposti a mettere in discussione se stessi e le proprie certezze.

E' ovvio che la costruzione di un percorso basato sull'educazione non formale non sia la prima modalità a cui siamo abituati a pensare ma è sicuramente la più funzionale a "smuovere" gli animi delle persone partecipanti poiché, come si è già detto, l'approccio olistico fa mettere in gioco la totalità della persona e da strumenti utili con cui agire. Con il cuore sento, con la mente penso e con le mani agisco.

Per poter costruire un percorso di questo tipo è necessario aver fatto un lavoro su di sé, avere il baricentro assestato per potersi mettere in gioco e per agire in maniera olistica anche su di sé, come conduttori. Come abbiamo già detto, la dinamica dell'educazione non formale non è gerarchica, per questo anche chi conduce le attività ci si deve immergere e deve stare sul terreno di gioco con le persone partecipanti, altrimenti ricalcherebbe l'educazione formale con qualche "trucchetto" divertente.

QUINDI COME SI CONDUCE UN GRUPPO?



Visto che la fiducia è un tassello importante dell'attività, lo è anche nel gruppo di lavoro con il quale si costruisce il programma della formazione.

Bisogna conoscersi e confrontarsi, documentarsi e allenarsi, osservare le dinamiche per capirle prima di poterle realizzare. E' un percorso non breve che richiede molta determinazione.

Ciò che si può fare è prepararsi il più possibile a gestire ogni possibile imprevisto;

1. *Ascolto attivo, sempre: prestare attenzione alle parole, a come vengono dette, al linguaggio del corpo, agli sguardi e alle interazioni anche nei tempi liberi;*
2. *Apertura mentale: per ignoranza, per cattiveria, per antipatia.. le persone partecipanti possono dire frasi offensive per i conduttori o per altri partecipanti. Bisogna saper incanalare quelle parole in discorsi diversi, in nuovi argomenti.;*
3. *Mettersi in gioco: le regole dell'educazione non formale prevedono una messa in circolo delle conoscenze e delle competenze. Questo non è affatto facile, obbliga la mente ad abbassare le difese e bisogna saperlo fare con intelligenza. Ma è la strada migliore per creare il circolo necessario ad attivare uno scambio reale;*
4. *Fiducia: in tutte le direzioni, in tutti i sensi. Molte sono le attività che si possono fare per attivare il processo di fiducia necessario alla realizzazione del laboratorio;*
5. *Farsi aiutare dall'altro conduttore. Se il discorso diventa difficile o se gli interventi delle persone partecipanti rischiano di portare il conduttore alla rabbia, meglio lasciare il discorso all'altro conduttore*

BRAINSTORMING

Elemento molto importante inserito all'interno dell'educazione non formale è il brainstorming. Il termine brainstorming, dalla lingua inglese "brain" (cervello) e "storm" (tempesta, tempesta), significa, letteralmente, "tempesta di cervelli" ed uno strumento molto usato per analizzare i concetti e i problemi in maniera creativa con il fine di elaborare definizioni e soluzioni.

Si fonda sulla generazione di idee in modo individuale o in gruppo, basandosi sull'utilizzo di tecniche appropriate e senza darne subito un giudizio di valore.

Un brainstorming funziona focalizzando la discussione del gruppo su un problema e poi lasciando emergere, senza un ordine prestabilito, le soluzioni più originali che ci possono venire in mente. Facendo un esempio pratico, i conduttori di un laboratorio scrivono alla lavagna una parola chiave (es. "omofobia") e le persone partecipanti diranno tutto ciò che la loro mente associa a quel concetto ("violenza", "omosessualità", "paura" etc). Il risultato principale di una sessione di brainstorming può essere una completa soluzione del problema, una lista di idee per un approccio ad una soluzione successiva, una lista di idee che si trasformano nella stesura di un programma di lavoro per trovare in seguito una soluzione o semplicemente una definizione.

DEBRIEFING



Al termine di ogni attività ludica è necessario un debriefing. Questa attività indica la valutazione finale di un processo, in cui devono emergere le impressioni, le valutazioni e le emozioni provate dal singolo partecipante durante lo svolgimento dell'attività.

Nell'attività (nel processo) si fanno esperienze dirette. Fuori dall'attività siamo spettatori, critici, giudici. Siamo in grado di vedere da fuori il funzionamento dell'attività e di noi stessi come partecipanti pratici del processo.

Con il gioco si impara facendo, dopo il gioco con il debriefing si impara riflettendo su ciò che si è fatto.

Il debriefing, quindi, è una riflessione finale su tutto ciò che è accaduto. Un considerare retrospettivamente ciò che è stato fatto. Trovare le motivazioni per azioni che non erano state richieste esplicitamente dall'attività ma che era necessario eseguire per rispondere alla consegna data.

VALUTAZIONE

Durante i laboratori, se il tempo a disposizione lo permette, è utile svolgere delle valutazioni sia su un livello strettamente personale che di gruppo. Si possono valutare: il laboratorio, in relazione alla conduzione o alla partecipazione; il cambiamento che il laboratorio ha provocato; il setting e i tempi; il gruppo nel suo complesso; ecc ecc...

Proponiamo di sfruttare alcuni semplici metodi di valutazione.

Il primo è di far scrivere alle persone una lettera, indirizzata a se stessi/e in cui si raccontano qualcosa di molto intimo che le attività o le tematiche del laboratorio hanno fatto emergere. All'apparenza è un'attività poco utile, in realtà creando la giusta atmosfera e dando un tempo non troppo lungo per lo svolgimento, questa attività si rivelerà molto valida. Il secondo è di dichiarare, in fronte al gruppo, alla fine del laboratorio alcune considerazioni. La modalità può essere libera, ovvero ognuno/a, prende parola e dice ciò che pensa, oppure più strutturata, quindi chi conduce deve aggiungere una sedia al cerchio nella quale chi ha partecipato andrà a sedersi a turno, e da quella posizione dovrà dire a tutte le persone presenti cosa ha apprezzato del laboratorio che porterà con sé, cosa vorrebbe lasciarsi indietro, sia di personale che del laboratorio. In entrambi i casi anche chi conduce contribuirà all'attività esprimendo il proprio pensiero.



Il termine **bullismo** deriva dal termine inglese **bullying**, utilizzato per indicare maltrattamento agito tra parti all'interno di un gruppo, indica degli atti di aggressione perpetrati in maniera continua e costante ai danni di una o più persone percepite come più deboli. Il bullismo può essere di tipo fisico, quando la violenza consiste in atti aggressivi fisici (pugni, schiaffi, spinte) o di danneggiamento e sottrazione di beni materiali (rubare i soldi, danneggiare un capo di abbigliamento). Può, inoltre essere verbale, consistendo in insulti e offese (bullismo verbale diretto) o diffondendo pettegolezzi o maldicenze (bullismo verbale indiretto). Può essere di tipo psicologico, volto ad incutere timore ed infondere un sentimento di paura e sottomissione, ma anche finalizzato ad isolare una persona colpendo i vari rapporti interpersonali. Infine esiste un bullismo di tipo digitale, meglio noto con il nome di cyberbullismo, che viene attuato utilizzando strumenti elettronici, digitali ed informatici (invio di sms anonimi, diffusione di video su vari siti web, calunnie tramite social network).

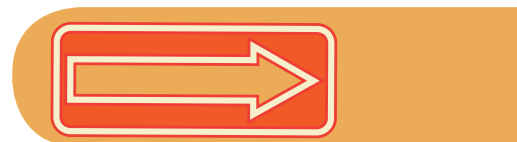




Il bullismo è caratterizzato da tre fattori: intenzionalità di fare del male, persistenza e frequenza negli episodi, asimmetria di potere tra bullo e bersaglio. L'intenzionalità è un elemento sempre persistente in un'azione di bullismo, in quanto il bullo agisce con l'intenzione e lo scopo preciso di dominare sull'altra persona, di offenderla e di causarle danni o disagi. Ciò, quindi, differisce da una lite alla pari o da un comportamento involontario, poiché vengono meno elementi di compassione e di pietà nei confronti del bersaglio delle proprie azioni. Solitamente l'intenzionalità viene minimizzata dal bullo, giustificando i propri comportamenti con giochi e scherzi (era uno scherzo, stavamo giocando...) o tentando di addossare la colpa direttamente sul bersaglio (ha iniziato lui a provocare...). L'intenzionalità di agire provocando del male ad un'altra persona non sempre è facilmente individuabile dall'esterno. E' comprensibile quando vi è la ripetizione del tempo dello stesso comportamento o di azioni simili. Inoltre l'intenzionalità non sempre coincide con la consapevolezza emotiva di ciò che si provoca al bersaglio, in quanto la minore capacità empatica e la difficoltà di immedesimazione del bullo, il sostegno del gruppo ed i tentativi di giustificazione delle proprie azioni portano spesso il bullo a non comprendere realmente le conseguenze fisiche e psicologiche che provocano nel destinatario delle proprie azioni.

La reiterazione nel tempo è un altro elemento basilare, poiché viene meno la cessazione dell'imposizione delle proprie idee e della propria volontà tipiche della lite tra pari. Le azioni di bullismo, invece, sono frequenti e pianificate sistematicamente da parte del bullo con il fine di agire nei momenti di maggiore difficoltà per il bersaglio. Non a caso, infatti, il bullo tende ad agire in ambito scolastico solo in assenza degli insegnanti (spogliatoio, ricreazione, entrata ed uscita di scuola) poiché è consapevole dei minori rischi che corre e della facilità di colpire verbalmente o fisicamente il bersaglio e per rafforzare il suo riconoscimento sociale. Infine, altro elemento caratterizzante di una dinamica di bullismo è l'asimmetria di potere, ovvero la percezione che vi sia un disequilibrio di potere e di status tra la persona che compie atti di prevaricazione e la persona che li subisce. Nel bullismo, infatti, si instaura una dinamica sociale e relazionale, in cui una persona solitamente agisce all'interno di un gruppo, dove trova sostegno, supporto e viene riconosciuto un ruolo di superiorità e potere rispetto agli altri, alla base di quella legittimazione che lo spinge ad agire. Il bullo, infatti, mira non tanto al malessere generato, ma all'acquisizione di una gratificazione personale, ad uno status di leader e, talvolta, anche a guadagni di tipo materiale. Il bersaglio, invece, viene percepito come debole, indifeso ed inferiore, isolato rispetto al contesto in cui si trova. In tutte queste dinamiche, il bullo può contare sul sostegno del gruppo, che diventa complice diretto, aiutandolo nel perpetrare i suoi atti o nell'attuare strategie di difesa per esonerarlo da ogni tipo di responsabilità, mentre diventa complice indiretto quando non interviene in difesa del bersaglio, ignorando, non intervenendo o non riferendo ad una persona adulta la situazione di bullismo. Allo stesso tempo, il bersaglio non riesce a difendersi, in quanto si percepisce come isolato e, di conseguenza, più debole, né riferisce ad altre persone l'accaduto, temendo ripercussioni.

I RUOLI COINVOLTI NELLE DINAMICHE DI BULLISMO



I ruoli che incontriamo nelle dinamiche di bullismo sono quattro: **bullo**, **branco**, **bersaglio** ed **osservatore**.

Il **bullo** è la persona che provoca o aggredisce un'altra persona percepita come più debole e isolata. La caratteristica del bullo/a è di essere apparentemente sicuro di sé, riconosciuto come forte dal resto del gruppo e legittimato nelle sue azioni. Solitamente agisce per invidia, mosso da sentimenti di frustrazione e repressione. Molti di loro vivono in ambienti familiari dove sono a loro volta vittime di situazioni di violenza. Molte altre volte, invece, prendono di mira la vittima percepita come diversa dal gruppo sulla base di pregiudizi sociali (bullismo omofobico, razzista e sessista).

Il bullo non agisce mai da solo, ma viene circondato da un gruppo, definito **branco**, in cui i singoli componenti agiscono per rafforzare le azioni del bullo. Il bullo che agisce nel branco non può fare a meno delle sue azioni prepotenti per paura di essere escluso dal gruppo e, a sua volta, diventare bersaglio. A differenza del bullo, il partecipante al branco è una persona debole che, in assenza del sostegno del restante gruppo, non è in grado di agire attivamente alla prevaricazione della vittima.

Il **bersaglio** è la persona scelta dal bullo per mettere in atto comportamenti di prevaricazione. Esso viene scelto sulla base di alcuni criteri volti a rafforzare l'idea di prevaricazione del bullo: timidezza, isolamento, debolezza. Il bersaglio tende a non richiedere il supporto di coetanei o adulti per paura di ripercussioni o di aggravare le azioni da parte del bullo. Talvolta, infatti, i soggetti bersagliati si percepiscono diversi rispetto al contesto in cui si trovano, ricercando nella loro debolezza una colpa volta a legittimare le azioni del bullo.

Gli **osservatori**, infine, rivestono un ruolo fondamentale, poiché il loro comportamento determina la cessazione o, al contrario, la legittimazione delle azioni del bullo. L'osservatore può rimanere indifferente, provocando quindi la prosecuzione del comportamento della persona che agisce, ma può anche intervenire in difesa del bersaglio. In questo caso parliamo di comportamento diretto quando il suo intervento subentra nell'azione in atto, interrompendola (una persona che separa il bersaglio dalle aggressioni fisiche del bullo e del branco), e di comportamento indiretto quando, invece, il suo intervento è successivo al comportamento del bullo (compagno di classe che riferisce all'insegnante le continue minacce verso il compagno di banco).



CONSEGUENZE DEL BULLISMO



Le conseguenze del fenomeno del bullismo sul piano psicologico, sia a breve che a lungo termine, possono essere gravi sia per le vittime, sia per i bulli e per gli osservatori. Il bullo, infatti, può manifestare il proprio disagio in un calo del rendimento scolastico, in difficoltà relazionali e in disturbi della condotta per incapacità di rispettare le regole che possono portare, nel lungo periodo, a veri e propri comportamenti antisociali e devianti o ad agire comportamenti aggressivi e violenti in famiglia e sul lavoro. Colui che appartiene al branco, inoltre, avverte la costante ansia di vedere il proprio ruolo ribaltato qualora il proprio comportamento non dovesse rispondere alle aspettative del bullo. Il bersaglio tende a manifestare il disagio innanzitutto attraverso sintomi fisici (es. mal di pancia, mal di testa, diminuzione del peso corporeo) o psicologici (es. incubi, attacchi d'ansia), associati ad una riluttanza nell'andare a scuola. In caso di prevaricazioni protratte nel tempo, le vittime possono intravedere come unica possibilità per sottrarsi al bullismo quella di cambiare scuola, fino ad arrivare in casi estremi all'abbandono scolastico. Alla lunga, le vittime mostrano una svalutazione di sé e delle proprie capacità, insicurezza, problemi sul piano relazionale, fino a manifestare, in alcuni casi, veri e propri disturbi psicologici, tra cui quelli d'ansia o depressivi, con il rischio che questi conducano al tentativo di suicidio. Gli osservatori, infine, vivono in contesto caratterizzato da difficoltà relazionali che aumenta la paura e l'ansia sociale e rafforza una logica di indifferenza e scarsa empatia, portando i ragazzi a negare o sminuire il problema.

BULLISMO OMOFOBICO

Il bullismo omofobico consiste in aggressioni verbali e fisiche contro una persona in quanto percepita come lesbica, gay, bisessuale e trans, comprendendo, quindi, anche le aggressioni rivolte a persone che in realtà sono eterosessuali ma che, per un motivo o per l'altro, vengono etichettate come omosessuali. Quello che emerge, quindi, è che la dinamica di sopraffazione propria del bullismo omofobico è diretta non solo verso gay, lesbiche, bisessuali e transessuali, ma anche verso eterosessuali che escono fuori dagli schemi, adolescenti che si stanno interrogando sulla propria identità sessuale o persone che hanno amici, familiari o genitori omosessuali. All'origine di tali comportamenti di disprezzo vi sono gli stereotipi radicati nella cultura e veicolati attraverso il linguaggio: molte delle manifestazioni di disprezzo nei confronti dell'omosessualità rimandano a categorizzazioni che marcano una diversità e hanno valenze di tipo negativo, che tendono a "deumanizzare" coloro cui sono rivolte, facilitando le dinamiche di sopraffazione proprie del bullismo. Queste offese, inoltre, sono solitamente utilizzate non soltanto per definire una persona omosessuale, ma in generale per descrivere comportamenti poco accettati. Al pari del bullismo, il bullismo omofobico presenta alcune fondamentali caratteristiche, ovvero l'intenzionalità, la sistematicità e l'asimmetria di potere. Vanno anche messe in evidenza le specificità del bullismo omofobico, che distinguono questo fenomeno da al-

tri che possono apparire simili. La chiave di tale importante differenza è proprio nell'omofobia, che tende ad agevolare i ruoli di aggressore e di vittima grazie all'appoggio sociale. Alcuni tra gli elementi specifici che contraddistinguono il bullismo omofobico rispetto ad altre forme di bullismo il rifiuto familiare o la paura di un esplicito e specifico appoggio verso le sessualità minoritarie, il contagio dello stigma non solo tra la popolazione LGBT, ma anche tra coloro che appoggiano tale popolazione, e, soprattutto, la normalizzazione dell'omofobia, che provoca un'interiorizzazione negativa della propria identità. Quindi, anche chiedere aiuto a qualcuno equivale a centrare l'attenzione sulla propria omosessualità, e ciò comporta ansia, vergogna e paura. Tra l'altro, gli insegnanti e genitori possono a volte avere pregiudizi omonegativi, da cui svariate conseguenze: reazioni di diniego che portano a sottostimare o negare gli eventi; preoccupazione per l'"anormalità" del bambino, con relativi propositi di "cura"; atteggiamento espulsivo che si aggiunge alle dinamiche persecutorie. Inoltre il bersaglio può incontrare particolari difficoltà a individuare figure di sostegno e protezione fra i suoi pari. Il numero dei potenziali "difensori della vittima" si abbassa nel bullismo omofobico, poiché la difesa comporta il rischio di essere considerati omosessuali. Possiamo distinguere il bullismo omofobico in due sottotipi: il bullismo eteronormativo e il bullismo basato sull'orientamento sessuale. Il bullismo eteronormativo riguarda l'insieme degli atteggiamenti, delle credenze e delle opinioni che tenderebbero alla rivendicazione dell'idea secondo cui l'eterosessualità sia la sola, naturale, forma di sessualità. Questo tipo di bullismo si basa principalmente sul concetto di eterosessismo. Invece, il bullismo basato sull'orientamento sessuale tende a riferirsi unicamente all'omosessualità e riguarda l'esplicita situazione di prepotenza nei confronti di persone il cui orientamento omosessuale è noto, facendo così riferimento ai concetti di omofobia e omonegatività. Le conseguenze derivanti dal bullismo omofobico tendono a causare gravi danni sia a livello fisico che a livello psicologico. La principale conseguenza è l'omofobia interiorizzata, che porta la vittima a sviluppare sensi di colpa e vergogna per gli episodi subiti. La vittima, infatti, tende a cercare una propria responsabilità per l'accaduto, sia a livello comportamentale, credendo di aver agito male, sia a livello disposizionale, considerandosi, ad esempio, un errore della natura. Ciò comporta un crollo dell'autostima e un senso di impotenza che ha forti conseguenze in termini di depressione. Tutto ciò comporta una percentuale elevata di abbandono scolastico da parte delle vittime del bullismo omofobico, preceduto da una diminuzione del rendimento scolastico e da difficoltà e paure a tornare a scuola. Con il passare del tempo, e il ripetersi delle prevaricazioni, si assiste quindi ad un costante isolarsi della vittima, che tenderà a chiudersi sempre più in se stessa e soprattutto eviterà di parlare dell'accaduto. Il timore di ripercussioni nel caso in cui si diffonda la voce di omosessualità è un forte freno alla denuncia e contribuisce a creare una condizione di disadattamento sempre più marcato. Appare semplice comprendere come poi tale disadattamento costituisca le fondamenta del disagio che porta moltissimi giovani adolescenti al suicidio





Con il termine cyberbullismo si indicano gli atti di bullismo effettuati attraverso mezzi elettronici ed informatici come l'e-mail, le chat, i blog, gli smartphone, i siti web o qualsiasi altra forma di comunicazione riconducibile al web.

Rispetto al bullismo tradizionale nella vita reale, l'uso dei mezzi elettronici conferisce al cyberbullismo alcune caratteristiche proprie. Il cyberbullo è apparentemente anonimo (profilo falso, numero privato). Questo anonimato è comunque illusorio, poiché ogni comunicazione elettronica lascia delle tracce. Tuttavia per la vittima è difficile risalire da sola al molestatore, ed ancora più difficile potrebbe essere reperirlo. L'apparente anonimato, abbinato con la possibilità di essere "un'altra persona" online (vedi i giochi di ruolo), possono indebolire le remore morali: spesso la gente fa e dice online cose che non farebbe o direbbe nella vita reale. Infine, mentre il bullismo tradizionale avviene di solito in luoghi e momenti specifici (ad esempio in contesto scolastico), il cyberbullismo investe la vittima ogni volta che si collega al mezzo elettronico utilizzato dal cyber-bullo. Solitamente i cyber-bulli agiscono in maniera aggressiva e violenta perché ambiscono alla visibilità e fanno di tutto perché il loro atto venga conosciuto e reso pubblico. La maggior parte dei cyber-bulli, infatti, agisce proprio per attrarre su di sé le attenzioni dei mezzi di informazioni, per ricevere cioè dal mondo esterno tutte quelle attenzioni che non ricevono quotidianamente all'interno della loro famiglia o all'interno del loro gruppo di amici. Il cyber-bullo agisce non tanto per esercitare una violenza su qualcuno, bensì per attrarre su di sé tutte le attenzioni possibili: con la metodologia del file-sharing oggi è sempre più facile che un video o una notizia venga a conoscenza di tutto il popolo della rete. Lo sviluppo di siti per la condivisione di file, come quelli video, ha infatti dato un contributo notevole a rinforzare il fenomeno del cyber-bullying. Evitare che tali siti diffondano i video di bullismo sarebbe certamente un passo importante per contrastare il fenomeno.



L'identità di ogni individuo è costituita da varie componenti indipendenti tra loro. Tra queste troviamo l'età, il genere, l'orientamento sessuale, l'identità di genere, il credo religioso, le attitudini personali, le caratteristiche fisiche e tutti quegli elementi che, visti nell'insieme individuale, caratterizzano l'identità di ciascuno.

L'identità riguarda, da un lato, il modo in cui l'individuo percepisce e costruisce se stesso come membro di determinati gruppi sociali: nazione, classe sociale, etnia, genere, e così via; e, dall'altro, il modo in cui le convenzioni sociali di quei gruppi fanno sì che ciascun individuo si consideri, si comporti, si posizioni e si relazioni rispetto a se stesso, agli altri, al gruppo a cui appartiene e ai gruppi esterni intesi, percepiti e classificati come alterità. Affermare le proprie componenti identitarie nella società comporta un costo emotivo diverso a seconda degli stereotipi e dei pregiudizi che la collettività ha cristallizzato e non è scontato che tutti posseggano gli strumenti e le conoscenze per sviluppare e sostenere una parte di se stessi.

Tra le componenti, troviamo l'identità sessuale, la dimensione soggettiva del proprio essere sessuati, che contraddistingue ciascun individuo e risponde ad una necessità di categorizzazione e stabilità, pur contenendo elementi di incertezza e di imprevedibilità dovuti ad un processo costruttivo influenzato dalla complessa interazione tra aspetti biologici, psicologici, educativi e socio-culturali.

L'identità sessuale è composta da quattro parti totalmente indipendenti tra loro: sesso biologico, identità di genere, orientamento sessuale ed espressione di genere. Ciascun individuo risponde ad una necessità di categorizzazione e stabilità, pur contenendo elementi di incertezza e di imprevedibilità dovuti ad un processo costruttivo influenzato dalla complessa interazione tra aspetti biologici, psicologici, educativi e socio-culturali.





IDENTITÀ SESSUALE

F= XX

M= XY

INTERSEX= XXY

ETEROSESSUALITÀ

OMOSESSUALITÀ

BISESSUALITÀ

***SESSO
BIOLOGICO***

***ORIENTAMENTO
SESSUALE***

***IDENTITÀ
DI
GENERE***

***ESPRESSIONE
DI
GENERE***

***FEMMINILE
MASCHILE
TRANSGENDER***

***ASPETTATIVE
CULTURALI SUI
COMPORTAMENTI
E SUI RUOLI
APPROPRIATI PER
IL GENERE***



Sesso alla nascita, ovvero l'appartenenza biologica, determinata dalla presenza all'interno della sequenza di DNA dei cromosomi sessuali, al sesso maschile (maschio), femminile (femmina) oppure ad entrambi, come nel caso dell'intersessualità (Kessler, 1996), da intendersi come la presentazione nello stesso individuo dei caratteri sessuali primari e secondari sia maschili sia femminili. Il sesso biologico riguarda, quindi, le differenze anatomiche e biologiche tra maschio e femmina (livelli ormonali, organi sessuali esterni ed interni, capacità riproduttive). La persona intersessuale nasce con un apparato riproduttivo, e/o un'anatomia sessuale, sia interna che esterna, e/o una situazione cromosomica che non rientrano nelle definizioni binarie di maschile e femminile. La varietà di queste situazioni è molto ampia e non sempre individuabile alla nascita. Capita spesso, invece, che vengano individuate solo in età puberale o adulta, a seguito di problemi nello sviluppo o nella fertilità. I problemi che una persona intersessuale deve affrontare sono molteplici e regolati diversamente a seconda degli ordinamenti giuridici nazionali, primo tra tutti il bisogno della società di regolarizzare la sua situazione, di etichettarlo e inserirlo in un contesto di maschile o femminile ben definito. Oltre a una discriminazione sociale, i bambini e le bambine con caratteristiche intersessuali evidenti fin da subito sono spesso soggetti a trattamenti sanitari praticamente automatici. Molti di loro vengono chirurgicamente riportati a una "normalità sessuale", dettata dal bi-

narismo del maschile e del femminile, decisa unicamente da medici e genitori, che non necessariamente però andrà a coincidere con una loro identità sessuale o cromosomica. L'identità di questi bambini e bambine è, quindi, arbitrariamente stabilita da medici e genitori, che vengono spronati a crescerli secondo l'identità sessuale in cui sono stati fatti rientrare, e, se anche in alcuni casi fortunati l'identità chirurgicamente imposta può coincidere con quella reale dell'individuo, non è sempre questo il caso.

IDENTITÀ DI GENERE

Il termine identità di genere indica in quale genere la persona si identifica, ovvero se si percepisce uomo, donna, o in qualcosa di diverso da queste due polarità. L'identità di genere non deriva necessariamente da quella biologica della persona e non riguarda l'orientamento sessuale, dal quale è totalmente indipendente. Essa si definisce nei primi tre anni di età ed è già presente generalmente quando il bambino inizia a parlare. Il processo in base al quale un ragazzo si percepisce come maschio e una ragazza si percepisce come femmina è influenzato sia dalle predisposizioni biologiche che dall'apprendimento sociale. La maggior parte della popolazione è **cisgender** e in questo caso l'identità di genere e il sesso biologico corrispondono. È **cisgender**, per esempio, un uomo che ha gli attributi maschili (sesso biologico), si percepisce come uomo (identità di genere) e viene percepito dagli altri come uomo. Vi sono poi persone **transgender**, le quali vivono una non coincidenza tra il proprio sesso biologico e la propria identi-

tà di genere. È il caso, per esempio, di una donna che ha attributi femminili (**sessobiologico**), ma si percepisce come uomo (**identità di genere**). Ciascuna persona transgender può trovare il proprio allineamento ed equilibrio fisico ed interiore in qualsiasi posizione intermedia tra i due genere binari, maschile e femminile. Alcune persone transgender cercano di raggiungere una corrispondenza tra identità di genere e i caratteri sessuali espressi dal proprio corpo intraprendendo un percorso chirurgico ed ormonale di modificazione del proprio corpo: si tratta di persone transessuali. Non tutti i percorsi di transizione arrivano alla riattribuzione chirurgica di sesso, l'intervento necessario affinché, secondo l'ordinamento giuridico italiano, una persona possa ottenere la rettifica dei dati anagrafici sui documenti (nome e sesso), in quanto molte persone raggiungono il proprio benessere psico-fisico intraprendendo solo alcuni interventi chirurgici volti a modificare esclusivamente alcuni caratteri sessuali secondari. Vi sono poi persone **genderqueer**, le quali non si riconoscono nell'opposizione binaria maschile e femminile, ma ritengono che l'identità di genere sia l'espressione di uno spettro infinito di possibilità. Le persone genderqueer rifiutano la nozione che nel mondo esistano solo due generi, determinati sulla base del sesso della persona. Tra le varie espressioni genderqueer ci sono le persone **genderfluid**, che hanno un'identità sessuale fluida: sentono, quindi, di poter passare dal genere femminile a quello maschile o di appartenere a entrambi.

ORIENTAMENTO SESSUALE



L'orientamento sessuale è l'attrazione psichica, emozionale, romantica e/o sessuale che una persona prova verso altri individui dello stesso sesso (**omosessualità**), di sesso opposto (**eterosessualità**) o di entrambi i sessi (**bisessualità**). Negli ultimi anni, inoltre, sono stati annoverati tra gli orientamenti sessuali anche l'**asessualità**, ovvero la scarsa o nulla attrazione sessuale verso persone del sesso opposto o dello stesso sesso, così come la **pansessualità**, caratterizzata da un'attrazione verso persone indipendentemente dal loro sesso o identità di genere. La percezione del proprio orientamento sessuale si definisce solitamente entro i 9 anni di età, ma varia enormemente da persona a persona ed è indipendente dall'attività sessuale vera e propria: una persona può, infatti, identificarsi come eterosessuale, bisessuale o omosessuale anche prima di avere avuto rapporti sessuali, e viceversa. È necessario, inoltre, considerare che la presenza di pregiudizio e discriminazione nella società costituiscono un impedimento, per le persone con orientamento sessuale omosessuale o bisessuale, a comprendere appieno e vivere liberamente il proprio orientamento sessuale. Non esistono studi attendibili in merito alle ragioni che portano a sviluppare in un individuo un determinato orientamento sessuale. Le tesi scientifiche a sostegno di una combinazione di influenze genetiche, ormonali e ambientali, non hanno portato a prove definitive sufficientemente valide. Inoltre l'erronea opinione diffusa secondo cui abusi sessuali, eventi traumatici o una cura o educazione errata dei figli possano influenzare lo sviluppo dell'orientamento

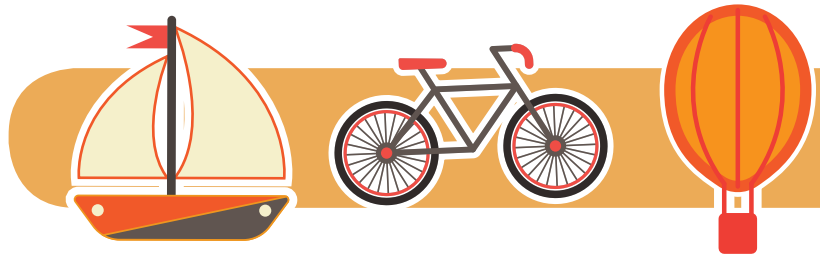
sessuale è priva di evidenze scientifiche. È oramai condivisa nel mondo accademico il fatto che l'orientamento sessuale non sia frutto di una scelta individuale, così come non esiste alcuna prova scientifica che esso possa essere modificato artificialmente tramite le cosiddette "terapie riparative", che anzi risultano spesso negative e dannose per le persone che le hanno intraprese.

ESPRESSIONE DI GENERE

Con questo termine si intendono le varie modalità soggettive con le quali comunichiamo agli altri la nostra identità di genere. Essa può riguardare tantissimi aspetti: i modi di porsi, la gestualità, il modo di vestire, l'aspetto esteriore. L'espressione di genere è un aspetto completamente legato all'idea che ciascun individuo ha della propria identità

e può ricalcare o discordarsi dagli stereotipi sociali e culturali relativi al maschile e al femminile. Provando ad immaginare una linea retta, troveremmo alle estremità un'espressione di genere totalmente maschile ed una totalmente femminile, mentre al centro sarebbero posizionate espressioni sia maschili che femminili, altre neutre ed altre non definibili con alcun termine. Tra le varie espressioni di genere, troviamo l'androginia, propria di chi non si adatta perfettamente ai tipici ruoli di genere di mascolinità e femminilità della società all'interno di cui vive.





ATTIVITA' CONSIGLIATE PER LABORATORI

Nelle pagine seguenti, verranno proposte delle attività laboratoriali caratterizzate dall'educazione non formale da utilizzare con gli adolescenti per affrontare le tematiche del bullismo, dell'identità sessuale e degli stereotipi di genere. Tutte le schede saranno suddivise in diverse voci per facilitare il lavoro dei conduttori:

Temi trattati: quali tematiche vengono affrontate nel laboratorio?

Dimensione gruppo ed età: ci sono un numero ed una fascia di età consigliabili?

Competenze operatore: quali conoscenze e capacità deve avere il conduttore?

Durata: quanto tempo occupa l'attività?

Obiettivi: qual è lo scopo dell'attività? Cosa deve emergere?

Materiali: cosa serve per realizzare l'attività?

Preparazione: cosa devono preparare preventivamente i conduttori?

Svolgimento: quali sono le istruzioni per svolgere l'attività?

Debriefing: quali emozioni devono essere condivise al termine dell'attività?

Consigli utili: quali accortezze dobbiamo tenere presenti?

Variabili : come possiamo variare l'attività?

ELENCO DELLE ATTIVITÀ PROPOSTE

1. **GIRO DI NOMI**
2. **SILENT FLOOR**
3. **AGREEMENT**
4. **TRIBUNALE**
5. **UOMO E DONNA PERFETTI**
6. **COLONIA MARZIANA**
7. **SI ALZI IN PIEDI CHI...**
8. **STANZA DEL BULLISMO**
9. **TEATRO DELL'OPPRESSO**
10. **SCENETTE**
11. **TORTA DEL SÉ**
12. **TORTA DELL'IDENTITÀ SESSUALE**
13. **RUBA BANDIERA**
14. **CACCIA ALLE DEFINIZIONI**
15. **GUARDAMI**
16. **CARTA D'IDENTITÀ**
17. **DA CHE PARTE STAI?**
18. **FAI UN PASSO AVANTI**



Temi trattati: presentazione delle persone partecipanti.

Dimensione gruppo ed età: gruppi di medie dimensioni. Rivolto a tutte le fasce di età.

Competenze operatore: capacità di gestione del gruppo classe; creatività nell'ideazione della giusta domanda.

Durata: 10 minuti circa.

Obiettivi: rompere il ghiaccio; conoscere i nomi di chi partecipa ai laboratori; associare al nome una caratteristica oppure un pensiero per facilitare la memoria e per stimolare il coinvolgimento.

Materiali: non è necessario alcun materiale.

Preparazione: i conduttori, in fase di progettazione del laboratorio, penseranno alla domanda da porre durante la presentazione di ogni partecipante. La domanda potrà essere coerente con i temi trattati dal laboratorio oppure potrà essere più libera con lo scopo di creare un clima sereno e positivo.

Svolgimento: i conduttori invitano le persone partecipanti a presentarsi dicendo il proprio nome e rispondendo alla domanda che viene posta. E' importante stimolare le persone partecipanti a rispondere liberamente senza, tuttavia, forzare la partecipazione.

Esempi di domande:

Qual'è un personaggio famoso del genere diverso dal tuo che stimi ed ammiri?

Quale super potere vorresti avere?

Scegli un colore, cosa ti ricorda?

Quale strumento musicale ti piacerebbe suonare?

Debriefing: in questa attività non è previsto un debriefing. I conduttori valuteranno in base alle risposte il livello di partecipazione della classe.

Consigli utili: è importante cercare di attivare il coinvolgimento e l'attenzione di ognuno così da iniziare al meglio il laboratorio. Inoltre è importante ringraziare ogni partecipante per aver detto qualcosa di sé.

Variabili: i conduttori possono decidere di partecipare all'attività rispondendo alla domanda.

2. SILENT FLOOR



Temi trattati: gestione del conflitto, discussione in gruppo.

Dimensione gruppo ed età: non ci sono limiti di grandezza del gruppo nè di età dei partecipanti.

Competenze operatore: guidare il gruppo; facilitare la partecipazione; astenersi dal giudizio; capacità di analisi.

Durata: 30 minuti.

Obiettivi: affrontare una tematica dando a tutti i presenti la possibilità di esprimere le proprie opinioni; consultare il gruppo su un determinato tema; raccogliere ed analizzare le informazioni.

Materiali: poster, pennarelli.

Preparazione: scrivere sui poster le parole chiave relative ai concetti da sviluppare.

Svolgimento: si invitano le persone partecipanti a scrivere sul poster ed in silenzio le proprie opinioni, i commenti alle opinioni altrui, eventuali domande e rispettive risposte. Il tutto deve avvenire in massimo 15 minuti.

Allo scadere del tempo si chiede alle persone partecipanti di tornare in plenaria per fare un'analisi su ciò che è stato scritto. In base al tema e alla sua rilevanza nel laboratorio si può andare più o meno nel dettaglio.

Debriefing: analizzare i concetti scritti, collegando aree semantiche, temi e concetti. Sottolineare le posizioni contrastanti e come si sono sviluppate.

Consigli utili: non sempre è necessario fare una sintesi relativa al contenuto del poster, poichè spesso possono emergere molte opinioni differenti tra loro.

3. AGREEMENT



Temi trattati: Gestione del conflitto, accordo, presentazione idee, ascolto attivo.

Dimensione gruppo ed età: non ci sono limiti di dimensione o di età.

Competenze operatore: tenere il filo del discorso; guidare il gruppo.

Durata: da 20 a 40 minuti.

Obiettivi: creare un accordo tra i partecipanti (può essere sul contenuto del corso o in generale sulle regole utili per svolgere bene il corso).

Materiali: un poster, pennarelli.

Preparazione: Scrivere sul cartellone una parola chiave.

Svolgimento: si scrive la parola chiave che più rappresenta il tema su cui trovare l'accordo in verticale su un cartellone e si lavora insieme al gruppo, partendo da un brainstorming, per arrivare ad incastrare parole in orizzontale e formare una sorta di decalogo su cui essere d'accordo. Durante la discussione su quali parole inserire nel cartellone, appuntarsi le parole chiave da affrontare in maniera sistematica elencando le varie possibilità al gruppo. Non si vota, si discute e si decide.

Debriefing: Fare una serie di domande alle persone partecipanti in modo da far emergere emozioni, sensazioni, reazioni, dinamiche. Si possono usare le seguenti domande: come vi siete sentiti? Come è andata? Siete soddisfatti?

Consigli utili: durante la discussione su quali parole inserire nel cartellone, può succedere che qualcuno rimanga scontento dalle decisioni prese dal gruppo. Il consiglio è di lasciare che accada in modo che possa esserci uno scambio di opinioni su questa dinamica.

Prestare molta attenzione nel condurre il gruppo onde evitare discussioni troppo elaborate con conseguente perdita di tempo. Essere propositivi nel guidare il gruppo a soluzioni condivise.

4. TRIBUNALE



Temi trattati: stereotipi, ruoli di genere, espressione di genere, sessismo, le relazioni tra i generi e modelli mass-mediatici di genere.

Dimensione gruppo ed età: da 15 a 25 persone.

Competenze operatore: stimolare il dibattito tra le persone partecipanti; gestire la sfera emotiva; gestire il conflitto; capacità di analisi e sintesi dei contenuti emersi.

Durata: da 60 a 90 minuti.

Obiettivi: accrescere competenze e consapevolezza rispetto agli stereotipi di genere (il meccanismo attuato, questioni di potere, abitare e agire lo stereotipo); ampliare la riflessione su come i media veicolino gli stereotipi di genere.

Materiali: un computer o un proiettore, 4 articoli di giornale con foto su tematiche attuali di gossip e incentrati sulla cronaca rosa, 10 schede giuria.

Preparazione: preparare le schede giuria con 4 voci (1 - quantità di persone che hanno preso parola; 2 - varietà dei temi proposti; 3 - qualità dei temi proposti; 4 - capacità argomentative) su cui assegnare un punteggio da 1 a 5.

In classe, dividere le persone in tre gruppi omogenei, disponendone due ai lati e uno di fronte rispetto a chi conduce. Il primo gruppo, alla destra di chi conduce, interpreta l'accusa, il secondo, a sinistra, interpreta la difesa, mentre il terzo, di fronte, interpreta la giuria.

Svolgimento: Il giudice/conducente presenta un caso di cronaca leggendo uno degli articoli scelti e mostrandolo sul proiettore. Alla fine della lettura propone una domanda, su cui incentrare il dibattito, che viene scritta sulla lavagna. La difesa dovrà sostenere che la risposta alla domanda proposta è assolutamente sì, mentre l'accusa dovrà sostenere il contrario.

La parola viene data prima all'accusa per circa un minuto, e successivamente alla difesa, in un susseguirsi di botta e risposta serrati. Accusa e difesa possono parlare solo se interpellate dal giudice/conducente, che decide le tempistiche e rilancia le tematiche usate dalle parti a sostegno della propria tesi.

Il dibattito dura massimo 10 minuti. A questo punto la giuria ha 1 minuto di tempo per emettere il suo verdetto: dopo aver compilato le schede giuria rispettivamente



per accusa e difesa, dovrà valutare chi è stato più convincente nel sostenere la propria tesi, senza lasciare che le opinioni personali dei giurati influenzino il giudizio.

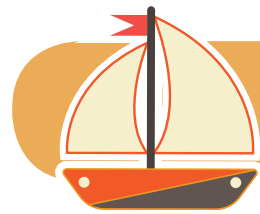
Ogni caso proposto vede i gruppi cambiare posizione, in modo che ognuno possa interpretare il ruolo dell'accusa, quello della difesa e la giuria.

Debriefing: ritornati in plenaria, si mantiene inizialmente il debriefing sul piano emotivo, chiedendo alle persone partecipanti come si sono sentiti e facendo emergere ciò che li ha divertiti e/o irritati. Successivamente si riportano alla classe gli stereotipi di genere emersi durante l'attività, stimolando la riflessione sia sui meccanismi agiti sia sulla decostruzione degli stereotipi stessi.

Consigli utili: la domanda proposta al termine di ogni articolo deve essere provocatoria e ricalcare marcatamente uno stereotipo di genere. Stimolare tutti i componenti di ogni gruppo a prendere parola durante le arringhe. Rilanciare continuamente e con modalità provocatorie gli stereotipi emersi durante le varie arringhe. È utile che un secondo conduttore, senza intervenire direttamente nell'attività, segni su un foglio gli stereotipi utilizzati durante i dibattiti, in modo da incentrare la discussione su elementi specifici e facilitare i collegamenti tra i vari articoli proposti.

Varianti: l'attività può essere adattata per trattare anche altre tematiche.

5. DONNA E UOMO PERFETTI



Temi trattati: ruoli di genere e dinamiche di potere nei ruoli di genere.

Dimensione gruppo ed età: 10-30 partecipanti.

Competenze operatore: coinvolgere le persone partecipanti in un'attività di gruppo; saper analizzare ed approfondire i ruoli di genere.

Durata: 45-60 minuti.

Obiettivi: Definire i ruoli di genere, rendendo consapevoli le persone partecipanti del potere di influenza sulle persone di questi costrutti socio-culturali.

Materiali: lavagna\lavagna elettronica, fogli e pennarelli.

Preparazione: scrivere sulla lavagna le parole "uomo" e "donna".

Svolgimento: la classe verrà divisa in piccoli gruppi, ai quali verranno dati 15 minuti per scrivere su un foglio le caratteristiche chiave che hanno l'uomo perfetto e la donna perfetta. Per stimolare l'attività si possono porre le seguenti domande: Che aspetto ha? Che lavoro fa? Che passioni segue? Che carattere ha?

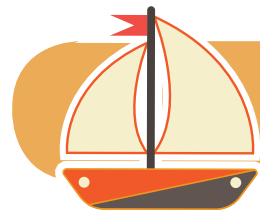
In seguito la classe verrà disposta in plenaria e i conduttori scriveranno sulla lavagna le parole chiave individuate dai vari gruppi.

Debriefing: in questa fase bisogna analizzare le parole chiave raccolte, soffermandosi su quelle ritenute più significative dai conduttori. Poi si sposterà la discussione sul piano della realtà, chiedendo quante persone con le caratteristiche individuate esistano effettivamente nella realtà, soffermandosi sul fatto che gli stereotipi non sempre rispecchino la vita reale. Infine i conduttori focalizzeranno l'attività sulle conseguenze che si hanno quando una persona si discosta dai ruoli di genere socialmente accettati.

Consigli utili: dal momento che questa attività può avere vari livelli di approfondimento, è importante che i conduttori capiscano il livello di preparazione della classe per valutare quanto entrare nello specifico di queste tematiche.

E' utile stimolare esempi personali delle persone partecipanti per confermare oppure scardinare determinati ruoli di genere.

6. COLONIA MARZIANA



Temi trattati: stereotipi, pregiudizi, discriminazione, ruoli di genere.

Dimensione gruppo ed età: da 10 a 30 persone. Riproponibile per ogni fascia d'età.

Competenze operatore: capacità di gestione di differenti gruppi; capacità di analisi delle scelte effettuate dal gruppo per fare emergere i temi.

Durata: circa 45 minuti

Obiettivi: stimolare le consapevolezza dei meccanismi legati allo stereotipo; capire le conseguenze degli stereotipi negativi; conoscere come alcuni stereotipi diventino ruoli di genere.

Materiali: lavagna o cartelloni, schede colonia marziana già stampata.

Preparazione: i conduttori dividono le persone partecipanti in vari gruppi, massimo 4-5 gruppi.

Svolgimento: i conduttori consegnano ad ogni gruppo una scheda (**scheda 1**) invitando le persone partecipanti di ogni gruppo a risolvere una importante missione: scegliere 5 persone che andranno su Marte per formare una nuova colonia e 5 persone che assolutamente non dovranno partire.

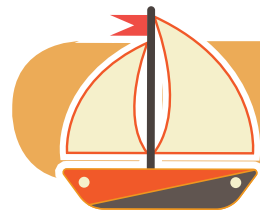
Inoltre si dovranno motivare le scelte effettuate, quindi si consiglia di chiedere ad ogni gruppo di scrivere le motivazioni (anche semplici).

Si lasciano circa 10-15 minuti per svolgere questo lavoro; nel mentre i conduttori scrivono sulla lavagna l'elenco delle persone della scheda 1.

Successivamente si ritorna tutti in cerchio e si chiede ad ogni gruppo di segnalare chi hanno scelto per partire e chi no. I conduttori dovranno registrare i voti nella lavagna (sia chi parte sia chi non parte) e chiedere per ogni voto la motivazione.

Finita questa parte si evidenziano i 5 personaggi che partiranno (quelli con più voti positivi), facendo attenzione che i voti NO annullano i voti SI, poi si segnalano anche i 5 personaggi che non partiranno.

Terminato questo, si comunica alle persone partecipanti che c'è un ulteriore fax con alcune informazioni sui personaggi (**scheda 2**). Ciascun partecipante leggerà,



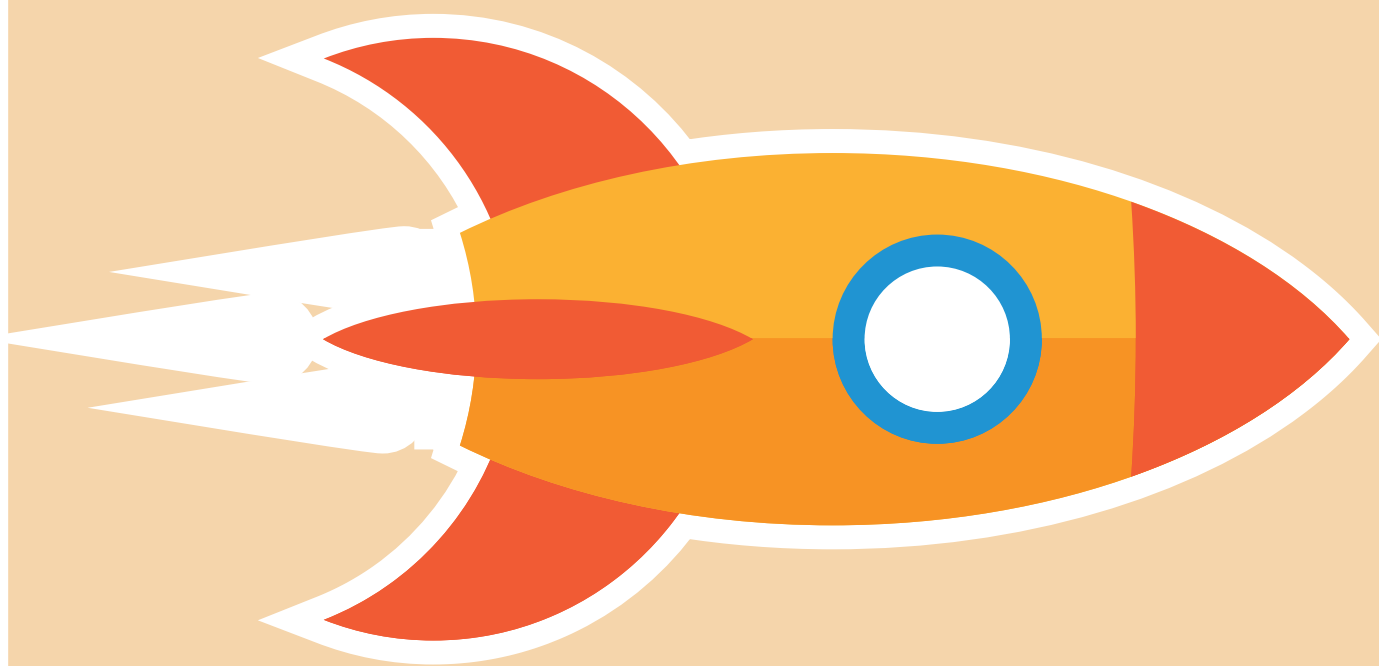
uno alla volta, ogni specifica dei personaggi.

Debriefing: I conduttori pongono alcune semplici domande: in che modo avete scelto le persone? Cosa è successo quando avete letto la descrizione con la scheda 2? Quali personaggi vi immaginavate uomo e quali donna? Perché?

Man mano che si ragiona su questo si dovrà condurre tutto il gruppo ad enunciare le parole chiave che spiegano i meccanismi che durante l'attività sono accaduti.

Le parole chiave che devono emergere sono: stereotipo, pregiudizio, discriminazione e ruoli di genere. Cosa sono? Fare esempi per capire come si svolgono i passaggi che da stereotipo portano al pregiudizio e poi alla discriminazione.

Consigli utili: E' importante coinvolgere le persone partecipanti durante la spiegazione della "Missione" .





Siete stati scelti per partecipare ad una missione spaziale che realizzerà il primo esperimento di colonia umana su Marte. Scegliete, fra i personaggi sottoelencati, i 5 soggetti che ritenete più adatti e i 5 che invece ritenete assolutamente inadatti a fare parte della missione. Motivate il perchè delle vostre decisioni.

ARCHITETTO

MUSICISTA

CHEF

CHIRURGO

BADANTE

AGENTE DI POLIZIA

ATLETA

NON VEDENTE

ESCORT

LEADER NORVEGESE

ESTETISTA

GUIDA ALPINA

OMOSESSUALE

MINISTRO INGLESE



ELENCO PERSONAGGI:

ARCHITETTO

Silvia, 22 anni. Neolaureata in progettazione dei giardini con una tesi sulla funzione delle siepi sempreverdi nel parco di Versailles.

MUSICISTA

Claude, 44 anni. Laureato al conservatorio in flauto traverso dirige da due anni la stazione aerospaziale della Nasa.

CHEF

Sandra, 26 anni. Lavorava nella mensa di un ospedale, prima di finire in carcere con l'accusa di avvelenamento di tre pazienti.

CHIRURGO

Valeria, 32 anni. Specializzata in chirurgia plastica, lavora in una clinica privata frequentata da personaggi famosi.

BADANTE

Giorgio, 39 anni. Ex personal trainer, la palestra dove lavorava ha chiuso a causa della crisi. Da un paio d'anni assiste la sua anziana vicina ottantenne.

AGENTE DI POLIZIA

Susanna, 28 anni. 1,58 di altezza, impiegata presso gli uffici della polizia. Ama i giochi da tavola e colleziona nani da giardino.

ATLETA

Maria, 92 anni. Ha vinto una medaglia d'oro nei 100 metri stile libero alle olimpiadi di Berlino nel 1936.

NON VEDENTE

John, 29 anni. Ha perso la vista in seguito ad un incidente. Severo professore di fisica quantistica a Boston.

ESCORT

Edoardo, 27 anni. Ha offerto prestazioni sessuali a donne dell'alta società per pagarsi gli studi in medicina. Attualmente è uno dei stimati medici del reparto di traumatologia.

LEADER NORVEGESE

Dory, 22 anni. Attivista per i diritti civili da quando frequentava il liceo, coordina un'associazione che si occupa dei diritti della donne che hanno subito violenze.

ESTETISTA

Eugenio, 40 anni. Fa il muratore da quando era adolescente. Di recente ha aperto insieme alla moglie un centro estetico, nel quale lavora durante i week end.

GUIDA ALPINA

Nella, 86 anni. Staffetta partigiana durante la guerra, è da anni felicemente in pensione. Ormai si reca nei boschi solo per raccogliere i funghi che ama cucinare ai suoi nipoti.

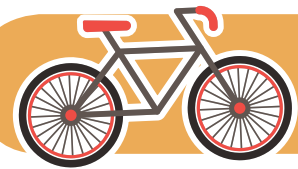
OMOSESSUALE

Sara, 35 anni. Ingegnere meccanico, ha una seconda laurea in geologia con specializzazione in sismologia.

MINISTRO INGLESE

Katherine, 52 anni. Reverenda di una congregazione della Chiesa Anglicana.

7. SI ALZI IN PIEDI CHI...



Temi trattati: coming out, uguaglianze-differenze, ruoli di genere, bullismo.

Dimensione gruppo ed età: da 5 a 50 persone.

Competenze operatore: capacità di coinvolgimento; capacità di gestione del gruppo nel rispetto e nel silenzio.

Durata: circa 30 minuti.

Obiettivi: Stimolare la consapevolezza sulla ricchezza nella diversità; capire la possibile difficoltà di chi fa coming out; stimolare empatia.

Materiali: scaletta comandi.

Preparazione: i conduttori insieme ad alle persone partecipanti creano un cerchio di sedie. E' importante che il gioco si svolga nel completo silenzio delle persone partecipanti.

Svolgimento: i conduttori leggono una serie di comandi: **“si alzi in piedi chi...”** seguito da un comando. Ogni comando si attende per verificare se qualcuno si alza, anche i conduttori partecipano attivamente all'attività. Fino alla fine dell'attività non si fanno commenti e man mano si continua a leggere la scaletta con i comandi.

Debriefing: terminata la scaletta di comandi si fanno alcune domande ai partecipanti:

Qual'è il senso del gioco?

E' stato difficile alzarti? In quali momenti è stato più difficile oppure imbarazzante?

Come vi siete sentiti e sentite?

Come si sente una persona che deve alzarsi quando tutti rimangono a sedere?

Cos'è il coming out? In quale ambito si usa di solito questo termine?

Si cerca di stimolare un dialogo con queste domande.

Consigli utili: è importante, all'inizio, dare comandi semplici per creare coinvolgimento.

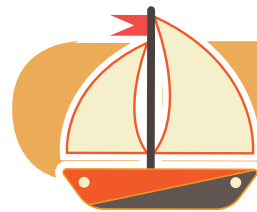
Variabili: la scaletta dei comandi può essere personalizzata per trattare diverse tematiche.



(SCALETTA BULLISMO)

1. è amico/a di una persona disabile
2. è amico/a di una persona che non si lava a sufficienza
3. è amico/a di una persona con pochi mezzi economici
4. è amico/a di una persona secchiona
5. è amico/a di una persona omosessuale
6. è amico/a di una persona di colore
7. è amico/a di un/a figlio/a di persone nate all'estero
8. è amico/a di una persona di cultura/religione diversa dalla propria
9. pensa che per essere accettato in questa scuola ci si debba vestire in un certo modo
10. pensa che in questa scuola le ragazze vengano importunate
11. pensa che nella propria classe ci sia almeno una persona deliberatamente messa in disparte dagli altri
12. ha mai subito il furto della merenda
13. ha sentito pettegolezzi o dicerie ripetute che riguardano uno studente o una studentessa della scuola
14. ha letto sui muri dei bagni o sui banchi offese ed insulti rivolti ad una persona precisa
15. conosce qualcuno che ha ricevuto e-mail o telefonate minatorie o silenziose
16. è a conoscenza di episodi di danneggiamento o furto di oggetti personali (cellulare, motorino...) in questa scuola
17. ha visto usare gesti offensivi e volgari col preciso intento di mortificare o umiliare qualcuno
18. ha sentito durante l'intervallo frasi tipo "sporco negro", "frocio di merda", "sfigato", "ciccionazzo/a", "torna a casa terrone"...
19. ha mai assistito ad un'aggressione fisica ai danni di un/a compagno/a da parte di altri/e compagni/e
20. ha assistito a scherzi pesanti
21. durante uno/alcuni di questi episodi ha cercato di intervenire in difesa di chi li subiva
22. ha capito qual è il filo conduttore di questo gioco
23. ha mai assistito ad azioni di bullismo

8. STANZA DEL BULLISMO



Temi trattati: bullismo, dinamiche di potere, mediazione, risoluzione dei conflitti.

Dimensione gruppo ed età: da 5 a 30 persone. Non sono previsti limiti di età.

Competenze operatore: capacità di gestione di vari gruppi simultaneamente; capacità di analisi e sintesi del brainstorming all'interno dell'attività.

Durata: dai 45 ai 60 minuti.

Obiettivi: analizzare le dinamiche del bullismo; individuare i ruoli propri di questa dinamica; individuare le possibili soluzioni per contrastare il bullismo.

Materiali: lavagna o cartelloni, pennarello, 15 foglietti di carta con stampata una chiave.

Preparazione: i conduttori devono stampare e ritagliare 6 chiavi per ogni foglio A, lasciando intorno del margine di carta sufficiente su cui scrivere.

Svolgimento: i conduttori chiederanno alla classe di immaginare una stanza al posto della lavagna o sul cartellone: la stanza del bullismo. Alle persone partecipanti verrà chiesto di individuare parole significative associabili al bullismo, che verranno scritte dai conduttori nella parte alta della lavagna o del cartellone. L'attività continua aggiungendo tutte le componenti che emergono all'interno della dinamica del bullismo, fino ad arrivare a darne una definizione. A questo punto l'attività si focalizza sui ruoli presenti all'interno di una dinamica di bullismo (bersaglio/i, bullo/i, osservatore/i) e ognuno di essi verrà associato ad una porta disegnata nella parte centrale della lavagna o del cartellone. Dopo aver stimolato l'analisi delle caratteristiche dei ruoli in gioco, le persone partecipanti verranno divise in gruppi. Ad ogni gruppo verranno consegnati tre cartoncini raffiguranti le tre chiavi con rispettivi ruoli, chiedendo di scrivere le possibili soluzioni per uscire da quella dinamica. L'attività si concluderà con la lettura in plenaria delle possibili soluzioni individuate dai gruppi, sottolineando che le chiavi diventano essenziali per aprire le porte della stanza ed uscire dalla dinamica di bullismo.

Debriefing: dopo la presentazione in plenaria delle soluzioni trovate, i conduttori guideranno l'attività per presentare ed individuare gli strumenti da impiegare per prevenire e superare le dinamiche del bullismo.

Consigli utili: stimolare l'analisi del bullismo, considerando i livelli fisico-mentale-emozionale dei ruoli. Analizzare le varie forme di bullismo, stimolando la ricerca di soluzioni efficaci per creare ambienti sicuri e protetti.

9. *TEATRO DELL'OPPRESSO*



Temi trattati: bullismo, dinamiche di potere e risoluzione dei conflitti.

Dimensione gruppo ed età: da 10 a 30 persone.

Competenze operatore: capacità di gestione di due differenti gruppi in simultanea; capacità di analisi sui vari livelli dell'attività: mentale, fisico, emozionale.

Durata: dai 45 ai 60 minuti.

Obiettivi: analizzare la dinamica di bullismo e capire i ruoli che contribuiscono a questa dinamica; stimolare empatia; focalizzare l'attenzione sulle possibili soluzioni per contrastare il bullismo.

Materiali: lavagna o cartelloni, pennarello.

Preparazione: i conduttori scelgono cinque persone volontarie. Un conduttore porta i cinque volontari in un altro spazio (fuori dall'aula oppure fuori dal cerchio dove sono gli altri studenti) dove in 5 minuti di tempo dovranno decidere come realizzare una scena di bullismo.

La scena teatrale sarà statica, ferma e senza dialogo, come una fotografia, e dovrà raffigurare una dinamica di bullismo con i seguenti ruoli: bullo, aiutante del bullo, bersaglio, aiutante del bersaglio, osservatore. I volontari sono liberi di decidere come realizzare questa scenetta e come spartirsi i vari ruoli.

Intanto l'altro conduttore dovrà intrattenere il resto delle persone partecipanti facendo un'introduzione sul tema del bullismo.

Svolgimento: i conduttori invitano i volontari a mostrare la scena preparata. Tale scena dovrà rimanere in azione ed immobile per tutto il debriefing, quindi si consiglia di assumere delle posizioni non troppo scomode. La classe, volontari esclusi, inizierà ad analizzare la situazione.

Un conduttore dovrà scrivere alla lavagna ciò che di importante viene detto, mentre l'altro conduttore dovrà porre domande, continuando a gestire entrambi i gruppi. Si svolgono diverse analisi della scena: il gruppo di partecipanti non coinvolti inizia a confrontarsi al fine di individuare i ruoli, (bullo, bersaglio, ecc...) e la situazione rappresentata (dove si trovano, che ore sono...)



Dopo l'individuazione dei ruoli, si introduce all'analisi degli altri livelli: *cosa pensano le persone nella scena? Come si sentono fisicamente? Quali emozioni provano?*

A questo punto si chiede ai partecipanti di proporre dei cambiamenti alla scena (chi spostereste e perchè?) cercando di far modificare gestualità e posizione a tutti i ruoli.

Solo alla fine di questa fase è concessa la parola ai cinque volontari per esprimere le emozioni ed il livello di coinvolgimento vissuto.

Debriefing: partendo dall'ascolto delle emozioni dei cinque volontari, i conduttori dovranno focalizzare l'attenzione sulle emozioni e le paure che nella realtà vivono i personaggi simulati.

Consigli utili: cercare di gestire entrambi i gruppi lavorando sulla sfera emotiva.

Variabili: è possibile preparare in anticipo delle trame per cercare di centrare obiettivi già individuati dai conduttori.



Temi trattati: bullismo ed identità sessuale.

Dimensione gruppo ed età: da 10 a 30 persone.

Competenze operatore: capacità di gestione di differenti gruppi; capacità di analisi sui vari livelli dell'attività: mentale, fisico, emozionale.

Durata: da 30 ai 45 minuti.

Obiettivi: analizzare, tramite scenette, varie dinamiche legate al bullismo o all'identità, stimolando l'empatia e la consapevolezza delle persone partecipanti.

Materiali: canovacci di scenette specifiche già preparate dai conduttori. In ogni canovaccio vanno delineati gli attori e la scena da interpretare.

Preparazione: chi conduce divide in vari gruppi le persone partecipanti. Sarà necessario consegnare ad ogni gruppo un canovaccio da interpretare.

Svolgimento: ogni gruppo ha 10 minuti per provare la scenetta decidendo a chi affidare i ruoli e come realizzare la dinamica proposta dal canovaccio. Successivamente ogni gruppo presenterà la propria scenetta davanti al resto della classe. Dopo la rappresentazione di ogni scenetta, i conduttori possono porre alcune domande per capire se le dinamiche sono state comprese.

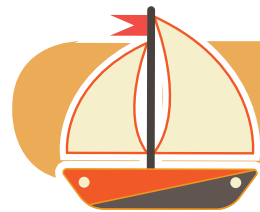
Debriefing: i conduttori propongono un'analisi delle tematiche che sono state inserite nelle scenette. Verranno analizzati i ruoli coinvolti, le dinamiche e le modalità di rappresentazione.

Dovranno essere poste domande per capire come si sono sentiti i personaggi nella situazione che è stata rappresentata.

Consigli utili: cercare di coinvolgere tutti e tutte nell'analisi delle scenette.

Variabili: gli argomenti di questa attività possono variare a seconda del laboratorio in cui si vuole utilizzare questo strumento.

II. TORTA DEL SÉ



Temi trattati: coming out.

Dimensione gruppo ed età: non esistono limiti numerici o di età.

Competenze operatore: risoluzione imprevisti; gestire l'emotività propria e altrui.

Durata: dai 15 ai 40 minuti.

Obiettivi: aiutare la persona in un'analisi introspettiva; favorire il processo di sviluppo dell'identità attraverso l'abitudine a parlare di sé, a raccontarsi; fare acquisire consapevolezza rispetto ad alcuni lati della propria identità.

Materiali: foglio di carta bianco e pennarelli.

Preparazione: consegnare a ciascuna persona partecipante un foglio bianco e mettere a disposizione della classe dei pennarelli per consentire la realizzazione del disegno.

Svolgimento: i conduttori chiederanno alle persone partecipanti di disegnare sul foglio bianco una torta con un massimo di otto spicchi. Ogni spicchio rappresenterà una parte della propria identità: un hobby, una passione, una caratteristica culturale. La grandezza di ogni spicchio dovrà essere proporzionata all'importanza della caratteristica identitaria che si vuole disegnare: se la passione verso il mare è superiore alla dedizione nella danza moderna, lo spicchio "mare" sarà più grande dello spicchio "danza moderna".

Al termine dell'attività, chiederemo alle persone di formare delle coppie e di presentare reciprocamente la torta della propria identità.

Infine ogni foglio dovrà essere messo per terra con il fine di creare una sorta di coperta immaginaria costituita dalla rappresentazione dell'identità di ciascuno, o appese al muro come fossero il quadro della classe.

Debriefing: al termine dell'attività, i conduttori chiederanno alle persone partecipanti le emozioni provate durante il disegno della propria torta, soffermandosi sulle paure riscontrate e, al contrario, le parti più facili da far emergere. Dovrà essere messo in luce il percorso di svelamento relativo alle proprie parti dell'identità, sottolineando come alcuni aspetti siano più facili da rivelare, perchè socialmente accettati o facili da cambiare, mentre altri siano più difficili, perchè relativi a parti immutabili o socialmente stigmatizzate.

Consigli utili: non forzare le persone a raccontare la propria torta, in quanto non tutti sono propensi a svelare determinati ambiti della sfera identitaria.

Varianti: se in possesso di più tempo, si può chiedere alle persone partecipanti di presentare in maniera volontaria la propria torta in plenaria.

12. TORTA DELL'IDENTITÀ SESSUALE



Temi trattati: sesso biologico, identità di genere, orientamento sessuale, espressione di genere, ruoli di genere (al di fuori della torta).

Dimensione gruppo ed età: attività indicata per qualsiasi gruppo di persone.

Competenze operatore: conoscenze approfondite dei 4 spicchi della torta dell'identità sessuale; capacità di analisi e sintesi; capacità di analisi del livello culturale del gruppo con cui si lavora.

Durata: dai 45 minuti in avanti, poichè può durare molto di più a seconda del livello di profondità che si desidera raggiungere.

Obiettivi: fornire un mezzo di comprensione dell'identità sessuale; fornire nozioni corrette sulle componenti dell'identità sessuale; capire come ogni spicchio sia indipendente e comunicante con gli altri.

Materiali: lavagna/lavagna elettronica/lavagna a fogli mobili, pennarelli.

Preparazione: una volta preparato il supporto con cui mostrare le varie componenti della torta, l'attività può cominciare. E' importante capire bene fino a che profondità della torta si vuole procedere, sia per le competenze di chi conduce sia per il livello della classe. Nella **scheda 1** si trova una sintesi utile ai conduttori.

Svolgimento: i conduttori presentano la torta dell'identità sessuale tracciando un cerchio ed evidenziando al suo interno 4 aree. Si chiede alle persone partecipanti di provare a fornire delle definizioni, poichè è importante che in tutta l'attività arrivino stimoli e la concentrazione rimanga alta. I conduttori raccolgono le varie parole chiave durante tutta l'attività e le ordinano all'interno della torta.

Debriefing: è importante fare emergere qualsiasi domanda e stimolare il dibattito per chiarire ogni termine e trasmettere in maniera comprensibile le componenti della torta.

Consigli utili: i conduttori devono essere chiari nell'esposizione delle definizioni.

Variabili: la torta può essere esposta anche proiettando immagini di personaggi famosi collegati ai vari spicchi affrontati, così da fornire una rappresentazione fotografica e reale delle varie componenti dell'identità sessuale.

Inoltre si possono affrontare anche alcuni concetti al di fuori della torta, come ruoli di genere e pratiche sessuali.



TORTA DELL'IDENTITÀ SESSUALE

F= XX

M= XY

INTERSEX= XXY

ETEROSESSUALITÀ

OMOSESSUALITÀ

BISESSUALITÀ

**SESSO
BIOLOGICO**

**ORIENTAMENTO
SESSUALE**

**IDENTITÀ
DI
GENERE**

**ESPRESSIONE
DI
GENERE**

**FEMMINILE
MASCHILE
TRANSGENDER**

**ASPETTATIVE
CULTURALI SUI
COMPORTAMENTI
E SUI RUOLI
APPROPRIATI PER
IL GENERE**

13. RUBA BANDIERA



Temi trattati: definizioni legate all'identità sessuale, progetti ed associazioni LGBT.

Dimensione gruppo ed età: grandi gruppi (oltre 50 partecipanti).

Competenze operatore: saper gestire tante persone partecipanti; mantenere alta l'attenzione e cercare di coinvolgere tutti e tutte.

Durata: 45-60 minuti.

Obiettivi: coinvolgere grandi gruppi di persone, parlando di tematiche LGBT attraverso un gioco di sana competizione.

Materiali: foglie bianchi A3 e una bandana o bandiera.

Preparazione: questa attività va condotta in un grande spazio (esempi: all'aperto, in auditorium, in una palestra). Vanno preparati dei fogli bianchi scrivendo parole chiave legate all'identità sessuale oppure nomi di associazioni.

Svolgimento: chi conduce divide il grande gruppo di partecipanti in poche squadre e per ognuna di esse viene scelto un corridore. Viene spiegato che tutta la squadra deve cercare la definizione della parola mostrata. Un conduttore tiene in mano la bandana o bandiera mentre l'altro conduttore mostra un foglio alla volta, dando il via ai corridori. Il corridore che prende la bandana si consulta con la squadra per poi dare la definizione della parola scritta sul foglio. Se la definizione è errata, si consente agli altri corridori di dare una definizione. Chi si avvicina alla definizione corretta riceve un punto.

Debriefing: i conduttori devono integrare le definizioni date dalle squadre ed accertarsi che non vi siano dubbi tra le persone partecipanti.

Consigli utili: è importante fare capire alle persone partecipanti che non è importante vincere il gioco, ma cercare una definizione condivisa dalla propria squadra, coinvolgendo tutti e tutte nella partecipazione al gioco.

Variabili: le parole chiave da utilizzare possono essere varie e relative anche a tematiche diverse (bullismo, disabilità, multiculturalità).

14. CACCIA ALLE DEFINIZIONI



Temi trattati: identità sessuale.

Dimensione gruppo ed età: da 16 a 40 persone di qualsiasi età.

Competenze operatore: capacità di gestire vari gruppi; avere adeguate conoscenze sulle tematiche dell'identità sessuale.

Durata: 1 ora.

Obiettivi: analizzare l'identità sessuale; avviare confronti sul tema; sviluppare dinamiche di gruppo.

Materiali: 4 quiz con domande relative a ciascuna parte dell'identità sessuale, 4 foto relative a ciascun aspetto dell'identità sessuale; 4 oggetti rappresentativi di ciascuna componente dell'identità sessuale; fogli, penne.

Preparazione: scrivere e stampare 4 quiz su ognuna delle aree tematiche dell'identità sessuale: sesso biologico, orientamento sessuale, identità di genere, espressioni di genere. Selezionare foto da stampare e oggetti, assegnando loro un colore diverso a seconda della componente dell'identità sessuale di riferimento.

Svolgimento: le persone partecipanti vengono divise in sottogruppi, ai quali verrà abbinato un colore. Ciascun gruppo dovrà, nell'ordine, rispondere al quiz assegnato, cercare gli oggetti e le fotografie nella stanza, precedentemente nascosti dai conduttori, concordare una definizione relativa alla relativa componente dell'identità sessuale e, infine, trasformare la definizione nella strofa di una canzone, che dovrà essere cantata in plenaria.

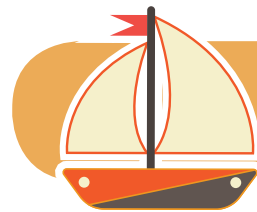
I conduttori, quindi, dovranno fornire le definizioni corrette

Debriefing: trattandosi di un'attività molto interattiva e pratica, non è necessario svolgere un debriefing.

Consigli utili: favorire la partecipazione di tutti e tutte nella ricerca degli oggetti e nella costruzione della definizione.

Variabili: per rendere più divertente l'attività, i conduttori possono decidere di non rivelare ai singoli gruppi le componenti dell'identità loro assegnate, lasciandole individuare tramite il quiz e le foto e gli oggetti recuperati nella stanza.

15. GUARDAMI



Temi trattati: Il corpo, la sua rappresentazione mediatica, le variazioni nel tempo dei modelli socio culturali di riferimento.

Dimensione gruppo ed età: da 10 a 40 persone.

Competenze operatore: stimolare l'analisi dei contenuti proposti; gestione del proprio lato emotivo; capacità di analisi e sintesi dei contenuti emersi.

Durata: da 30 a 60 minuti.

Obiettivi: stimolare la riflessione sulle alterità.

Materiali: un computer o un proiettore, 10-20 immagini di corpi e 4 fogli A3.

Preparazione: preparare 4 fogli A3 con le seguenti frasi:

1. *cosa provo;*
2. *cosa vede la società;*
3. *come veniva giudicata questa immagine 50 anni fa;*
4. *come verrà percepita questa immagine tra 20 anni;*

scegliere una serie di immagini di corpi da mostrare durante il gioco. Le immagini dovranno essere almeno una dozzina per permettere a tutte le persone di partecipare al gioco, ma il numero potrà variare in base alla durata dell'attività.

Svolgimento: disporre la classe in 4 file disposte l'una di fianco all'altra. Ad ogni fila viene assegnato uno dei 4 fogli precedentemente preparati dai conduttori. La prima persona della fila sosterrà il foglio ricevuto.

I conduttori proietteranno le immagini e le persone risponderanno al quesito scritto sul foglio del proprio capo-fila. Prima di proiettare l'immagine successiva i capo-fila dovranno passare il proprio foglio alla persona dietro di loro, così da consentire alla propria fila una risposta diversa per ogni foto proiettata.

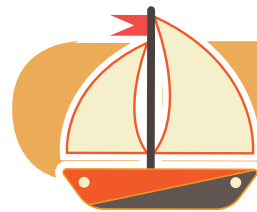
E' consigliabile rimanere su ogni foto per almeno 5 minuti.

Debriefing: al termine della proiezione, i conduttori dovranno focalizzare l'analisi dell'attività sul livello emotivo delle persone partecipanti, chiedendo le emozioni provate durante il gioco (esempi: come vi siete sentiti? Avete provato qualche imbarazzo? Cosa vi ha maggiormente colpito?). Successivamente stimolare la riflessione sulla costruzione mediatica delle immagini e sulle capacità di lettura critica e di reinterpretazione dei modelli socioculturali.

Consigli utili: è necessario definire in anticipo i temi attorno ai quali volete lavorare per scegliere delle foto appropriate. Stabilire in anticipo l'ordine di proiezione delle foto, in quanto potrebbe essere funzionale per l'attività.

Varianti: è possibile decidere di mantenere la dinamica del gioco in maniera più rigida, oppure cercare di favorire, dopo le prime proiezioni, un dibattito in plenaria.

16. CARTE D'IDENTITÀ



Temi trattati: stereotipi legati ad orientamento sessuale; stereotipi di genere; bulismo.

Dimensione gruppo ed età: da 2 a 24 persone.

Competenze operatore: capacità di adattarsi ai contesti; capacità di creare e gestire gruppi.

Durata: dai 10 ai 30 minuti.

Obiettivi: fare emergere gli stereotipi sociali e culturali legati ad orientamento sessuale, identità di genere ed espressione di genere; analizzare i pregiudizi legati ai comportamenti influenzati dagli stereotipi; focalizzare l'attenzione sulle conseguenze di pensieri influenzati da pregiudizi; contribuire a creare contesti e ambienti inclusivi.

Materiali: carta d'identità da consegnare ai gruppi; personaggi da ideare; riviste e giornali; forbici; colla.

Preparazione: i conduttori dovranno preparare delle carte d'identità, lasciando vuoto lo spazio in corrispondenza della foto ed i campi relativi a nome, età, famiglia, hobby, studi effettuati e professione. Dovranno poi essere create delle identità di personaggi con pochissime informazioni (orientamento sessuale e genere) da scrivere su un foglio, che verrà consegnato alle persone partecipanti al gioco. Infine saranno necessarie delle riviste piene di fotografie.

Svolgimento: i conduttori divideranno la classe in piccoli gruppi con non più di tre persone a gruppo. Verranno consegnati a ciascuna squadra una carta d'identità, un personaggio, una colla ed una forbice, mentre le riviste dovranno essere poste al centro della stanza, così da poter essere consultate e ritagliate da tutti. Al termine, ciascun gruppo presenterà la carta d'identità del proprio personaggio in plenaria.

Debriefing: terminate le presentazioni, i conduttori chiederanno alle persone partecipanti sulla base di quale informazioni hanno preparato le carte d'identità, facendo emergere come le scelte siano state influenzate da stereotipi culturali e sociali, che generalmente vengono attribuiti a determinate categorie di persone. Focalizzare l'attenzione sulle conseguenti derivanti dall'utilizzo inconsapevole degli stereotipi, ovvero la nascita di pregiudizi e di conseguenti discriminazioni.

Consigli utili: inserire nella carta d'identità i campi più opportuni per fare emergere stereotipi legati ai vari aspetti dell'identità sessuale

Variabili: la stessa attività può essere proposta per far emergere stereotipi legati a religione, provenienza geografica, genere e disabilità scegliendo dei personaggi inerenti all'attività da svolgere.

17. DA CHE PARTE STAI?



Temi trattati: discussione su omosessualità e discussione su transessualità.

Dimensione gruppo ed età: non ci sono limiti: l'attività si presta bene sia per piccoli gruppi sia per grandi gruppi. L'età consigliabile è compresa tra i 12 ed i 19 anni.

Competenze operatore: gestione di gruppi, anche di grandi dimensioni; saper ascoltare; saper sospendere il proprio giudizio; saper gestire le emozioni proprie e altrui.

Durata: da 20 minuti a 60 minuti.

Obiettivi: mettersi in gioco; ascoltare le opinioni di altre persone; fare emergere i propri punti di vista; avviare un confronto sulle diverse posizioni; mettere in discussione le proprie convinzioni.

Materiali: elenco delle domande da porre; un foglio con la scritta "sono d'accordo" e uno con la scritta "non sono d'accordo"; un nastro adesivo di carta.

Preparazione: i conduttori devono preparare una lista di affermazioni che scrivono su un foglio e tengono come guida.

Si scrivono le frasi "sono d'accordo" e "non sono d'accordo" su due fogli diversi che vanno attaccati su due lati opposti della stanza in cui si svolge l'attività. Tra i due fogli sul pavimento, infine, dovrà essere sistemata una striscia di nastro adesivo di carta, così da separare le due aree.

Svolgimento: si fanno alzare i partecipanti, si chiede loro di portarsi al centro della stanza e si spiega l'attività. I conduttori leggeranno un'affermazione tra quelle scritte nel foglio e le persone partecipanti dovranno disporsi in base alla loro opinione: se sono d'accordo o non sono d'accordo con quanto letto. Il posizionamento è possibile solo in uno dei due poli, non al centro. I conduttori daranno la parola prima ad una persona d'accordo e poi ad una in disaccordo con il fine di convincere gli altri a cambiare area, consentendo tra un intervento e l'altro lo spostamento degli altri partecipanti.

La parola dovrà essere data esclusivamente dai conduttori, i quali dovranno astenersi dal manifestare qualsiasi opinione personale in merito alle affermazioni pronunciate e alle opinioni espresse dalle persone partecipanti.

Una volta esaurite le argomentazioni, i conduttori passeranno all'affermazione

DA CHE PARTE STAI?



successiva, ripetendo la stessa dinamica di gioco.
Ecco un esempio di alcune situazioni:

- ***Le persone omosessuali dovrebbero essere meno esibizioniste***
- ***Le persone bisessuali non esistono***
- ***Le persone transessuali potrebbero rappresentare un pericolo per la crescita di un minore***
- ***Le persone omosessuali non possono definirsi tali senza aver mai avuto esperienze con persone dell'altro sesso***
- ***Le persone omosessuali non dovrebbero avere la possibilità di educare un minore***

Debriefing: una volta terminata l'attività, i conduttori chiederanno alle persone partecipanti di raccontare le emozioni e le sensazioni vissute, guidando la discussione tramite le seguenti domande:

- ***è stato facile o difficile esprimere la mia opinione davanti alle altre persone?***
- ***ho avuto qualche difficoltà nel rispettare la regola di parlare solo se interpellato dai conduttori?***
- ***il mio posizionamento è stato onesto o influenzato dal movimento della maggioranza?***

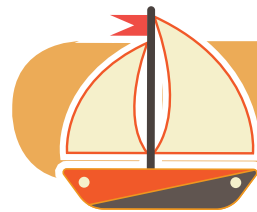
Consigli utili: è vivamente consigliato scegliere uno spazio tale da consentire lo spostamento di tante persone contemporaneamente.

I conduttori, inoltre, dovrebbero segnare le affermazioni e definizioni scorrette fornite dai partecipanti per chiarire i concetti al termine del gioco.

Varianti: il gioco si presta per affrontare qualsiasi argomento: differenze di genere, immigrazione etc.

E' possibile rendere le regole più rigide, facendo intervenire ogni persona una sola volta, così da consentire la partecipazione al dibattito di tutti, oppure, al contrario, più flessibili, consentendo alle persone di posizionarsi non solo all'interno delle due aree, ma anche al centro.

18. FAI UN PASSO AVANTI



Temi trattati: discriminazioni basate sull'orientamento sessuale, sull'identità di genere e sull'espressione di genere; bullismo.

Dimensione gruppo ed età: minimo: 15 persone. Età superiore ai 10 anni.

Competenze operatore: gestione del gruppo; risoluzione imprevisti; capacità di adattarsi ai contesti.

Durata: dai 30 ai 60 minuti.

Obiettivi: fare emergere le discriminazioni quotidiane subite dalle persone percepite come "diverse", in quanto portatori di caratteristiche personali ed identitarie differenti da quelle socialmente accettate dalla maggioranza; ragionare sulle conseguenze che atteggiamenti discriminatori consci ed inconsci generano sugli altri; analizzare gli stereotipi legati all'identità sessuale; favorire l'integrazione e l'inclusione di ogni individuo nella società.

Materiali: carte con le varie identità; una lavagna su cui scrivere le varie identità in gioco.

Preparazione: preparare le carte con le identità; scegliere 10 volontari; allestire lo spazio creando uno spazio sufficiente per consentire i movimenti dei giocatori.

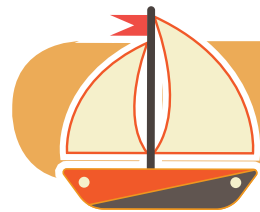
Svolgimento: i conduttori sceglieranno 10 persone, alle quali verrà consegnata una carta di identità relativa al personaggio che dovranno interpretare, senza rivelarlo alla classe. I compagni che assisteranno al gioco, infatti, dovranno indovinare le 10 identità dei giocatori in base al numero di passi che faranno.

I giocatori dovranno immedesimarsi nel personaggio, grazie ad alcune domande che faranno i conduttori. In questa fase, quindi, le risposte serviranno solo per calarsi nel personaggio e non è consentita alcuna risposta verbale né alcun movimento:

- *che rapporto hai con te stesso o te stessa?*
- *rapporto hai con la famiglia?*
- *vai a scuola volentieri?*
- *hai amicizie fuori dal contesto scolastico?*
- *quali sono le tue passioni?*

Superato questo momento, i giocatori si disporranno lungo una linea immaginaria e risponderanno di volta in volta alle seguenti domande facendo un passo in avanti solo quando la risposta è affermativa. In caso contrario, rimarranno immobili:

FAI UN PASSO AVANTI



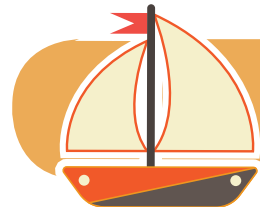
- *se hai un problema con un coetaneo, ne parli con un adulto?*
- *ritieni la tua scuola un luogo protetto per poter vivere liberamente la tua personalità?*
- *ti puoi innamorare e vivere la tua relazione alla luce del sole?*
- *negli spogliatoi ti senti a tuo agio?*
- *hai paura di guardarti allo specchio?*
- *puoi fare liberamente apprezzamenti sulle persone che ti piacciono?*
- *esci volentieri con una comitiva di amici?*
- *hai paura a camminare la sera per strada?*
- *sei felice di andare in gita scolastica?*
- *durante la ricreazione ridi e scherzi con le altre persone della classe?*
- *la tua famiglia ti sostiene nelle passioni e nelle tue scelte quotidiane?*
- *hai la libertà di parlare con i compagni di classe delle tue fantasie, dei tuoi interessi e dei tuoi progetti futuri, senza paura di ricevere un giudizio negativo?*
- *pensi di avere un futuro felice?*

Il resto della classe, valutando le posizioni raggiunte dai singoli giocatori, dovrà indovinare a chi corrispondono le varie identità.

Debriefing: I conduttori dovranno fare emergere le emozioni, i disagi e le eventuali paure che vivono quotidianamente le varie minoranze (disabili, migranti, persone LGBT), focalizzando l'attenzione sulle responsabilità che hanno la scuola e la società nel rendere ogni contesto più inclusivo e rispettoso delle singole identità. È molto importante, inoltre, chiede ai giocatori le sensazioni che hanno provato calandosi nei personaggi assegnati all'inizio del gioco.

Consigli utili: scegliere i giocatori su base volontaria, cercando di assegnare delle identità differenti rispetto a quelle espresse dai partecipanti. È fondamentale, inoltre, chiarire ai giocatori che dovranno rispondere solo facendo un passo in avanti e che, quindi, non dovranno parlare per non agevolare i compagni.

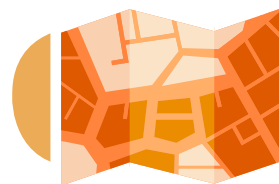
Varianti: Il gioco può essere modificato a seconda delle varie esigenze e tematiche. L'attività, infatti, si presta per focalizzare l'attenzione sulle discriminazioni basate per etnia, religione, genere, modificando i personaggi a seconda del contesto. I conduttori potranno integrare altre domande a quelle scritte sul manuale per rendere il gioco più divertente.



IDENTITÀ PER IL GIOCO

<i>SEI UNO STUDENTE QUATTORDICENNE, EFFEMMINATO, EMOTIVO, MOLTO INTERESSATO ALLA MODA, BALLERINO.</i>	<i>SEI UN* STUDENTE DICIOTTENNE, RIFIUTI E DETESTI OGNI DEFINIZIONE RELATIVA ALLA TUA IDENTITÀ SESSUALE.</i>
<i>SEI UNA STUDENTESSA DICIASSETTENNE, LESBICA DICHIARATA, FEMMINISTA MILITANTE, FIDANZATA.</i>	<i>SEI UNO STUDENTE SEDICENNE, GAY NON DICHIARATO, DA POCO TRASFERITO IN CITTÀ.</i>
<i>SEI UNO STUDENTE DICIOTTENNE, VERGINE, MAI STATO BACIATO, PER NULLA INTERESSATO AL SESSO.</i>	<i>SEI UNO STUDENTE DICIOTTENNE, BIANCO, ETEROSESSUALE, ATTRAENTE, BENESTANTE, ATLETICO.</i>
<i>SEI UNA STUDENTESSA QUINDICENNE, MASCHIACCIO, AGGRESSIVA, COI CAPELLI CORTI, GIOCHI A CALCIO.</i>	<i>SEI UNA STUDENTESSA DICIASSETTENNE, PROSPEROSA, BIONDA, SESSUALMENTE MOLTO VIVACE E PROMISCUA.</i>
<i>SEI UNO STUDENTE QUINDICENNE CHE, SEGRETAMENTE, SI SENTE UNA RAGAZZA IMPRIGIONATA IN UN CORPO MASCHILE.</i>	<i>SEI UNA STUDENTESSA SEDICENNE CHE VA A SCUOLA IN ABITI MASCHILI, FORSE IL TUO PERCORSO TI PORTERÀ A CAMBIARE SESSO.</i>

ESEMPI DI SCALETTE LABORATORIALI



Nelle pagine seguenti sono disponibili degli esempi di scalette laboratoriali da utilizzare a scuola. Le scalette, divise per area tematica, possono essere integrate tra di loro.

Inoltre è possibile modificare il contenuto e le attività proposte per adeguare gli esempi proposti alle esigenze della classe.

Le attività contenute nella scaletta sono facilmente reperibili nelle pagine precedenti di questo manuale.

I laboratori proposti sono i seguenti:

SCALETTA DI UN LABORATORIO SUL BULLISMO

(4 ORE COMPLESSIVE)

SCALETTA DI UN LABORATORIO SULL'IDENTITÀ SESSUALE

(4 ORE COMPLESSIVE)

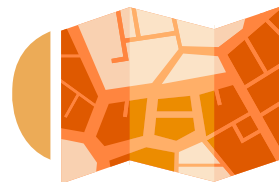
SCALETTA DI UN LABORATORIO SULL'OMOFOBIA

(2 ORE COMPLESSIVE)

SCALETTA DI UN LABORATORIO SUI RUOLI E GLI STEREOTIPI DI GENERE

(2 ORE COMPLESSIVE)





GIORNO I

5 minuti - **Presentazione conduttori**

5 minuti - **GIRO DI NOMI (1)**

La domanda da fare é **“Quale super potere vorresti avere?”**

la domanda è volta a fare emergere in maniera ludica le personalità delle persone partecipanti. A seconda delle risposte possiamo individuare alcune dinamiche interne alla classe e del singolo individuo.

10 minuti - **SILENT FLOOR (2)**

Preparare un cartellone con scritto al centro “bullismo” e dei colori/penne per scrivere.

questa attività consente alle persone partecipanti di scrivere qualsiasi definizione, concetto, pensiero relativo al bullismo e permette ai conduttori di valutare il livello di conoscenza e preparazione della classe sul tema.

30 minuti - **DEBRIEFING E DEFINIZIONE DEL BULLISMO**

Riscrivere alla lavagna la parola “bullismo”.

questa attività è finalizzata all’analisi del lavoro svolto tramite il SILENT FLOOR. Consentirà di fare emergere le emozioni e le idee della persone partecipanti. I conduttori, dopo aver estrapolato le idee ed i concetti più utili per l’attività, forniranno una definizione di bullismo. Il concetto di bullismo deve essere analizzato doffermandosi sugli elementi caratterizzanti e sulle forme in cui si manifesta

20 minuti - **BRAINSTORMING**

Scrivere sulla lavagna “bullo”, “branco” e “bersaglio” in tre spazi diversi.

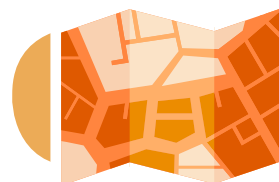
l’attività serve per fare emergere dalle persone partecipanti le loro conoscenze, idee ed opinioni in merito a queste tre figure

20 minuti - **DEBRIEFING E DEFINIZIONI DEI RUOLI DEL BULLISMO**

In questa attività si analizzerà ciò che è emerso durante il brainstormi. I conduttori dovranno riordinare le idee in base a ciò che è corretto e funzionale per dare le definizioni e l’analisi dei ruoli.

30 minuti - **DEFINIZIONI DI OMOFOBIA E CYBERBULLISMO**

I conduttori daranno una definizioni delle due varianti del bullismo, fornendo esempi rintracciabili tra i fatti di cronaca e chiedendo alle persone presenti di fornire ulteriori esempi.



GIORNO 2

5 minuti - GIRO DI NOMI (1)

La domanda da fare é ***“Hai mai assistito ad un fenomeno di bullismo? Se sì, quale?”***

la domanda è serve a fare emergere eventuali problemi riscontrati all'interno della propria scuola, classe o ambiente familiare.

30 minuti - CARTE D'IDENTITA' (16)

Fornire riviste piene di immagini.

il gioco serve per far emergere eventuali dubbi ed incomprensioni sui ruoli coinvolti nelle dinamiche di bullismo. I gruppi di lavoro presenteranno alla classe il proprio lavoro.

20 minuti - DEBRIEFING

Tramite questo debriefing, le persone partecipanti faranno emergere il percorso mentale che le ha portate a costruire il personaggio indicato nel gioco Carta d'identità dai conduttori. I conduttori dovranno fare emergere il concetto di stereotipo, alla base di questo ragionamento.

45 minuti - TEATRO DELL'OPPRESSO - SCENA BULLISMO (9)

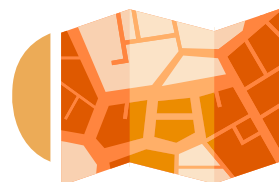
Scegliere persone che spiccano per la loro personalità.

l'attività serve per creare empatia con le persone coinvolte nelle dinamiche di bullismo e trovare delle possibili soluzioni.

15 minuti - ANALISI DELLE SOLUZIONI

I conduttori dovranno presentare in maniera più dettagliata gli interventi per contrastare e non fomentare il bullismo omofobico.

5 minuti - SALUTI FINALI



GIORNO I

5 minuti - **Presentazione Conduttori, progetto e gruppo di lavoro.**

5 minuti - **GIRO DI NOMI (1)**

La domanda da fare é **“Scegli un colore e racconta cosa ti ricorda?”**

questa domanda vuole fare emergere ricordi ed emozioni per aiutare a fare esprimere ad ogni partecipante una parte della propria identità.

30 minuti - **TORTA DEL SE' (11)**

Preparare fogli di carta bianchi da distribuire ad ogni partecipante.

questa attività introduce alla tematica dell'identità. Tutte le persone partecipanti vengono coinvolte nell'analisi personale delle componenti della propria identità, attraverso la stimolazione della consapevolezza delle parti che compongono il proprio essere. Inoltre viene veicolato il concetto di identità-varietà-ricchezza anche nel confronto con le identità altrui.

45 minuti - **TORTA DELL' IDENTITA' SESSUALE (12)**

Tracciare un cerchio alla lavagna e tratteggiare 4 aree al suo interno.

con questa attività ci immergiamo in una componente dell'identità: l'identità sessuale. Verranno spiegati ed affrontati i seguenti temi: sesso biologico, identità di genere, orientamento sessuale ed espressione di genere.

15 minuti - **BRAINSTORMING**

Mantenendo la torta dell'identità sessuale disegnata alla lavagna ci si concentra sui “ruoli di genere”

l'attività punta all'analisi dei ruoli di genere e, nello specifico, su come possano limitare l'identità sessuale di ogni persona. E' importante fare emergere esempi e stereotipi.

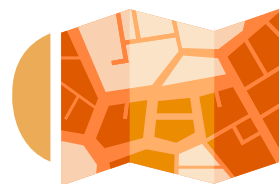
15 minuti - **Persone famose collegate alla TORTA DELL' IDENTITA' SESSUALE**

È opportuno preparare una memoria digitale con una serie variegata di immagini di personaggi famosi collegati alle varie parti della torta dell'identità sessuale.

tramite questa proiezione di immagini viene chiesto alle persone partecipanti di ipotizzare la torta dell'identità sessuale di personaggi famosi. Sarà opportuno soffermarsi sul fatto che ciascuno ha tutte le componenti dell'identità sessuale, anche se talvolta gli stereotipi ci fanno soffermare solo su uno di essi.

fornire ulteriori esempi.

SCALETTA LABORATORIO SU L' IDENTITÀ SESSUALE - 4 ORE (2H+ 2H)



GIORNO 2

5 minuti - **GIRO DI NOMI (2)**

La domanda da fare é **“Quale parte della tua identità vorresti approfondire?”**
la domanda vuole riprendere il lavoro svolto nel precedente laboratorio stimolando un ulteriore analisi di se stessi.

30 minuti - **BRAINSTORMING**

scrivere alla lavagna le parole “uguale” e “diverso”.

Raccogliere tutte le parole chiave legate a questi concetti e analizzarle successivamente in relazione alla parola “identità”.

10 minuti - **SI ALZI IN PIEDI CHI... (7)**

Avere già preparata una scaletta di affermazioni legate alla torta dell'identità sessuale.

tramite questo gioco si stimola l'espressione di parti della propria identità e si introduce il concetto di coming out.

15 minuti - **DEBRIEFING**

Domande sull'attività precedente.

attraverso questa attività si analizza il lato emotivo legato all'espressione di una parte della propria identità. E' importante fare emergere i meccanismi che ci fanno sentire più sicuri e più insicuri durante la partecipazione al gioco.

20 minuti - **SCENETTE (10)**

È importante preparare scenette con le tematiche del coming out e dell'espressione di genere.

questa attività lavora a livello dinamico ed emozionale per mostrare alle persone partecipanti cosa accade in determinate occasioni della nostra vita quando le componenti dell'identità sono particolarmente esposte.

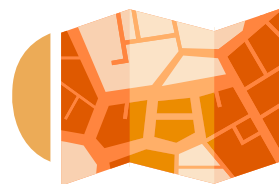
30 minuti - **DEBRIEFING**

L'attività precedente va analizzata a fondo.

le persone partecipanti analizzeranno a vari livelli le scenette a cui hanno partecipato e che hanno visto.

Verrà così stimolata l'empatia e l'analisi di situazioni in cui si mette in mostra una parte importante della propria identità.

10 minuti - **SALUTI FINALI.**



5 minuti - **Presentazione conduttori**

5 minuti - **GIRO DI NOMI (2)**

La domanda da fare é **“oggi mi sento...”**

questa domanda serve per stimolare il lato emotivo delle persone partecipanti con il fine di facilitare lo sviluppo del percorso empatico necessario per trattare il tema dell'omofobia.

30 minuti - **SI ALZI IN PIEDI CHI... (7)**

Preparare affermazioni incentrate sulle dinamiche dell'identità sessuale e dell'omofobia.

l'attività mette in relazione la soggettività di ogni partecipante con le tematiche legate all'identità sessuale ed è utile per creare un collegamento tra coming out e omofobia.

15 minuti - **BRAINSTORMING**

Scrivere alla lavagna la parola “omofobia”.

il brainstorming è utile per arrivare ad una definizione corretta e condivisa di omofobia, dopo avere analizzato in plenaria il relativo campo semantico.

45 minuti - **FAI UN PASSO AVANTI (18)**

Questa attività consente di lavorare sulle discriminazioni ai danni di studenti e studentesse percepiti come “svantaggiati” perchè portatori di stili di vita diversi da quelli comunemente accettati, costruendo un parallelo tra l'identità sessuale e altre alterità bersaglio di discriminazione.

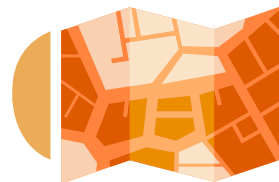
15 minuti - **PROIEZIONE VIDEO**

Utilizzare video relativi a campagne contro l'omofobia.

attraverso il dibattito sui video proiettati, le persone partecipanti verranno guidate in una riflessione sulle azioni positive che è possibile porre in essere per contrastare l'omofobia.

10 minuti - **SALUTI FINALI.**

SCALETTA LABORATORIO SUI RUOLI DI GENERE - 2 ORE



5 minuti - **Presentazione conduttori**

5 minuti - **GIRO DI NOMI (2)**

La domanda da fare é *“dell'altro genere mi piacerebbe avere/fare...”*
questa domanda serve a centrare il focus degli stereotipi relativi al genere.

30 minuti - **UOMO E DONNA PERFETTI (5)**

fare in modo che l'atmosfera sia serena.

Questa attività fa emergere in maniera chiara e evidente come sia facile ragionare per stereotipi quando si parla di genere. E' divertente e questo aiuta a partire in maniera ludica.

60 minuti - **TORTA DELL'IDENTITA' SESSUALE (12)**

Concentrarsi sulle aree relative al genere.

per parlare di genere è indispensabile dare le giuste definizioni. Chiudere con visione guidata di fotografie.

15 minuti - **UNA LETTERA**

Riportare l'attenzione su di sé.

quest'attività permette di concentrarsi sul sé: si chiede di scriversi una lettera in cui ci si dice qual'è il rapporto con l'identità di genere e con le espressioni di genere che si ha, intimamente e singolarmente.

5 minuti - **CONSIDERAZIONI FINALI E SALUTI**

CHI SIAMO?



ALICE BIAGI

ha iniziato a condurre laboratori sull'identità sessuale durante il periodo di militanza presso Arcigay Modena. Dal 2008 è diventata operativa nel Gruppo Scuola del Cassero. Dal 2015, inoltre, è membra del consiglio direttivo del comitato Arcigay di Bologna.



EZIO DE GESU

collabora con Arcigay Il Cassero dal 2008. Dal 2011 al 2015 ha coordinato il Gruppo Scuola e collaborato sulle tematiche dell'identità sessuale con diverse associazioni ed istituzioni nazionali ed internazionali. Attualmente continua a collaborare con il Gruppo Scuola in qualità di operatore. E', inoltre, componente del consiglio direttivo di Arcigay Il Cassero e membro della Segreteria Nazionale di Arcigay con delega al settore scuola.



ALEX MOSCONI

di origini romagnole, nel 2010 si trasferisce a Bologna ed inizia a fare volontariato presso Arcigay il Cassero nell'ambito giovani ed educazione. Partecipa con passione e creatività a varie formazioni a livello locale ed internazionale. Nel 2015 diventa coordinatore del Gruppo Scuola Cassero.



VALERIA ROBERTI

fa parte del Gruppo Scuola Cassero dal 2003. Ha partecipato al progetto Schoolmates e realizzato laboratori nelle scuole superiori di Bologna sulle tematiche di genere, sull'educazione alle differenze e sull'inclusività. Per il Arcigay Il Cassero ha collaborato con il gruppo giovani, ha coordinato l'area benessere e lavorato nell'area salute. Negli ultimi anni si è concentrata nell'educazione agli adulti.

ARCIGAY

Arcigay è un'associazione senza scopo di lucro, nata nel 1985, che opera su tutto il territorio nazionale attraverso i suoi comitati locali, i circoli e le associazioni affiliate per la realizzazione dell'uguaglianza tra individui a prescindere dall'orientamento sessuale e dall'identità di genere. È articolata in gruppi di volontariato, i comitati provinciali, composti da persone gay, lesbiche trans e non, volontari e professionisti. È organizzata attraverso una sede nazionale, che coordina le attività di informazione, prevenzione, e difesa dei diritti della comunità lgbt (lesbica, gay, bisessuale e trans) e opera per la crescita e la diffusione delle sedi locali che agiscono a livello regionale, provinciale e cittadino. Arcigay collabora con altre associazioni non governative italiane ed europee e con le principali istituzioni nazionali ed internazionali. www.arcigay.it





Via don Minzoni 18, 40121, Bologna
Tel. +39 051 0957241 – Fax +39 051
0957243
www.arcigay.it – info@arcigay.it

La presente pubblicazione è stata realizzata all'interno del progetto "Includere: rafforzare la rete dei volontari per favorire l'inclusione e la diffusione della cultura delle differenze", finanziato con i contributi destinati dalla Regione Emilia Romagna alle organizzazioni di volontariato di cui all'art. 9, comma 1 della L.R. 12/2005. Anno 2014. DGR n. 1308/2014.