



Stai scherzando, **BERTO?**
Sei una testa **VUOTA!**

Voi tuoi
siete solo
insolenti gobbi
che pensano
solo al lavoro
e non a chi vi
sta intorno.



Competenze



- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette



- 3.1 Sviluppare contenuti digitali
- 3.2 Integrare e rielaborare contenuti digitali



- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

Tags

- Discorso d'odio online
- Bullismo
- Social networks

Durata

6-7 ore

Destinatari

Età 11 - 17

Panoramica

Questo itinerario si sviluppa attraverso tre attività principali, collegate da un tema principale: il linguaggio. Attraverso le attività proposte, gli studenti avranno il potere di parlare, scrivere, rispondere, raccontare, avendo cura di scegliere attentamente le parole e il modo di esprimerle. Durante la prima attività, attraverso un gioco di carte, verranno testate le strategie per gestire insulti e commenti negativi che si possono incontrare sul web. Tutte queste strategie mirano a "estinguere" gli incendi verbali, abbassando i toni e rispondendo in modo gentile e composto, a volte divertente e poetico. La seconda attività prevede che, alla luce della prima esperienza, gli studenti ragionino su situazioni simili (insulti e discorsi di odio) che si sono verificati o visti sul web. Attraverso una semplice tecnica video - attraverso l'uso dei loro smartphone - costruiranno una narrazione molto personale di queste situazioni, proponendo potenziali soluzioni. L'ultima attività consentirà loro di verbalizzare e condensare le loro esperienze attraverso la scrittura di una lettera. Un videogioco molto particolare, *Kind Words*, consentirà loro di rispondere ad alcune lettere di estranei, sparsi per il mondo. Questo metodo, il confronto con altri utenti e la responsabilità di rispondere alle loro lettere (spesso molto dense di emozioni) condurrà gli studenti a ragionare sull'importanza delle parole che scelgono di scrivere ogni giorno.

Contesto

Questo itinerario affronta i problemi del discorso d'odio, i commenti negativi trovati su chat e social network, chiedendo anche agli studenti di raccontare alcuni casi che hanno visto o vissuto. Ciò consente di affrontare l'argomento tramite un confronto, ma potrebbe essere problematico, ad esempio se ci fossero episodi spiacevoli relativi all'argomento all'interno della classe.

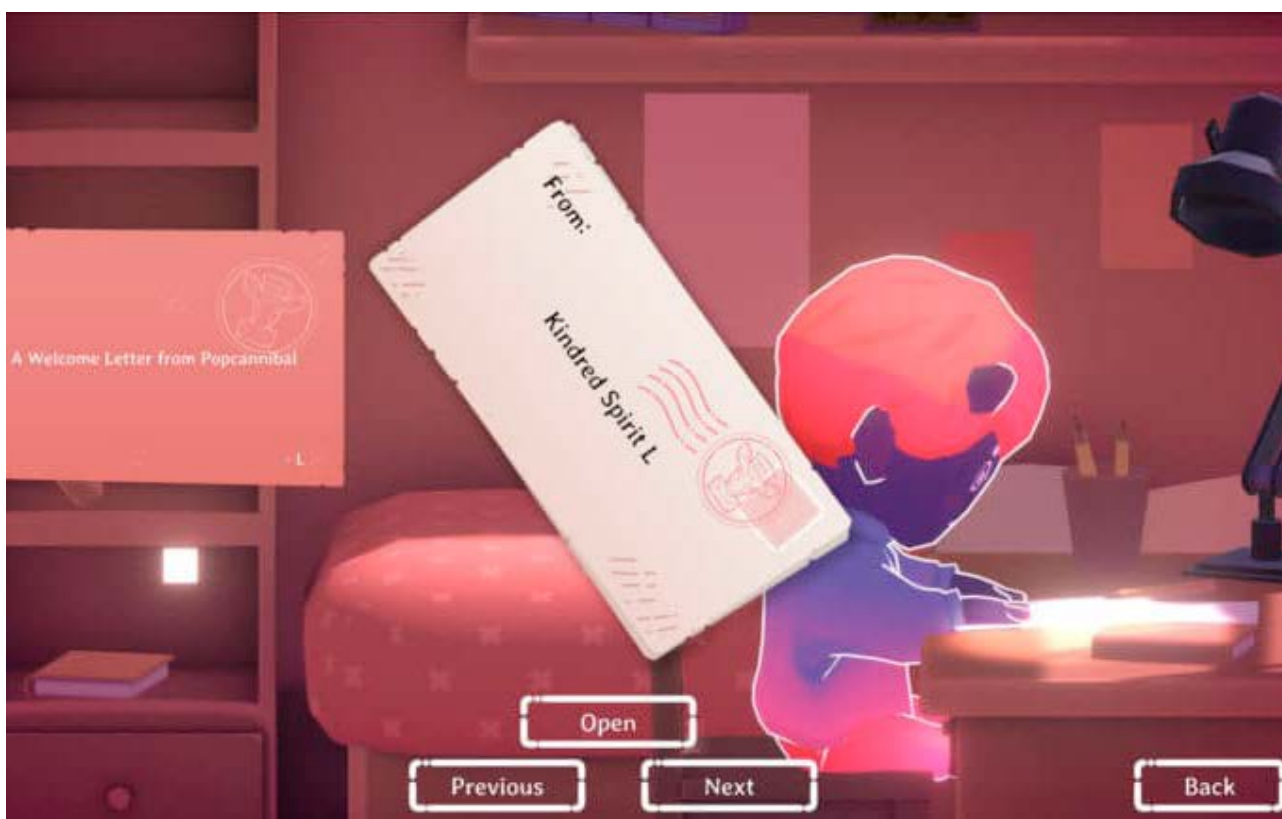
Precauzioni

Se sappiamo che all'interno del gruppo ci sono stati episodi spiacevoli legati al discorso d'odio, nella prima fase possiamo formare i gruppi di conseguenza, per evitare di alimentare certi atteggiamenti di gruppo che potrebbero essere controproducenti. Allo stesso modo, possiamo evitare di confrontare le situazioni di gioco con il mondo reale, rimanendo nel contesto della fantasia. Nella seconda attività, se preferiamo, possiamo proporre noi situazioni o commenti agli studenti, se vogliamo evitare loro di portare in classe storie reali.

Obiettivi

L'attività mira a:

- Sperimentare e discutere le strategie per rispondere ai commenti d'odio
- Far imparare a narrare situazioni spiacevoli e raccontare possibili soluzioni
- Far utilizzare gli smartphone per realizzare dei video in modo collettivo
- Fare riflettere sulle parole da usare in un commento, in un discorso
- Far comporre una lettera usando "parole gentili"



Kind Words

Kind Words è un videogioco molto particolare, disponibile per Microsoft Windows, Linux, macOS; il gioco è a pagamento.

L'intero meccanismo si basa sulla ricezione di lettere, a cui è possibile rispondere. Il videogioco ci porta a leggere attentamente le parole di migliaia di estranei, a decidere se rispondere o meno e come. È un'esperienza interattiva, più che un videogioco. In pratica, *Kind Words* è un gioco in cui il giocatore invia lettere personali a sconosciuti. La schermata di gioco ci mostra il nostro avatar seduto in una stanza piccola e accogliente che scrive lettere; possiamo fare clic su dozzine di lettere inviate da persone reali, alcune delle quali molto toccanti e relative a temi come disoccupazione, amore, solitudine, famiglia, problemi personali. Possiamo scegliere di rispondere alle

lettere come preferiamo e, se il mittente apprezza la nostra risposta, può inviarci un adesivo in cambio. Il gioco ha una certa forma di moderazione, quindi in pratica non è possibile scrivere alcuni termini, concetti, frasi. Lo spazio di gioco è piuttosto contenuto, progettato più per risposte emotive ed empatiche. È importante notare che il comportamento della community ha un impatto enorme sul gioco e offre un feedback prezioso agli sviluppatori. Giocare a *Kind Words* potrebbe essere un'esperienza molto forte. Non sappiamo cosa conterrà la prossima lettera e leggerla potrebbe emozionarci molto: la gentilezza degli scambi non ci impedisce di scrivere o ricevere contenuti profondi e toccanti. Un consiglio importante: *Kind Words* permette ai giocatori di accedere a delle risorse per la salute mentale nella sua sezione "Aiuto".

Metodologie

Questi metodi di lavoro consentono di progettare esperienze in cui studenti e adulti possano riflettere sul discorso d'odio online a partire dalla loro vita, dalle esperienze, ma anche immaginando insieme gli anticorpi necessari per affrontarlo in futuro. Il lavoro di gruppo, le discussioni collettive,

e le pratiche artistiche e digitali diventano strumenti concreti per sensibilizzare e fornire agli studenti strumenti per reagire. Il gioco di carte Reazioni strategiche propone utili strategie operative per contrastare il discorso d'odio in modo facilmente replicabile nella vita reale.

PARTE 1

Panoramica

In questo segmento viene utilizzato il gioco di carte Reazioni Strategiche per ragionare sulle strategie utili per rispondere ai commenti negativi. Inizialmente, gli studenti saranno probabilmente inclini a rispondere "a tono", sia per impressionare i compagni sia perché è più semplice e immediato. Man mano che il gioco procede, dobbiamo far loro capire che l'obiettivo del gioco è un altro: impedire all'altro di controbattere, cercare di essere poetici, gentili, non alimentare altre discussioni. Il meccanismo di punteggio di solito aiuta, così come essere attenti e responsabili nella mediazione.

Tempo: 2 ore

Attrezzature

Gioco di carte Reazioni Strategiche (allegato); carta e penne colorate, pennarelli o matite colorate (vedi altre possibilità/variazioni alla fine)

All'inizio dell'itinerario presentiamo agli studenti il gioco di carte Reazioni Strategiche. In allegato a questo itinerario ci sono, oltre alle carte, le istruzioni e le regole per giocare a gruppi in classe. Occorre stampare tutto il materiale

e ritagliare le carte per preparare la sessione di gioco. Leggere le regole in classe con gli studenti è un buon modo per assicurarsi che tutti le comprendano ed è consigliabile fare un "giro di prova" prima di iniziare.

È anche importante creare gruppi ben bilanciati, basati sulle specificità degli studenti e della classe.

Le regole sono elencate in allegato, ma le riassumiamo qui per comodità. In breve, Reazioni Strategiche è un gioco di carte che consiste nel trovare la "migliore" reazione a un'offesa, un commento negativo, una beffa, una presa in giro. Dopo aver formato i gruppi, a ciascuno di essi viene assegnato un mazzo di Carte Strategia, le carte che vengono utilizzate per "rispondere" agli insulti. Ad ogni turno viene pescata una Carta Situazione (gli insulti) e i gruppi devono proporre una strategia - secondo loro convincente ed efficace - attraverso una Carta Strategia. Ad ogni turno uno dei gruppi non gioca le carte, ma funge da "moderatore": pesca l'insulto, lo legge, osserva le proposte degli altri gruppi e decide quale è la più adatta alla situazione. Ad ogni turno il ruolo del moderatore cambia, fino a quando tutti i gruppi sono stati in grado di interpretarlo. Ogni volta che il gruppo moderatore sceglie il gruppo che ha

Metodologie

reagito meglio, assegna un punto a quel gruppo. Il gruppo che alla fine raccoglie più punti vince.

Una cosa fondamentale è far capire agli studenti che l'obiettivo finale è spegnere gli "incendi verbali", abbassare i toni, non alimentare l'odio con altro odio. Potrebbero essere portati, soprattutto inizialmente, a rispondere "a tono"; questo è comprensibile, ma dobbiamo far loro capire che lo scopo del gioco è di spostare, sorprendere, lasciare l'odiatore senza parole. Il loro ruolo è quello di persone che reagiscono con maturità alle offese e che cercano di interrompere il ciclo dell'odio.

Naturalmente questa è la struttura meccanica del gioco, semplice e costruita in modo tale che ci sia molta interazione tra i membri dei gruppi e tra i gruppi stessi. Ma ciò che conta è che il gioco sia stato progettato in questo modo per mettere in evidenza ragionamenti, discussioni e confronti sul tema del discorso d'odio. È importante infatti, ad ogni turno, consentire agli studenti di confrontarsi internamente con i loro gruppi per poter valutare le strategie. Il gruppo moderatore dovrebbe spiegare la propria scelta e i partecipanti dovrebbero spiegare perché hanno proposto quella strategia e dire se sono o meno d'accordo con la scelta del moderatore. Il gioco è già stato ampiamente testato in varie scuole. Spesso gli studenti avevano il desiderio di fornire esempi o di approfondire alcuni atteggiamenti o comportamenti, riportandoli alla vita di tutti i giorni. Se il gioco entusiasma e viene compreso, gli studenti lo apprezzano molto e si

dedicano ad esso. Per questo motivo è importante dedicare il momento giusto alla sessione di gioco: sia per consentire a tutti di svolgere il ruolo di moderatore, sia per sospendere il gioco in qualsiasi momento per approfondire discussioni e confronti interessanti che possono emergere.

Reazioni Strategiche può essere un ottimo modo per aprire a molte discussioni, partendo da un dialogo di gruppo e approfondendo alcuni aspetti che possono sembrare più pertinenti e importanti per gli studenti. È anche molto importante ragionare con loro sul gioco stesso, se lo trovano efficace, funzionale e se hanno delle proposte per modificarlo o migliorarlo.

PARTE 2

Panoramica

In questa parte, dopo aver dato indicazioni su tecnica e contenuto, gli studenti sono lasciati molto liberi di creare, realizzando dei video con i loro smartphone attraverso una tecnica divertente e creativa. È importante creare gruppi ben bilanciati e prevedere dei momenti intermedi di valutazione dello stato dei lavori (ad esempio dopo la fase dello storyboard, ma prima di iniziare le riprese) per verificare che tutto sia stato compreso e che i progetti rimangano fattibili. L'animatore dovrebbe seguire costantemente il lavoro dei vari gruppi per verificare che i temi e gli argomenti proposti rimangano centrali nelle loro narrazioni.

Tempo

Questa parte, considerando la presentazione dei commenti, la creazione, la scrittura dello storyboard, la creazione dei contenuti necessari e le riprese richiede probabilmente 3 o 4 ore. Si consiglia di dividerlo in due momenti diversi, al fine di consentire agli studenti, tra una sessione e l'altra, di scattare le foto e girare i video necessari.

Attrezzature

Smartphone; carta e penna; matite, penne, pennarelli, carta colorata e altro materiale creativo

In questa fase gli studenti realizzeranno brevi video con la tecnica chiamata "Puzzle Smartphone", creata da Vinz Beschi. I temi e i contenuti di questi video saranno ispirati dalle riflessioni

emerse nella prima parte, quindi le due parti sono strettamente collegate. Nei giorni precedenti (magari al termine della prima attività) chiediamo agli studenti di portare a scuola (con foto, screenshot, tramite la scrittura) commenti negativi che ritengono particolarmente significativi o gravi o che li hanno colpiti. Occorre anche chiedere di portare i loro smartphone e di verificare i permessi per usarli. Anche per questa fase, chiediamo agli studenti di lavorare in gruppo. Prima di iniziare il lavoro pratico e creativo, chiediamo agli studenti di presentare i commenti scelti da loro e spiegare perché li hanno scelti. Alcuni potrebbero averli letti in una chat, altri sui profili dei social network; ovviamente rispettiamo sempre la loro sensibilità e il desiderio di parlarne. Questa fase iniziale può servire a selezionare i commenti su cui ciascun gruppo lavorerà, ma può anche offrire l'opportunità di ulteriori riflessioni sugli argomenti trattati.

Una volta creati i gruppi e selezionato il commento (o i commenti) su cui lavorare, mostriamo agli studenti la tecnica con cui creeranno i loro video. In sostanza si tratta di avvicinare vari smartphone, su cui scorrono immagini (fotografie o video) e riprendere tutto con un altro smartphone (o una fotocamera) per realizzare un video.

Facciamo un esempio con gli studenti che creano un ritratto collettivo; abbiamo bisogno di sei smartphone: due per gli occhi, due per le orecchie, uno per la bocca, uno per il naso. Chiediamo agli studenti di fotografare queste parti del corpo, da molto vicino, in modo che il

Metodologie

soggetto (ad esempio l'occhio) riempia l'inquadratura. Non fermiamoci a una foto / video per soggetto, chiediamo di farne diversi (ad esempio sette / otto nasi). Possono scattare foto o video e impostarli su loop, in modo che si ripetano in continuazione. Ora posizioniamo gli smartphone con queste immagini su un piano orizzontale e componiamo una faccia spostando e mettendo insieme gli smartphone. Ci assicuriamo che tutti gli schermi siano attivi e che i video siano in riproduzione. Ora possiamo, con le dita, cambiare gli occhi, il naso, la bocca scorrendo la galleria di immagini o video appena realizzati. In questo modo il volto è composto dai dettagli degli studenti coinvolti.

Con questa tecnica chiediamo agli studenti di realizzare brevi video incentrati sui commenti selezionati. L'esempio del viso è utile per mostrare il potenziale della tecnica in modo immediato e divertente, ma può anche essere un punto di partenza. Ad esempio, la loro storia potrebbe essere inizialmente raccontata da un personaggio, per poi lasciare spazio ad altre idee. Sullo schermo potrebbero susseguirsi fotografie di luoghi, oggetti, screenshot di chat, video con riprese di paesaggi, persone e tutto ciò che può venire loro in mente. Una voce narrante potrebbe raccontare i fatti o potrebbe essere un video senza voce.

Ma cosa devono esattamente rappresentare? Chiediamo agli studenti di riflettere profondamente sui commenti selezionati e di ideare un breve racconto che consenta di presentare la spiacevole situazione del commento, ma anche una possibile soluzione, proprio come per il

gioco di carte. Ad esempio, se desiderano iniziare da un commento spiacevole sui social network, potrebbero raccontare come reagisce la vittima, come si sente il bullo e forse il modo migliore per porre fine a questa storia, come uscire dalla trappola di offese costanti e proporre un lieto fine. Le possibilità sono molte e in questo momento la creatività degli studenti può trovare libero sfogo. Tuttavia, prestiamo molta attenzione a indirizzarli immediatamente verso un progetto chiaro e gestibile, altrimenti rischiano di espandere troppo la struttura e disperdere idee ed energie. Possiamo proporli di usare lo strumento storyboard. Uno storyboard è una rappresentazione visiva e scritta di una storia, uno strumento fondamentale utilizzato da tutti i videomaker. Sono "note visive" per tenere traccia della storia e preparare le scene da girare, rappresentate da semplici disegni. Si consiglia di dividere un foglio in rettangoli uguali; gli studenti devono identificare quali sono le scene principali della loro storia e rappresentarle con semplici disegni, in sequenza, all'interno dei rettangoli. Possono aiutarsi con la scrittura (ad es. "Il personaggio entra nella scena"). Questo strumento sarà molto utile per girare il video.

Quando gli studenti hanno realizzato tutto il materiale necessario per i loro video sui vari smartphone, saranno in grado di posizionarli sul tavolo e realizzare le riprese. Si consiglia di utilizzare una fotocamera o uno smartphone posizionati su un treppiede, per avere una ripresa stabile. Una superficie nera in questo caso può creare un effetto

Metodologie

interessante, poiché gli schermi dello smartphone saranno molto luminosi e contrasteranno con lo sfondo.

In base alle competenze, al tempo e alle possibilità, possiamo apportare alcune modifiche ai video realizzati o tenerli così come sono.

Dopo le riprese, è importante che tutti gli studenti vedano il lavoro degli altri gruppi. Possiamo organizzare una proiezione in classe se l'attrezzatura lo consente. Ogni gruppo potrebbe presentare il proprio lavoro agli altri,

raccontando qual è il loro caso iniziale e quale risoluzione hanno proposto attraverso il loro video. Possiamo stimolare la discussione chiedendo al pubblico se ritengono che i commenti scelti siano offensivi, se sono in grado di identificare dove l'insulto ha "superato il limite", come avrebbero risolto la situazione e così via. È importante valorizzare al meglio lo sforzo di ciascun gruppo.



PARTE 3

Panoramica

Nell'ultima parte gli studenti utilizzano il videogioco *Kind Words*, un gioco molto differente da quelli più classici. Questa è un'opportunità per condensare il lavoro svolto finora, discuterne insieme e dargli forma attraverso la scrittura di una lettera. Tutti gli argomenti, le esperienze e le riflessioni emerse possono trovare il loro giusto posto in quest'ultima attività, in cui agli studenti viene chiesto di scrivere una o più lettere. Il gioco si chiama *Kind Words* ("parole gentili"), quindi gli studenti dovranno pensare a quali strategie e parole mettere in atto in contesti come quelli della comunicazione sul web.

Tempo: 1 ora

Media

Il videogioco *Kind Words*

Attrezzature

Computer con il videogioco; proiettore.

Per l'ultimo segmento dell'itinerario la proposta è di usare il videogioco *Kind Words*. Il videogioco è a pagamento, quindi si consiglia di acquistarlo soprattutto se, oltre a questa fase, si intende utilizzarlo anche in altre occasioni. Può essere molto interessante, ad esempio, una volta alla settimana leggere una lettera e rispondere, oppure comporne una e inviarla, in attesa di una risposta.

Quando iniziamo a giocare in *Kind*

Words, possiamo decidere se inviare una lettera o rispondere a una lettera. Le lettere che riceviamo sono tutte lettere vere scritte da altri utenti e quelle che inviamo saranno ricevute dagli utenti, che saranno in grado di rispondere. Possiamo scorrere le lettere ricevute e decidere se rispondere o meno. Come anticipato nella sezione Media richiesti di questo itinerario, alcuni contenuti possono essere molto seri e delicati, a volte pesanti. Se conosciamo gli studenti, sapremo come gestire i contenuti di conseguenza.

Per dare continuità all'itinerario, partiamo dai video realizzati dagli studenti. Sfruttando la funzionalità "invia una lettera" di *Kind Words*, chiediamo agli studenti di comporne una. Possiamo creare una lettera collettiva o chiedere a ciascun gruppo di crearne una. Lo spazio disponibile è limitato, ma è sufficiente scrivere qualcosa di significativo. Chiediamo agli studenti di pensare a ciò che è stato discusso insieme, alle reazioni adottate con il gioco Reazioni Strategiche, alle riflessioni emerse dai loro video. Cosa potremmo scrivere? C'è un pensiero, un ragionamento, una nuova consapevolezza che vorresti condividere con qualcuno, sconosciuto, forse dall'altra parte del mondo? Un modo di reagire, di affrontare difficoltà, che potrebbe essere utile a qualcuno che, sebbene non lo sappiamo, potrebbe avere gli stessi problemi sollevati da noi? Quali sono le tue "parole gentili" che vorresti condividere con loro?

Metodologie

Occorre lasciare che i gruppi - o la classe - discutano e compongano la lettera, scrivendola prima a mano, rileggendola insieme e verificando che possa essere condivisa da tutti. Ora componiamola all'interno del gioco, magari proiettando l'intera procedura alla classe. Una volta che siamo sicuri della lettera (o delle lettere), inviamola e attendiamo una risposta. Questo potrebbe accadere immediatamente, dopo ore o giorni; non possiamo saperlo, dipende se qualcuno vuole rispondere alla nostra lettera. Se il meccanismo di

ricezione e invio delle lettere dovesse essere particolarmente gradito alla classe, potrebbe essere interessante dedicare un'ora alla settimana a *Kind Words*, un momento in cui ci confrontiamo, componiamo lettere, rispondiamo a lettere o leggiamo le risposte.



In sintesi

Gli studenti partecipano quotidianamente a episodi di incitamento all'odio sul web, direttamente o indirettamente. Ovunque, dalle chat ai social network, è facile trovare commenti spiacevoli, insulti, mancanza di rispetto, rabbia e odio. Uno dei rischi è proprio che, essendo pratica quotidiana e diffusa, possano diventare "normali" e accettati, soprattutto da coloro che – come gli studenti – nei social network spesso cercano un modo per farsi valere, raccontarsi, costruire la propria immagine. È quindi essenziale ragionare con loro sui metodi di comunicazione e chiedere loro se considerano corretto il fatto che questo odio sia ormai una parte forte e presente della comunicazione. È importante mostrare loro alternative, altre strategie, modi educati e rispettosi di comunicare e comprendere che questi atteggiamenti possono aiutare a ridurre il livello di odio che incontrano quotidianamente.

Altre possibilità / Variazioni

Se durante la prima attività c'è tempo e interesse a farlo, è possibile proporre agli studenti di creare nuove carte, inventate da loro. Possiamo chiedere a gruppi o individualmente di creare entrambi i tipi di carte: Carte Strategia e Carte Situazione. Chiediamo agli studenti quali altre carte vorrebbero aggiungere ai mazzi, in base alle loro esigenze o in base alle esperienze viste o vissute. Possono discutere tra loro le strategie e le situazioni da proporre e quindi creare la carta, con il titolo, la frase, il disegno e tutto ciò che ritengono necessario per poter essere giocate. Le nuove carte vengono quindi messe nel mazzo di classe e possono essere giocate proprio come tutte le altre. È interessante in questa fase raccogliere le loro proposte e i loro punti di vista, il che può anche aiutare a rilanciare un tema o un argomento che ci sembra averli coinvolti particolarmente.

Fonti e link

Video che mostra la tecnica Puzzle Smartphone di Vinz Beschi: www.youtube.com/watch?v=dAgIxx2AqYQ