



“Reality Game Fighting Social Exclusion” REGOLAMENTO

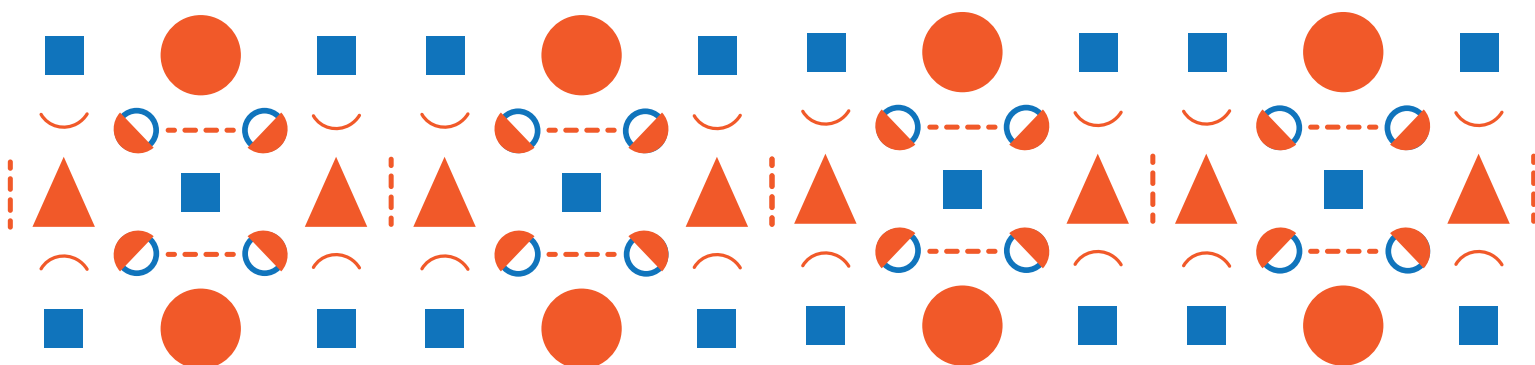


CAMERA
A SUD



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

"The European Commission's support for the production of this publication does not constitute an endorsement of the contents, which reflect the views only of the authors, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein."



DESCRIZIONE ATTIVITÀ

TARGET

Attività idonea ad un gruppo di almeno 15 persone frequentanti il triennio della Scuola Secondaria di Secondo grado o gruppi di persone con età comunque superiore ai 16 anni.

CHI PUO' UTILIZZARLO

L'attività è indicata per facilitatori, youth workers e insegnanti che vogliano utilizzare una tecnica di tipo attivo - il gioco di ruolo attraverso una simulazione di gruppo - per affrontare dinamicamente il tema della emarginazione e contrastare qualsiasi pratica di esclusione.

DURATA

L'attività si compone di 10 carte-situazione (non correlate fra loro): ciascun facilitatore può scegliere una o più carte-situazioni (o far scegliere ai partecipanti). Si consideri che, lo svolgimento di ciascuna carta-situazione ha una durata di circa 90 minuti (comprensiva della realizzazione del materiale per il contest e dei diversi momenti di debriefing).

OBIETTIVI DI APPRENDIMENTO E COMPETENZE DA SVILUPPARE

Comprendere situazioni di vita diverse dalla propria, provare empatia verso chi vive la discriminazione e prendere coscienza che quest'ultima preclude l'esercizio e il godimento dei diritti.

Riflettere su come gli stereotipi siano aspettative che possono influenzare i nostri comportamenti e come essi siano alla base di pregiudizi, discriminazione e razzismo.

RUOLO DEL CONDUTTORE

- Preparare il setting.
- Accertarsi preventivamente tramite i docenti della presenza in classe di ragazzi con particolari difficoltà di vita per evitare che i ruoli da impersonare possano creare difficoltà a qualcuno.
- Spiegare le regole del gioco ai partecipanti.
- Distribuire e ritirare i materiali: carte identikit, carte "situazione", schede di osservazione.
- Accompagnare nei vari step i ragazzi per il corretto svolgimento del gioco.
- Guidare le fasi di debriefing.



MATERIALI DA GIOCO

Carte situazione: le carte situazione sono collegate ciascuna a una delle 20 pratiche di discriminazione individuate.

Carte identikit: le carte identikit forniscono ai partecipanti alcuni indizi sul proprio personaggio. Sarà cura di ciascun partecipante lavorare di immaginazione e completare il proprio profilo, scegliendone le ulteriori caratteristiche secondo la propria personale interpretazione.

Schede di osservazione: le schede osservazione permettono agli osservatori - attraverso una griglia - di prendere nota delle proprie impressioni su ciascuno dei personaggi, sulla situazione mettendo a fuoco alcuni aspetti salienti.

SVOLGIMENTO ATTIVITÀ

Prima di tutto, è necessario chiedere ai ragazzi se sanno cos'è un gioco di ruolo ed eventualmente illustrare brevemente il lavoro di tipo esperienziale che si apprestano a svolgere.

La spiegazione del gioco deve essere precisa, chiara, non troppo lunga né complicata. Conviene accompagnare sempre la spiegazione con esempi pratici; la visualizzazione aiuta molto a capire i meccanismi del gioco.

Nella spiegazione si parte dalla definizione dei ruoli: si sceglieranno 6 ragazzi del gruppo che saranno gli "attori", i 7 ragazzi che svolgeranno il ruolo di osservatori (gli osservatori possono essere anche più numerosi) mentre tutti gli altri rivestiranno il ruolo di pubblico.

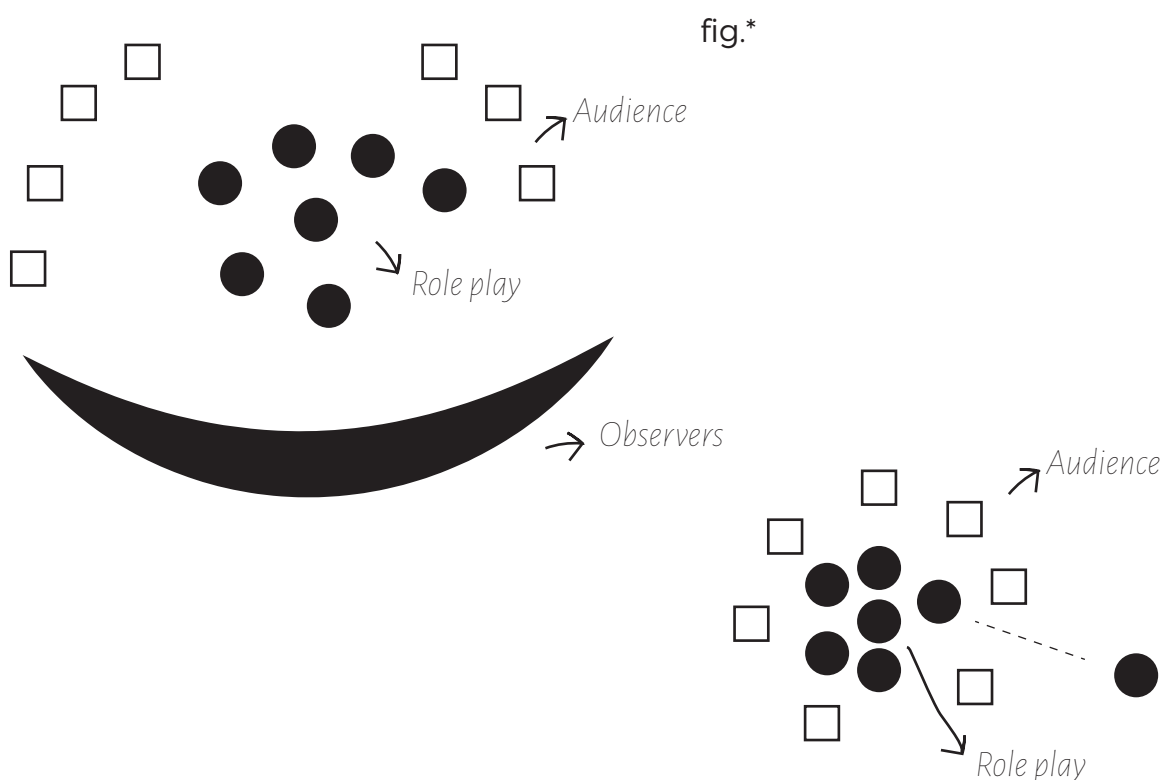
Il conduttore dovrà:

- scegliere o far estrarre ai partecipanti una carta situazione (si consiglia di svolgere una o al massimo due carte situazione in ciascun incontro);
- distribuire le carte identikit ai 6 "attori";
- spiegare al pubblico il proprio compito ossia osservare, ma anche esprimere approvazione o disapprovazione utilizzando solo ed esclusivamente il linguaggio **non verbale** (sono ammessi anche applausi o fischi, ma è sufficiente anche assumere espressioni eloquenti. A questo riguardo è utile che il conduttore faccia degli esempi pratici suggerendo quali espressioni o gesti possa svolgere il pubblico per evitare che essi assumano un ruolo passivo);
- illustrare ai 7 o più osservatori il loro ruolo, fornire le schede di osservazione (in ogni scheda compare una griglia di osservazione relativa ai 6 personaggi e al pubblico): ad ogni osservatore sarà assegnato un personaggio da osservare, incluso il pubblico che è da intendersi come un settimo "personaggio" della storia. Se il gruppo fosse più numeroso si possono assegnare due o più osservatori per ciascun personaggio.

Sin da questa primissima fase è importante creare un'atmosfera di calma e concentrazione. E' anche molto importante comportarsi in modo flessibile e attento all'andamento del gruppo per rispondere alle sue esigenze.

Si spiegano le regole del gioco e la **durata** che sarà di circa **20/25 minuti**. E' importante che ciascuno dei partecipanti mantenga **il segreto sul proprio personaggio**.

Gli osservatori si disporranno fuori dal cerchio nel quale verrà invece messa in scena l'azione. Il pubblico sarà disposto in semicerchio (vedi fig.*) in modo che faccia parte della scena e che gli osservatori possano vederne i volti.

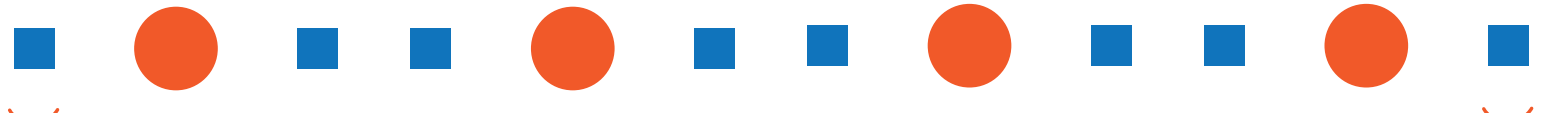


Il conduttore leggerà ad alta voce una "situazione" sulla base della carta fatta estrarre a uno dei ragazzi. Ogni situazione letta implica la possibilità o l'impossibilità per uno dei personaggi di godere di un diritto, di un'opportunità, di compiere un'azione o di subirla.

Ciascun giocatore, nell'interazione con gli altri personaggi, si troverà a dover scegliere quale condotta adottare rispetto alla situazione discriminatoria e quale posizione assumere rispetto alle istanze degli altri protagonisti.

Il conduttore durante lo svolgimento del gioco mantiene una posizione defilata e di osservazione.

Allo scadere del tempo concordato tutti i partecipanti tornano in cerchio e inizia la fase di debriefing.



Il conduttore dà la parola prima di tutto ai protagonisti per permettere loro di esprimere “a caldo” il proprio vissuto. Potrà porre delle domande-stimolo relative all’esperienza e al personaggio interpretato.

Esempi di domanda: *come ti sei sentita/o? E’ stato facile interpretare un ruolo diverso dal tuo? Hai mai vissuto una situazione simile a quella del tuo personaggio? Su cosa ti sei basato/a per interpretarlo? Le idee che hai espresso sono frutto di esperienze personali, sono legate a informazioni tratte da libri, giornali o web o sono solo il frutto della tua fantasia? Conosci qualche situazione simile a quella rappresentata? Cosa hai fatto nella realtà? Le esternazioni non verbali del pubblico ti hanno condizionata/o? Come? Puoi descrivere in particolare cosa ti ha colpito positivamente o negativamente rispetto al comportamento del pubblico?*

A questo punto vengono interpellati gli osservatori che riporteranno quanto annotato e sarà data loro la possibilità di interagire e porre domande ai partecipanti.

Viene data infine la parola al pubblico al quale si chiederà di esprimere impressioni e osservazioni sulla dinamica andata in scena con particolare riferimento a cosa ha generato la propria reazione e, in particolare, se e come hanno sentito di subire un condizionamento in riferimento alla condotta di approvazione o disapprovazione espressa dal resto del gruppo.

Nel debriefing viene dato spazio al confronto e alla riflessione collettiva sulle diverse forme di discriminazione esistenti, a partire da quella messa in scena (punti di contatto e di differenza), sugli stereotipi e sui pregiudizi che esistono nella nostra società, sui meccanismi che conducono all’esclusione sociale e sui possibili antidoti da mettere in campo per contrastare la discriminazione, sia nel caso specifico e sia in riferimento a un contesto più ampio. In un brainstorming conclusivo viene redatta una mappa semantica che mette in rilievo le parole chiave ricorrenti (per es. le parole che feriscono e le parole che incoraggiano) relative all’esperienza e agli apprendimenti del gruppo.

DETTAGLI CARTE SITUAZIONE

Nella fase di analisi del training sono state individuate 20 diverse pratiche di discriminazione:

- 1- Marginalizing
- 2- Bossing
- 3- Mobbing
- 4- Slandering
- 5- Shaming
- 6- Prejudicing
- 7- Blaming
- 8- Hate speeching
- 9- Gossiping
- 10- Cyber-bullying





LE SITUAZIONI SONO MOMENTI IN CUI È NECESSARIO PER I PROTAGONISTI
PRENDERE UNA DECISIONE.

RUOLI

- 1- vittima
- 2- “facilitatore”
- 3- aggressore
- 4- gregario 1 asservito completamente all’aggressore
- 5- gregario 2 ha uno spirito più critico
- 6- alleato della vittima

1- MARGINALIZING

CARTA SITUAZIONE

Anna è la mamma di Samuele, bambino autistico, l'unico della classe a non essere stato invitato al compleanno di Maria.

La scena si svolge il giorno dopo la festa, davanti all'ingresso della scuola.

CARTE IDENTIKIT

Anna: mamma di Samuele, amareggiata e delusa, è molto arrabbiata non solo con Maria, ma anche con gli altri genitori che non si sono ribellati all'esclusione di un solo bambino da una festa - **vittima**

Olga: mamma di Maria, la festeggiata, ha invitato tutti i bambini della classe tranne Samuele, è una donna decisa e dalla personalità forte e carismatica - **aggressore**

Piero: il suo bambino ha partecipato alla festa, comprende in parte la posizione di Olga, ma è dispiaciuto per Samuele; si domanda se non sia stata commessa un'ingiustizia - **gregario spirito critico**

Chiara: è una mamma che disapprova completamente l'accaduto, è molto arrabbiata e non vede l'ora di affrontare gli altri genitori per spiegare la propria posizione e far sì che la discriminazione subita da Samuele non si ripeta mai più in futuro - **alleato**

Igor: non vuole avere niente a che fare con Anna e suo figlio, è contento che Olga abbia avuto il coraggio di non invitare Samuele perché ritiene che il bambino sia ingestibile e che avrebbe di sicuro rovinato la festa - **gregario**

Giovanni: è il maestro che ha scoperto l'accaduto e vorrebbe contribuire a una risoluzione del conflitto tra i genitori evitando nuovi episodi di marginalizzazione - **facilitatore**.

2- BOSSING

CARTA SITUAZIONE

La scena si svolge nella cucina di un ristorante, durante il servizio. Biagio, il titolare rimprovera Carmine, il lavapiatti, perchè gli sembra che la pentola sia ancora sporca, ma lo fa iniziando a insultarlo e minacciandolo di licenziamento davanti a Marco e Gennaro, i suoi colleghi. Alla scena assiste anche Vittorio, il capo cameriere e il signor Rossi che cena spesso in quel ristorante.

CARTE IDENTIKIT

Biagio: pensa che per ottimizzare il lavoro dei propri dipendenti serva sempre tenerli sulla corda, sollecitarli anche con parole forti, trattarli bruscamente per farli agire in fretta. - **aggressore**

Marco: pensa che il titolare faccia bene, il suo atteggiamento è utile alla produttività. - **gregario**

Gennaro: pensa che il titolare, così facendo, non crei una bella atmosfera lavorativa. Ma per convenienza tende a tacere. - gregario spirito critico
signor Rossi: un cliente osserva la scena dal suo tavolo con fastidio. - **alleato**

Carmine: subisce i rimproveri con il risultato di sentirsi umiliato e colpevole, inizia a dubitare delle proprie capacità e di non essere adatto al lavoro. Assume un atteggiamento passivo, prestando il fianco a ulteriori rimproveri. - **vittima**

Vittorio: sta aspettando che i piatti siano pronti per essere serviti e assiste alla scena di mobbing. Non accetta l'abuso di potere del titolare ed è deciso ad intervenire in difesa del lavapiatti. - **facilitatore**

3- MOBBING

CARTA SITUAZIONE

La scena si svolge in ufficio, tra colleghi. Michele confessa a Giovanna di essere in procinto di lasciare il lavoro, perchè non riesce più a sopportare il clima lavorativo e il rapporto con i colleghi. Viene spesso incolpato ingiustamente di errori e ritardi e preso in giro, principalmente da Andrea e Ivan, che cercano costantemente di metterlo in cattiva luce davanti a colleghi e superiori. Giovanna va a parlarne con un superiore che deve prendere provvedimenti.

CARTE IDENTIKIT

Andrea: è un tipo estroverso e divertente, molto popolare tra i colleghi. Organizza molte serate di gruppo e gite nei weekend. Lavorando poco e male, è sempre impegnato a ingraziarsi i superiori per conservare il posto, anche a discapito dei colleghi se lo reputa opportuno. Per il suo modo di pensare, Michele è l'elemento più vulnerabile. - **aggressore**

Ivan: è un fan di Andrea, il suo migliore amico. Gli piace un ambiente gioviale e disteso a lavoro, e invece Michele è sempre lì a lavorare, taciturno e privo di umorismo e mai partecipa delle molte serate assieme dopolavoro. Ne farebbe volentieri a meno. - **gregario**

Michele: molto timido, esce poco la sera. A lavoro è molto responsabile delle sue mansioni, ma non si mette in mostra e ha stretto amicizia solo con la sua vicina di scrivania, Giovanna. Non capisce il comportamento di alcuni colleghi ed è ormai deciso a metter fine a questa situazione. - **vittima**

Francesco: a volte sorride quando vede i suoi colleghi prendere in giro Michele, è un diversivo alla routine lavorativa, tuttavia è consapevole dell'ingiustizia a cui sta assistendo. - **gregario spirito critico**

Giovanna: è per un ambiente lavorativo cordiale e corretto. É rimasta colpita dal proposito di Michele e decide di riferirlo al superiore. - **alleato**

Superiore: dopo aver parlato con Giovanna deve decidere come agire per risolvere questo potenziale problema. - **facilitatore**

4- SLANDERING

CARTA SITUAZIONE

La scena si svolge a scuola, in classe. Filippo, giorni prima, ha diffuso tra le varie chat scolastiche un video nel quale afferma che Germano ha una scarsa cura di se stesso: puzza, non si lava i denti, quando si sfila le scarpe è il fuggi fuggi generale. Molte persone si divertono di questa presa in giro e alimentano la storia. Gemma, una compagna con cui Germano vorrebbe uscire, si lascia influenzare dalle dicerie e rifiuta il suo corteggiamento. In classe, l'insegnante s'accorge di strane battute allusive e del clima teso e decide di interessarsi della questione.

CARTE IDENTIKIT

Filippo: è innamorato di Gemma e sa che invece lei flirta con Germano. - **aggressore**

Michele: pensa sia divertente prendere in giro i propri compagni di classe, ma mai con cattiveria. - **gregario spirito critico**

Gemma: pensa che la reputazione sia tutto, e ha timore che per riflesso si inizino a dire le stesse falsità su di lei. - **gregario**

Gianni: essendo un tipo dalla battuta pronta, inizia, per gioco, a inventarsi e raccontare episodi che confermano le parole di Filippo - **gregario**

Germano: è uno sportivo e capita soltanto che lo si incontri fuori da scuola tutto sudato da ritorno dagli allenamenti. Ci rimane male del rifiuto di Gemma ed è pronto a farsi giustizia da solo. - **vittima**

Insegnante: deve evitare che le tensioni in classe sfocino in qualcosa di più grave, in più vuole approfittarne per dare un contributo educativo. - **facilitatore**

5- SHAMING

CARTA SITUAZIONE

La scena si svolge nel cortile della scuola. Ornella ha 15 anni ed è in sovrappeso. Matilde, sua compagna di classe, il giorno precedente l'ha fotografata a sua insaputa nello spogliatoio della palestra e ha mandato la foto, accompagnata da un commento scherzoso, al suo fidanzato Vittorio.

Vittorio poi ha condiviso la foto di Ornella nella chat di gruppo del calcetto e qui - soprattutto da parte di Fabio - si sono scatenati commenti estremamente offensivi sulla forma fisica della ragazza.

Luca, amico di Ornella, presente nella chat, ha cercato di difendere l'amica alla quale ha subito raccontato tutto.

Luca ha anche suggerito a Ornella di vendicarsi: è in possesso di un video imbarazzante di Vittorio tramite cui può ricambiarlo della stessa moneta.

Alice, migliore amica di Ornella, non è d'accordo e le consiglia di non rispondere con lo stesso comportamento.

All'uscita di scuola Ornella convoca Luca, Matilde, Vittorio, Alice e Fabio: ha bisogno di parlare con loro e, forse, vuole comunicare la sua decisione.

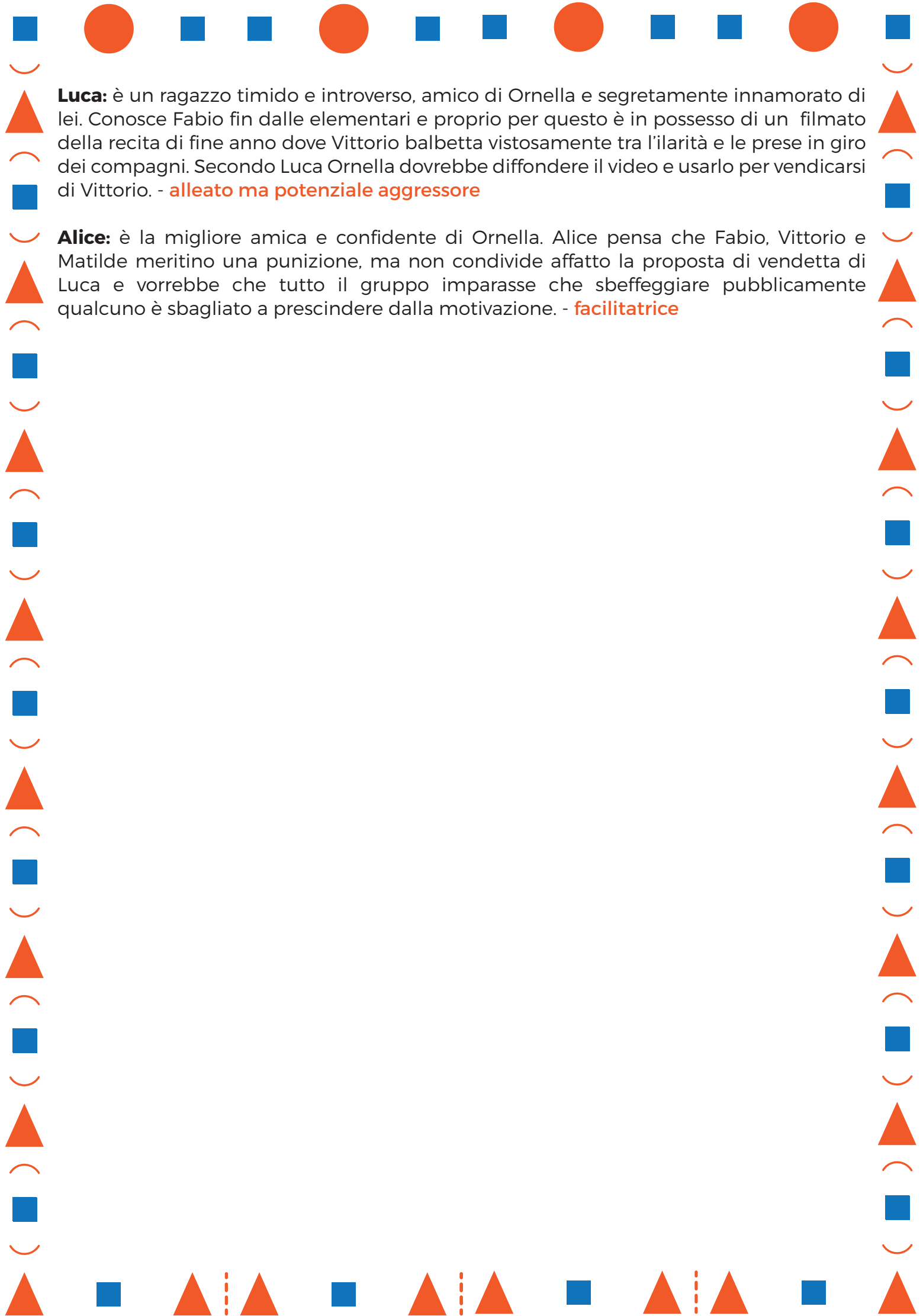
CARTE IDENTIKIT

Ornella: ha 15 anni, è in sovrappeso e, da sempre, sopporta commenti spiacevoli e offese sulla sua forma fisica. Questa volta i commenti che Luca le ha riferito da parte dei compagni hanno passato il segno ed è davvero ferita e arrabbiata: vuole fare qualcosa per reagire - **vittima**.

Matilde: è perennemente a dieta e ossessionata dalla forma fisica, ha mandato la foto di Ornella a Vittorio senza pensare alle conseguenze, si fidava di Vittorio e credeva che "lo scherzo" sarebbe rimasto fra loro due. Si sente in colpa per quello che è accaduto, ma il processo innescato, ormai, è sfuggito al suo controllo - **aggressore/spirito critico/gregario**

Vittorio: è un ragazzo allegro, a cui piace scherzare, spesso superficiale e a volte inaffidabile. Ha mandato la foto di Ornella nella chat di gruppo per spirito goliardico, senza pensarci troppo, pensando di stare solo facendo uno scherzo sul quale non fare troppi drammi. Ora che Matilde è furiosa con lui e Ornella sembra davvero soffrire per le cattiverie che le sono state rivolte Vittorio inizia a interrogarsi sul suo comportamento. - **aggressore/spirito critico/gregario**

Fabio: è un ragazzo popolare a scuola, bravo nello sport, con doti da leader. Nessuno sospetta che da bambino balbettava e che per questo, alle elementari, era stato lo zimbello della classe. Ha infierito sulla foto di Ornella con commenti di ingiustificata cattiveria. Ha forse dimenticato cosa significa essere presi in giro? - **aggressore**



6- PREJUDICING

CARTA SITUAZIONE

La scena si svolge in treno. Sana, una ragazza di 17 anni di origine senegalese, è salita sul vagone e siede al suo posto assegnato. La signora Carla stringendo forte a sé la borsetta le domanda se è proprio quello il suo posto e le chiede di mostrarle il biglietto. Sana glielo mostra e lei con disprezzo risponde: "ah beh, io non voglio stare vicino a una negra" e si sposta.

Cristian, un ragazzo che assiste alla scena, prende le difese di Sana dicendo alla signora di vergognarsi. Interviene il signor Mario dicendo che gli stranieri rubano e devono tornarsene nel loro paese spalleggiato da sua moglie Anita che inizia a raccontare di quella volta che un ragazzo di colore la strattonò per strada, ubriaco.

Attratta dal trambusto interviene Miriam, la controllora.

CARTE IDENTIKIT

Sana: ha 17 anni, è nata in Italia da genitori senegalesi, è una ragazza allegra e solare, studia filosofia, ha molti amici, ama studiare e viaggiare ed è orgogliosa delle sue origini africane. Non è la prima volta che le capita di subire episodi di razzismo - **vittima**

Carla: è una donna di 60 anni, i suoi figli sono all'estero per studio e lavoro e ne sente la mancanza. Non si fida degli stranieri e non vuole avere niente a che fare con loro. - **aggressore**

Cristian: è un ragazzo di 20 anni, in viaggio per incontrare la sua fidanzata che studia fuori sede. Ascolta per caso lo scambio tra la signora Carla e la giovane Sana e reagisce indignato per l'atteggiamento razzista della donna. - **alleato**

Mario: è diretto con sua moglie in una concessionaria fuori città perché ha subito il furto della sua auto per ben due volte e vuole acquistarne una usata. E' convinto che i reati nel suo paese siano aumentati da quando è stato aperto un centro di accoglienza anche se non ha alcuna prova di quanto sostiene. - **gregario**

Anita: è una casalinga che trascorre molto tempo davanti alla TV, non le piacciono gli stranieri e nel suo programma preferito raccontano sempre di quando commettono qualche reato. Lo sguardo fiero di Sana però le ricorda tanto quello di sua madre che faceva l'operaia e le raccontava di quando, a volte, in fabbrica veniva derisa e chiamata terrena. - **gregario/spirito critico**

Miriam: fa la controllora da pochi anni, prima è vissuta in Svizzera e conosce bene i pregiudizi verso gli italiani dei quali talvolta è stata vittima. Empatizza subito con Sana e, anche in veste del suo ruolo, cerca di affrontare la situazione. - **facilitatore**

7- BLAMING

CARTA SITUAZIONE

La scena si svolge a scuola dove per l'ennesima volta è stato affisso un avviso per una nuova epidemia di pediculosi.

Roberta ha una specie di crisi di nervi: tutti i membri della sua famiglia hanno contratto i pidocchi già tre volte durante l'anno, sono stati fatti trattamenti costosi e faticosamente igienizzata la casa; la donna inizia a inveire dicendo che questa volta il "colpevole" non la passerà liscia.

All'arrivo di Malik il papà di Happy gli animi si scaldano. Roberta lo accusa platealmente dicendo che è la sua bimba ad aver portato i pidocchi, rincara la dose Adele urlandogli che lui e sua moglie non hanno rispetto per le altre famiglie. Giorgio, un altro papà, pensando di fare una battuta allude alla presunta scarsa igiene di chi porta i dread, ma si pente immediatamente vedendo la reazione offesa di Malik ed essendo anche rimproverato da Marina, l'ultima delle mamme sopraggiunta.

Il baccano è tale che i genitori vengono convocati dalla dirigente Ruggi che, informata dalle maestre, ha preso una decisione e intende comunicarla.

CARTE IDENTIKIT

Malik: è un giovane papà ivoriano che vive e lavora in Italia da anni e in Italia è nata la sua bimba, Happy. Malik sente di stare subendo una clamorosa ingiustizia: Happy non ha mai contratto i pidocchi, a dargliene conferma è stata una dermatologa, la quale ha aggiunto che, proprio le sue treccine hanno costituito un fattore preventivo. - **vittima**

Roberta: è una mamma attenta e una donna che si è sempre considerata aperta e tollerante rispetto alle altre culture e alle diversità. Le infestazioni ricorrenti di pidocchi l'hanno però esasperata al punto di perdere lucidità... o forse Roberta ha scoperto di avere molti più pregiudizi di quanto non credesse! - **aggressore/spirito critico**

Adele: ha sempre guardato con diffidenza alla famiglia di Happy: tutti quei dread le fanno pensare a scarsa igiene e poi non capisce perché gli africani non possano restarsene nel loro paese invece di venire qui a portare malattie. Questa dei pidocchi è l'occasione giusta per far capire finalmente a queste persone che non sono gradite! - **gregario/aggressore**

Giorgio: è un papà assente, normalmente è sua moglie a portare la bimba a scuola, non sa nemmeno se la piccola ha fatto la profilassi tanto raccomandata di cui sta sentendo parlare. Ha fatto una battuta sull'igiene ma non gli sembrava una cosa tanto grave. Ora però è dispiaciuto. Nel frattempo un prurito insistente inizia a opprimerlo proprio dietro le orecchie... si starà facendo suggestionare? - **gregario/spirito critico**



Marina: è una mamma molto infastidita dalle accuse mosse contro Malik, trova che dietro le accuse si celi un insopportabile atteggiamento razzista da parte degli altri genitori. - **alleato**

dirigente dott.ssa Ruggi: è una preside di grande esperienza, ha visto spesso epidemie di pediculosi scatenare isterie fra i genitori: non capiscono che prendere i pidocchi non è una colpa e che basta attenersi tutti alle norme! Questa volta ritiene che accusare una famiglia di origine straniera sia un pregiudizio aggravato di tipo razziale. E' decisa a risolvere la questione e forse ha in mente una soluzione. - **facilitatore**

8- HATE SPEECHING

CARTA SITUAZIONE

Luca ha 16 anni e da grande vuole fare lo youtuber, ha già un canale seguito da amici e conoscenti del suo paesino e il numero dei suoi followers sta crescendo, cosa che lo riempie di euforia... anche troppa da quando ha notato che più alza il tiro delle sue invettive contro alcune "categorie" e più il suo seguito aumenta.

Ha pubblicato un video in cui prende in giro Ugo, il tuttofare della parrocchia che è un tipo zoppo e strambo e a volte parla da solo. Nel video si sentono le voci di Luca e del suo amico Andrea che, mentre l'anziano inciampa maldestramente, fanno il tifo per una sua prossima caduta. Anche Michele, il loro compagno disabile, è vittima dei loro sbeffeggiamenti e in un nuovo video Luca pubblica un ritornello che canzona Michele e più genericamente i disabili.

Il ritornello diventa un tormentone in classe e il professor Di Segni ne intercetta una strofa cantata in coro dai ragazzi prima del suo ingresso. Furioso, comunica l'accaduto al dirigente scolastico, il dottor Varchi che deve scegliere una "punizione" per la classe.

CARTE IDENTIKIT

Luca: sogna di diventare un famoso youtuber e influencer, pensa che la celebrità e il denaro siano mete importanti e non gli importa se per raggiungerle occorra sbeffeggiare i più deboli. Dietro il suo atteggiamento spregiudicato si nasconde una profonda insicurezza e un grande bisogno di sentirsi accettato. - **aggressore**

Andrea: è il migliore amico di Luca, ammira il coraggio che il suo amico ha di esporsi e la popolarità di cui gode, non lo contraddice mai. - **gregario**

Claudio: ha partecipato ai cori contro Michele, ma solo per fare parte del gruppo, sa che non è giusto prendere in giro persone più fragili, ma teme di essere preso di mira a sua volta non partecipando. - **gregario/spirito critico**

Michele: Michele vive la sua disabilità con fierezza, pensa di poter fare tutto quello che fanno i suoi amici e che Luca sia un ragazzo stupido e superficiale. Quello che non sopporta sono gli asini che lo seguono. - **vittima**

professor Di Segni: il professor Davide Di Segni detesta ogni più piccola discriminazione e custodisce un segreto per il quale sa bene quanto possano essere pericolosi i discorsi di odio: non può dimenticare i racconti di suo nonno, unico sopravvissuto, di quando tutta la sua famiglia, ebrea, nel 1943 era stata deportata ad Auschwitz. - **alleato**

dottor Varchi: il dirigente scolastico vuole usare l'episodio per far riflettere e crescere i ragazzi, ritiene che Luca e i suoi compagni debbano assumersi le loro responsabilità, comprendere la gravità e subire le conseguenze del loro gesto. Prima di tutto però vuole ascoltare quanto ciascuno dei protagonisti della vicenda ha da dire. - **facilitatore**

9- GOSSIPING

CARTA SITUAZIONE

Lia è appena arrivata al solito posto di ritrovo dai suoi amici, l'estate si avvicina, si chiacchiera e si fanno ipotesi su dove andare in campeggio. Quando però arriva Elena, Aldo intima di cambiare argomento perché, se ancora non lo sanno, Elena porta sfortuna e se mai volesse unirsi a loro per la vacanza sarebbero guai: è stato Giulio a raccontargli come, non appena li avesse raggiunti al mare, l'anno prima, avesse piovuto tutti i giorni, gli si fosse rotta la macchina e non fossero nemmeno potuti andar via prima come avrebbero voluto! Questa storia l'ha raccontata anche in palestra e infatti ormai tutti ridono e fanno gli scongiuri quando lei arriva.

Giulio conferma e racconta che sua cugina gli ha riferito che Elena è davvero una tipa strana, d'altra parte si vede già da come si veste, sempre di nero e poi sempre con quegli occhiali scuri!

Anche Chiara dice che secondo sua zia tutta la famiglia di Elena è strana, non li si vede mai in giro né alle sagre in parrocchia, nonostante i ripetuti inviti. Lia ascolta senza esprimersi, poi Elena si avvicina e domanda a Lia cosa fanno di bello.

Vito inizia a fare scongiuri e a sghignazzare.

CARTE IDENTIKIT

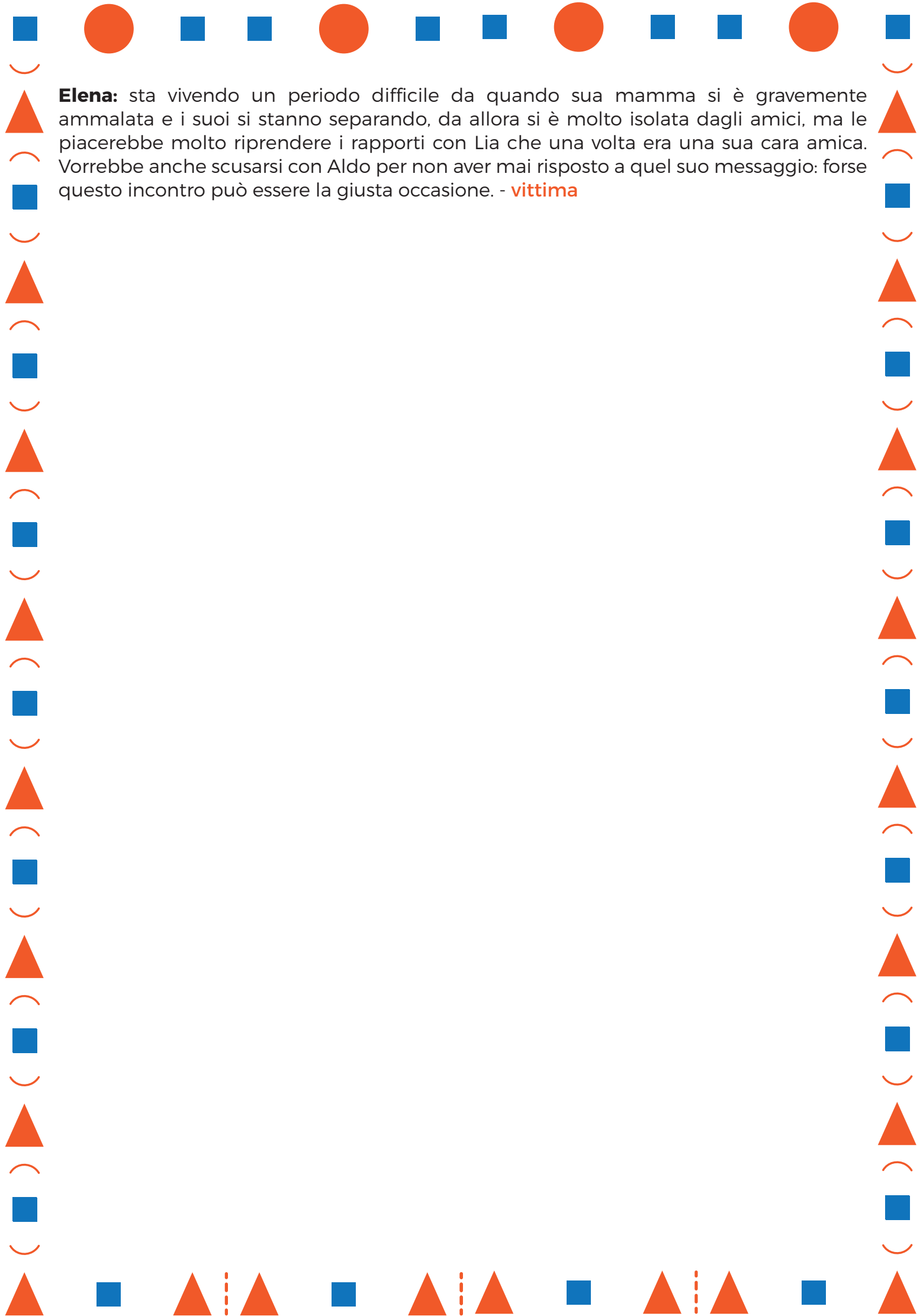
Lia: è una ragazza solare che dà molto valore all'amicizia, non crede nella sfortuna e non ama le maldicenze. Lei ed Elena da bambine erano state molto amiche, poi ad un certo punto Elena era un po' sparita dalla circolazione, ma le due restano in buone relazioni, a Lia piacerebbe riallacciare i rapporti. - **facilitatrice**

Aldo: è l'amico di tutti, chiacchierone e leader. A volte pur di far ridere gli amici o sorprenderli inventa storie o enfatizza un po' troppo dettagli insignificanti. Elena gli piace, una volta ha provato anche a chiederle di uscire con lui, ma lei non ha nemmeno risposto al suo messaggio. - **aggressore**

Giulio: è da sempre la spalla comica di Aldo, la loro coppia è sempre al centro del divertimento del gruppo di amici anche se è Aldo quello brillante. Giulio è anche un ragazzo un po' superficiale: sa che Elena non c'entra nulla coi problemi avuti lo scorso campeggio (la macchina per esempio aveva già dei problemi prima di partire), ma gli sembra ugualmente una storiella divertente da condividere con gli amici. - **gregario**

Vito: cerca sempre l'approvazione degli altri e si lascia facilmente influenzare. - **gregario**

Chiara: trova che sua zia sia una gran pettegola, bigotta e insopportabile: ma allora perché ha riferito agli amici quello stupido pettegolezza sulla famiglia di Elena? Non poteva starsene zitta? Oltretutto sua mamma le aveva confidato il sospetto che la mamma di Elena avesse una brutta malattia: e se fosse per questo che Elena è così malinconica e solitaria? - **gregaria/spirito critico.**



Elena: sta vivendo un periodo difficile da quando sua mamma si è gravemente ammalata e i suoi si stanno separando, da allora si è molto isolata dagli amici, ma le piacerebbe molto riprendere i rapporti con Lia che una volta era una sua cara amica. Vorrebbe anche scusarsi con Aldo per non aver mai risposto a quel suo messaggio: forse questo incontro può essere la giusta occasione. - **vittima**

10- CYBER-BULLING

CARTA SITUAZIONE

Mara in gita una sera ha bevuto troppo, è stata filmata mentre era ubriaca e adesso sul web girano video e foto umilianti, che la riempiono di vergogna. Adesso Mara non esce più di casa e fa molte assenze a scuola.

Claudia è la compagna che l'ha ripresa e ha fatto circolare il video e le foto. Mara per lei è sempre stata troppo "perfettina", la prima della classe e non le è mai stata simpatica: quale migliore occasione per darle una lezione? Andrea poi ha trasformato le foto in meme offensivi che adesso sono finiti in rete.

Giulia è la cugina di Mara e sua compagna di classe: Mara l'ha supplicata di non dire nulla ai suoi genitori perché teme che il video possa finire nelle mani anche dei suoi. Giulia però è preoccupata, Mara fa discorsi strani e si è chiusa troppo in se stessa. In classe nessuno fa nulla, (nemmeno Ivan che è sempre stato un grande amico di Mara) e gli insulti e i commenti pieni di volgarità e cattiveria sul web continuano.

Mentre Giulia pensa al da farsi in classe la professoressa Guglielmi annuncia il tema del giorno: il Cyber Bullismo...

CARTE IDENTIKIT

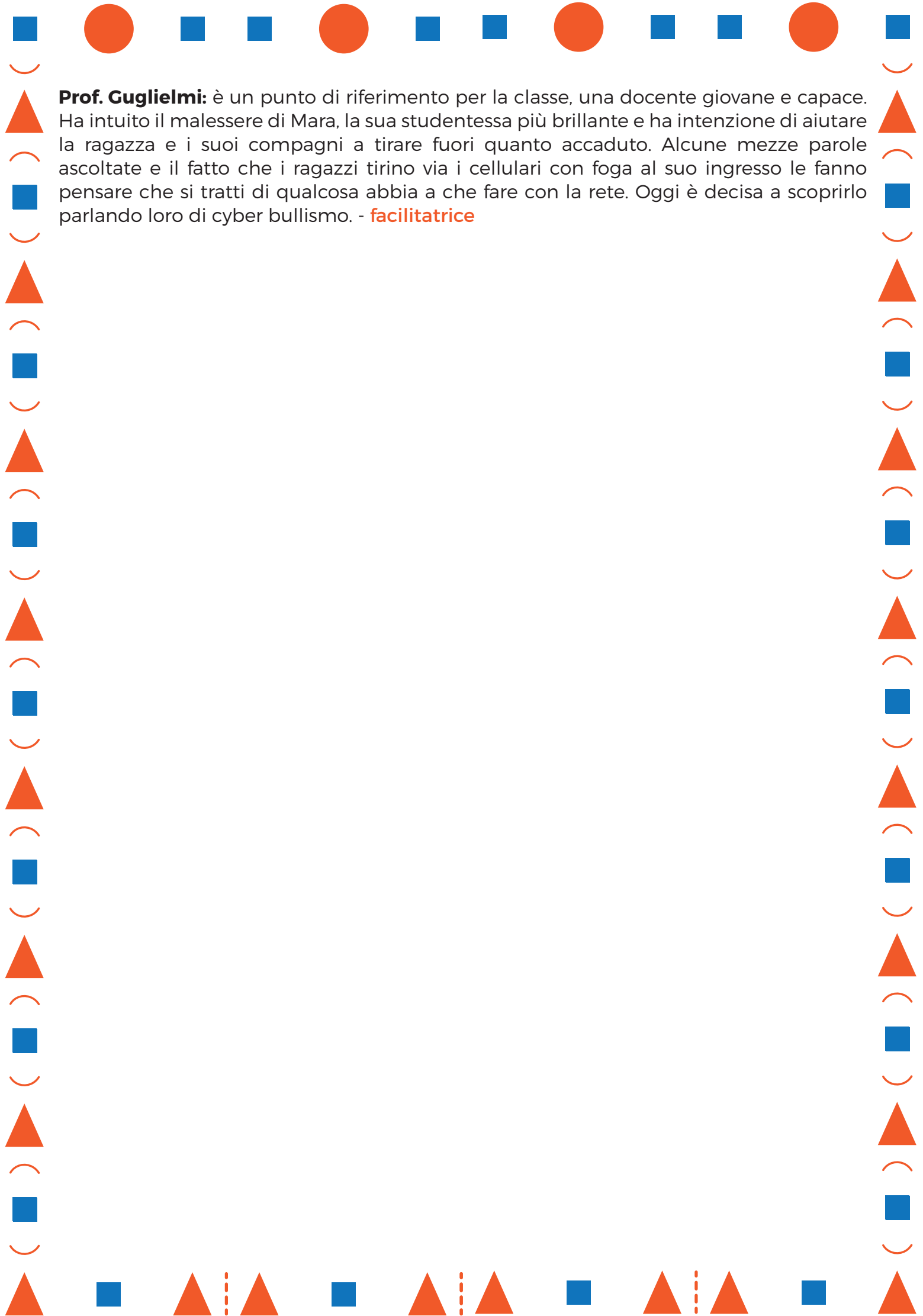
Mara: è sempre stata una ragazza irreprensibile e studiosa, ben voluta da genitori e insegnanti. In gita si è lasciata andare ubriacandosi per la prima volta e le conseguenze sono state disastrose... ogni volta che Mara si rivede in quei video pensa che vorrebbe solo scomparire... - **vittima**

Claudia: non ha mai avuto in simpatia Mara, l'ha ripresa mentre era ubriaca e ha fatto circolare nelle chat e sul web il video e le foto scattate. Non pensava che sarebbero diventate addirittura virali. Adesso Mara le fa quasi pena, ma in fondo se l'è cercata... non si sente affatto colpevole. - **aggressore**

Ivan: è un amico di Mara, ma non ha il coraggio di esporsi e difenderla dal bullismo di cui è vittima in rete, una volta ci ha provato ed è stato preso in giro anche lui: e se poi gli toccasse la stessa sorte? - **gregario/spirito critico**

Andrea: è un cyber bullo che sistematicamente trasforma in meme offensivi foto di amici e persino professori che fa poi circolare su chat e gruppi sul web. Per la prima volta però lo sguardo spento di Mara gli ha provocato una sensazione sgradevole che ancora non sa identificare: la sua compagna non è più quella di una volta e sta davvero soffrendo questo riesce a vederlo chiaramente. Eppure doveva essere solo uno scherzo... - **gregario**

Giulia: cugina e amica di Mara è seriamente preoccupata per lei e per la profonda sofferenza che l'atteggiamento dei bulli le hanno inferto. Inizia a pensare che occorra chiedere aiuto a qualche adulto prima che le cose vadano ancora peggio. - **alleata**



Prof. Guglielmi: è un punto di riferimento per la classe, una docente giovane e capace. Ha intuito il malessere di Mara, la sua studentessa più brillante e ha intenzione di aiutare la ragazza e i suoi compagni a tirare fuori quanto accaduto. Alcune mezze parole ascoltate e il fatto che i ragazzi tirino via i cellulari con foga al suo ingresso le fanno pensare che si tratti di qualcosa di più grave. Oggi è decisa a scoprirlo parlando loro di cyber bullismo. - **facilitatrice**

SCHEDE DI OSSERVAZIONE

Il conduttore distribuisce le schede di osservazione a ciascuno degli osservatori e si rende disponibile a offrire chiarimenti e a formulare ulteriori esempi rispetto a ciò che dovrà essere osservato.

	NOME PERSONAGGIO
Emozione / Vissuto espresso (rabbia, paura, vergogna, soddisfazione, delusione, preoccupazione, ecc.)	
Osservazione del comportamento NON VERBALE (tono di voce / silenzi espressione del viso, direzione dello sguardo, postura: rigida, rilassata, ecc. e movimenti ecc)	
Reazione rispetto al “pubblico” (annota se e quando ciascuno dei personaggi modifica il suo comportamento sulla base di una reazione del pubblico positiva o negativa)	
Ruolo (prova ad attribuire uno dei seguenti ruoli a ciascun personaggio: vittima, aggressore, alleato, gregario, spirito critico, altro...)	
NOTE	

BOX DI APPROFONDIMENTO

COS'E' UN GIOCO DI RUOLO?

I ruoli sono definiti dai nostri facilitatori: gli Youth Workers coinvolti dai team nazionali per la conduzione dei laboratori nelle scuole.

I **“giochi di ruolo”** sono racconti di storie fantasiose, ambientate in mondi verosimili. I giocatori si impegnano ad interpretare un ruolo specifico e a seguire le direttive che descrivono personalità e abitudini del personaggio.

Si interfacciano alla storia narrata dal **MASTER**, nel nostro caso il facilitatore. Interpretano il ruolo fondendosi ed influenzando la storia con le scelte etiche, morali, psicologiche, sociali, ecc caratterizzanti.

“I giochi di ruolo aprono nuove frontiere di realtà, perché cambiano le carte in tavola, perché trasformano il modo di divertirsi. Sono anche ideologicamente potenti perché danno più spazio alla cooperazione che alla competizione, perché consentono a un gruppo di giocatori di collaborare per dar vita a uno scenario che rende tutti felici. Non è una cosa da poco”.

Parole di **Vanni Santoni**, scrittore e direttore della narrativa di **Tunué**, rilasciate in un'intervista targata Wired che è possibile leggere per intero al seguente link.

https://www.wired.it/play/libri/2017/04/13/giochi-di-ruolo-avanguardia-culturale/?utm_source=facebook.com&utm_medium=marketing&utm_campaign=wired

Lo scopo dei giochi di ruolo è quello di formare il giocatore alla mutevole conformazione della storia, dei luoghi, dei personaggi narrati, in modo da renderlo consapevole che le scelte operate portano a conseguenze totalmente differenti a seconda della situazione in cui ci si possa trovare.

Scegliere come comportarsi, valutare il giusto peso delle scelte che si andrà ad operare, immaginare le conseguenze di tali scelte, lavorare in gruppo, trovare soluzioni a problemi derivanti dall'ambiente circostante, vivere i luoghi geografici vicini e lontani. Il tutto grazie al potere del racconto.