



With financial support from the Daphne Programme of the European Union

Progetto LOG-IN Laboratories On Gender violence In New media

Linee guida per attività rivolte agli adulti

1. Introduzione

Lo scopo di questa guida sarà quello di fornire la traccia per un percorso formativo rivolto agli adulti (educatori ed educatrici, insegnanti e genitori) per favorire una maggiore consapevolezza sul tema della violenza di genere e sull'uso responsabile dei social network e dei new media da parte degli adolescenti. Tale percorso è da considerarsi come il completamento ideale delle attività laboratoriali che verranno proposte ai giovani nell'ambito del progetto Log-in.

Il progetto intende realizzare una serie di laboratori, in diversi contesti europei, rivolti agli adulti, come forma di prevenzione primaria della violenza di genere.

L'auspicio, in effetti, è che i materiali presentati non vengano percepiti come modelli da seguire pedissequamente, in quanto uno dei presupposti della progettazione educativa è la necessità di contestualizzare gli interventi. Ogni realtà, in altri termini, deve poter trarre dalla guida idee e metodi da arricchire e incrementare autonomamente nel proprio contesto.



2. Obiettivi generali

Il progetto LOG-IN (Laboratories On Gender violence In New media) intende realizzare una serie di laboratori che vengono proposti in contesti di istruzione sia formali che non, rivolti agli adolescenti.

Gli obiettivi generali delle attività sono:

- prevenire i possibili comportamenti dannosi e violenti da parte dei giovani nell'utilizzo dei social network e dei nuovi media;
- rendere i giovani consapevoli del problema della violenza di genere e del ruolo che le nuove tecnologie e i social network possono avere nel favorire e amplificare la diffusione degli stereotipi di genere;
- informare i giovani sugli aspetti giuridici connessi alla pubblicazione di informazioni, immagini e dati nei social network, promuovendo un uso lecito e corretto di questi nuovi mezzi di comunicazione;
- proporre agli adolescenti modelli di rapporto tra i sessi basati sul rispetto reciproco;
- proporre modi positivi per utilizzare le nuove tecnologie, dimostrando ai teen-ager come i social network e i new media possano essere sfruttati per la comunicazione, l'apprendimento, lo scambio di opinioni, la partecipazione alla vita sociale e politica;
- sfruttare i social network e i new media per la produzione di messaggi positivi non solo nella sfera privata, ma anche per il lancio di campagne di comunicazione volte a contrastare la violenza di genere.

Le nuove forme di comunicazione usate abitualmente dagli adolescenti (social network, messaggistica, chat, APP dedicate, ecc.) spesso favoriscono lo sviluppo di atteggiamenti e modalità comunicative che contribuiscono a creare un ambiente in cui la violenza di genere è possibile o tollerata o facilitata.

Gli adulti non sempre hanno gli strumenti per confrontarsi con i ragazzi e le ragazze su questi temi e attraverso gli stessi mezzi.

Il percorso formativo intende fornire alcune nozioni chiare sul tema e proporre una discussione con i partecipanti per riflettere su come affrontare al meglio il tema.

4. Il profilo di competenze dell'esperto

Conoscenze

L'esperto o il gruppo di esperti che condurranno i laboratori dovranno avere conoscenze approfondite su questi temi:

- Differenza di genere, ruoli di genere (comprendere i ruoli di genere che hanno profonde radici culturali nella società, riconoscere gli stereotipi di genere, conoscere le conseguenze di tali atteggiamenti come le discriminazioni e la violenza)
- Vari tipi di violenza di genere (Comprendere i vari tipi di violenza di genere: psicologica, fisica e sessuale e il loro impatto su giovani e adulti)
- I giovani e i nuovi media (conoscere i principali mezzi di comunicazione utilizzati dagli adolescenti –social network, video streaming, etc.-)
- Nozioni sul tema della tutela della privacy nei nuovi media.

Se possibile, potrebbe essere molto fruttuoso avere una coppia (uomo-donna; generazioni diverse, ecc.) di esperti che conducono le attività, a dare testimonianza concreta dell'arricchimento reciproco.

Esperienze

Inoltre dovrà avere maturato una certa esperienza nella conduzione di gruppi attraverso tecniche e modalità di tipo dialogico e interattivo. Infatti l'attività laboratoriale dovrà essere sviluppata con modelli di intervento che siano coinvolgenti e inclusivi di tutto il gruppo.

Competenze trasversali

Flessibilità

Il gruppo è più importante dell'agenda. Alcuni giorni le cose funzionano, altri no. Utilizzate i suggerimenti del gruppo.

La flessibilità è una delle competenze più importanti di cui un facilitatore avrà bisogno. La flessibilità si estende a quasi ogni aspetto del ruolo di facilitazione e va utilizzata nell'organizzazione, nel prendere decisioni e risolvere i problemi.

Un buon facilitatore risponde ai cambiamenti con un atteggiamento positivo e di creatività.

Inclusione

I contributi di ognuno sono importanti. Tutti possono imparare qualcosa dagli altri. Ognuno ha qualcosa di prezioso da offrire e ognuno di noi ha una storia da raccontare. Il ruolo del facilitatore è quello di assicurare uno spazio sicuro in cui ognuno si senta motivato a contribuire. Molte persone sono a disagio a parlare di fronte a un grande gruppo. In alcune culture, le persone hanno meno abitudine a presentare le loro idee individuali. Se il gruppo comprende persone di altre culture, cercate di scoprire quanto più possibile sulla loro cultura. La migliore fonte di queste informazioni è la persona stessa. La partecipazione non è obbligatoria. Alcune persone potrebbero solo essere parte del gruppo e sono felici di ascoltare ciò che gli altri hanno da dire. Il facilitatore può controllare periodicamente con i membri meno attivi per vedere se vogliono contribuire in qualche modo, ma questo deve essere sempre fatto in modo morbido piuttosto che direttamente. Andate rapidamente oltre se i più silenziosi non vogliono dire nulla, per evitare loro imbarazzo. Un buon facilitatore incoraggia ogni persona a contribuire al meglio delle sue capacità e nella misura più ampia possibile.

Creatività

Provare nuove strade. Sperimentare nuove idee. Guardare le cose da prospettive diverse. I facilitatori si trovano spesso a confrontarsi con l'incertezza. La facilitazione della creatività

consiste nel trovare nuovi modi di fare le cose vecchie, per dare alla gente varietà e creare interesse. Significa assumersi rischi e guardare le cose da una prospettiva diversa.

Poiché le competenze di facilitazione sono in costante sviluppo, dei facilitatori efficaci devono essere costantemente disponibili a scoprire dagli altri come fare le cose in modo diverso, o a cercare informazioni su libri e su internet. Devono sperimentare nuovi processi di apprendimento, raccogliendo nuove idee e ripensando le vecchie, grazie alle reazioni e commenti dei partecipanti.

Humour

Alleggerire l'atmosfera, quando il lavoro è duro. Ridere di se stessi. Ridere CON il gruppo, ma mai DI qualcuno.

5. Struttura, durata e frequenza del Laboratorio

Di seguito viene proposta una struttura del laboratorio, che prevede la realizzazione di 3 sessioni, con **cadenza settimanale** o bi-settimanale, affinché i/le partecipanti possano mantenere vivo il loro grado di apprendimento e il loro entusiasmo. Le sessioni sono state progettate per essere proposte in modo consecutivo, ogni sessione si basa sulle conoscenze e le competenze acquisite in quella precedente.

Ciascuna sessione ha una durata indicativa di 2 ore.

Numerosità

Le attività laboratoriali dovrebbero coinvolgere classi di 20- 25 persone.

A causa delle modalità interattive del laboratorio i gruppi più piccoli favoriscono meglio la partecipazione e il coinvolgimento di tutti.

Target

Sono preferibili gruppi misti di uomini e donne, mischiando anche le tipologie dei target di riferimento quindi genitori e insegnanti.

Nel caso si volesse organizzare un percorso formativo rivolto in modo esclusivo agli insegnanti, si potrebbe dedicare una o più sessioni del programma a formare i formatori su alcune specifiche attività che potranno riproporre nell'ambito del contesto educativo in cui operano.

Proposta di programma

Di seguito viene proposto un programma di attività da svolgere per ogni sessione; per ciascuna attività è stata suggerita una durata indicativa. Si tratta di una proposta, ciascun esperto/a potrà adattare i tempi e le attività in modo flessibile, in base anche al grado di coinvolgimento e discussione che si svilupperà in ogni gruppo.

In generale gli argomenti da trattare dovranno essere:

- 1– Regole educative per l'utilizzo dei nuovi media (potenzialità positive e criticità – eventuale approfondimento su aspetti legali; eventuali approfondimenti sull'assertività);
- 2– Stereotipi e pregiudizi:
 - Conseguenze culturali (sessismo, omofobia, razzismo)

- Conseguenze comportamentali (bullismo, cyberbullismo, violenza di genere)
 - Implicazioni sulla costruzione delle identità;
- 3– Definizione di violenza di genere (Convenzione di Istanbul);
 - 4– Esempi di comportamenti “innocenti” collegati a possessività e controllo;
 - 5– Esempi di comportamenti “virtuosi”: cittadinanza attiva e partecipazione sul tema della violenza di genere (ruolo dell’adulto).

Per il monitoraggio di tale attività si pensa di realizzare un strumento per la valutazione iniziale in cui raccogliere indicazioni sulle caratteristiche socio-anagrafiche dei/delle partecipanti, il loro grado di conoscenza sui nuovi media e sensibilità rispetto al tema della violenza di genere, e uno strumento per la valutazione finale del percorso in cui raccogliere informazioni sul gradimento dell’iniziativa.

In questo modo la durata prevista di ogni singolo percorso è di 6 ore.

Nel caso che l’attività venga rivolta in modo specifico ad un gruppo di insegnanti si potrebbe ipotizzare un percorso più lungo della durata di 12 ore (con 4 incontri di 3 ore ciascuno) in cui dedicare parte di ciascuna sessione ad esempi di attività da riproporre ai propri alunni e una sessione finale in cui supportare i docenti nella programmazione pedagogica (individuare alcune attività o discussioni da implementare in modo autonomo oppure capire come introdurre il tema della violenza di genere nelle attività curriculari).

PRIMA SESSIONE

TEMA GENERALE	OBIETTIVI	ATTIVITA' o MATERIALI	DURATA
Presentazione dell'esperto/a Presentazione del progetto	Condividere gli obiettivi e comprendere le modalità di lavoro	Power point con foto e sito web del progetto	15 min.
Come usano i giovani i nuovi media? Come li usano gli adulti?	Favorire la partecipazione di tutti Verificare conoscenze e opinioni	Power point con immagini tratte da profili FB Discussione	45 min.
Le regole educative	Condividere stili educativi e riflettere insieme	Lezione Giochi di ruolo	20 min.

La comunicazione assertiva	Conoscere alcune nozioni sull'assertività	Lezione Giochi di ruolo	40 min.
-----------------------------------	---	----------------------------	---------

SECONDA SESSIONE

TEMA GENERALE	OBIETTIVI	ATTIVITA' o MATERIALI	DURATA
Stereotipi e pregiudizi	Smascherare idee preconcepite	Attività: visione di uno spezzone di film che metta in evidenza stereotipi frequenti (per es. film: 'Bienvenue chez le Ch'tis' o "Benvenuti al Sud")	20 min.
Genere e sesso (natura e cultura)	Comprendere le definizioni e le differenze fra sesso e genere; mettere a fuoco ciò che dipende dalla cultura condivisa	Power point con immagini Oppure Y4Y: 1.1	10 min.
Sessismo, razzismo, omofobia	Riconoscere l'impatto negativo dei ruoli di genere; Capire il collegamento tra la socializzazione di genere e la distribuzione di potere	Esempi da FB	30 min.
Definizione di violenza di genere	Condividere la definizione corretta della Convenzione di Istanbul	Power Point	10 min
I differenti tipi di violenza	Riconoscere le diverse forme di violenza (fisica, sessuale, psicologica) oltre al bullismo e al cyber-bullismo	Lezione	20 min.
Il diritto di essere diversi; il diritto di vivere senza discriminazioni	Riflettere su come si costruisce l'identità in adolescenza	Lezione e discussione	30 min

TERZA SESSIONE

TEMA GENERALE	OBIETTIVI	ATTIVITA' o MATERIALI	DURATA
La percezione della violenza da parte dei giovani nelle loro relazioni affettive	Comprendere come si configura la violenza di genere negli adolescenti	Lezione	20 min
"Bravi ragazzi e ragazze"	Capire e riconoscere alcuni comportamenti "innocenti" collegati a possessività e controllo	Lezione Giochi di ruolo	40 min
Aspetti legali connessi alla tutela della privacy	Conoscere diritti e doveri di privacy	Lezione e visione video dell'autorità garante della privacy	20 min.
Cittadinanza attiva	Esempi positivi di come usare le nuove tecnologie	Pagine Fb lezione discussione	40 min