



KidActions

R6: Esplorando i ruoli con giochi di ruolo offline

Educational Toolkit

Funded by the Rights, Equality and Citizenship Programme (2014-2020) of the European Union



PANORAMICA

Ambiti trattati:

Comprendere	Prevenire	Affrontare
-------------	-----------	------------

Componenti di Apprendimento Socio Emotivo (in inglese SEL):

Consapevolezza emotiva	Autoregolazione emotiva	Consapevolezza sociale	Abilità relazionali	Capacità di prendere decisioni responsabili
------------------------	-------------------------	------------------------	---------------------	---

Età:

11-13	14-18
-------	-------

Durata: **35/40 minuti** (più del tempo per fissare le aspettative sul comportamento durante l'attività)

Obiettivi Formativi:

I partecipanti impareranno a:

- Riconoscere e comprendere i ruoli che possono esistere in una situazione di cyberbullismo
- Identificare strategie positive per gestire e rispondere al cyberbullismo in diversi contesti

Parole chiave: **cyberbullismo, ruoli, istigatore, spettatore, bersaglio, cheerleader, agitatore, ammiratore, follower, burlone, contesto, strategie**

Strumenti: **Scenari di cyberbullismo (slide 7-8), Carte dei ruoli (slide 9), "Guida alla protezione dei minori"**.

Domande chiave:

- Quali ruoli possono esistere in una situazione di cyberbullismo?
- Come definiresti/spiegheresti questi ruoli?
 - Come possono i diversi ruoli influenzare il comportamento di...
 - ...un cyberbullo?
 - ...un bersaglio?

- ...uno spettatore?
- Quali contesti potrebbero influenzare il comportamento? (es. se vedi un amico che fa il bullo con un altro, sarebbe più facile/più difficile da affrontare che se fossero degli estranei per te?)
- Quali strategie potresti usare per influenzare positivamente la situazione se tu fossi...
 - ... un cyber-bullo?
 - ...un bersaglio?
 - ... uno spettatore?
 - ... un seguace/ammiratore/cheerleader?
- Quali strategie/strumenti potresti usare per cercare aiuto su una chat?

L'ATTIVITÀ

Nota: Questa attività può essere svolta in alternativa a "Rocket chat - Esplorando i ruoli del cyberbullismo", o come una lezione aggiuntiva per confrontare le differenze nel gioco di ruolo online e offline.

Introduzione (15 minuti)

Tutti abbiamo un ruolo

Spiegate agli studenti che questa sessione riguarda i diversi ruoli che esistono in una situazione di cyberbullismo e come questi possono influenzarne l'esito e l'evoluzione.

Chiedete di riflettere sui diversi ruoli che esistono in una situazione di bullismo online.

- Quanti ruoli diversi possono pensare?
- Come potrebbero definire o spiegare questi ruoli?

Mostrate la diapositiva (slide 5) con i diversi ruoli e discutete su come ogni ruolo/personaggio potrebbe comportarsi.

Attività (35 minuti)

Scenari di bullismo

Nota: Prima di iniziare questa attività, si raccomanda vivamente di prendere tempo per discutere e concordare con gli studenti le aspettative sul comportamento durante l'attività. È anche consigliabile stabilire alcune regole di base e una modalità, condivisa, per porre fine al gioco di ruolo se si sentono a disagio o turbati (ad esempio l'uso di una parola chiave che interrompe immediatamente l'attività).

Fate sapere agli studenti che:

- questa attività è un esercizio di gioco di ruolo,
- il comportamento di alcuni studenti quando sono nel personaggio può far sentire gli altri turbati o a disagio, ma questo comportamento è permesso solo nel gioco di ruolo,
- alla fine della sessione, gli studenti avranno l'opportunità di condividere i loro pensieri e sentimenti, e ricevere ulteriore supporto se necessario.

Ulteriori informazioni su come assicurare che la sessione possa essere svolta in sicurezza possono essere trovate nella **“Guida alla protezione dei minori”**.

Spiegate che esploreranno come si comportano i diversi personaggi impersonificando un ruolo in uno scenario di bullismo offline.

Selezionate uno scenario di cyberbullismo dalle diapositive 7-8 (scelto dall'insegnante/educatore che conduce la sessione, oppure attraverso una votazione degli studenti). Con un gruppo/classe più grande, è consigliabile dividerli in gruppi più piccoli di circa 6-8 studenti, e affidare ad ogni gruppo lo stesso scenario.

Se state proponendo questa attività per fare un confronto con l'attività “RocketChat - Esplorando i ruoli del cyberbullismo”, allora potreste assegnare gli studenti allo stesso gruppo, ruolo e scenario per permettere loro di confrontare direttamente la loro esperienza del gioco di ruolo online con quella offline.

Assegnate ad ogni studente del gruppo un personaggio nello scenario consegnando loro una carta di ruolo (diapositiva 9). Devono comportarsi e parlare nel modo in cui credono che quel ruolo si comporterebbe nella situazione di cyberbullismo. (Assicuratevi che i ruoli di cyberbullo, bersaglio e spettatore siano coperti in ogni gruppo - gli altri membri del gruppo possono impersonificare qualsiasi altro ruolo).

N.B. In base alla conoscenza che avete del gruppo, fate in modo che il ruolo del bersaglio non venga impersonificato da uno studente che potrebbe aver vissuto questa esperienza nel proprio vissuto personale o che, per sue altre caratteristiche, abbia difficoltà a sostenere questo personaggio.

Chiedete di rappresentare lo scenario scelto. A seconda dello scenario e della conoscenza che avete dei vostri studenti, potrete impostare un limite di tempo per lo scenario (ad esempio 5-10 minuti) o concordare con gli studenti una "fine" naturale, ad esempio se il bullo o il bersaglio esce dallo scenario in qualche modo (ad esempio lascia la stanza). Tuttavia, si potrebbe anche proseguire dopo che il bullo o il bersaglio hanno lasciato la stanza, per vedere come potrebbero cambiare i comportamenti.

Plenaria (15 minuti)

Prendete un po' di tempo con gli studenti per discutere la loro esperienza.

Domande chiave per guidare la discussione:

- Come ti sei sentito durante la rappresentazione dello scenario?
 - Le tue emozioni sono cambiate in qualche momento? Come/perché?
- Hai identificato qualche ostacolo nel fare o dire qualcosa?
- Se potessi rappresentare nuovamente lo scenario, cosa faresti diversamente nel tuo ruolo?
- Ci sono state particolari azioni/parole che hanno peggiorato la situazione? Perché?
- Quali azioni/parole avrebbero potuto migliorare la situazione?

Se avete svolto questa attività per fare un confronto con “RocketChat - Esplorando i ruoli del cyberbullismo”, allora potreste proporre anche le seguenti domande aggiuntive:

- Affrontare la situazione faccia a faccia è stato più facile/più difficile? Perché?
- È stato più facile determinare le emozioni degli altri nello scenario? Questo ha migliorato o peggiorato le cose?
- Come applicheresti le strategie online (come bloccare, silenziare e segnalare) a una situazione faccia a faccia?

Ringraziate gli studenti per la loro partecipazione e ricordate con chi possono parlare per ricevere ulteriore aiuto o supporto, in caso l'esperienza del gioco di ruolo li avesse messi a disagio o turbati.