

1. Il progetto Me & You & Everyone We Know



Me&You&Everyone We Know è un progetto finanziato dal Programma Diritti, Uguaglianza e Cittadinanza 2014/2020 della Commissione Europea, ed è una delle azioni transnazionali sviluppate per combattere le molestie e la violenza sessuale contro donne e ragazze. Questa iniziativa coinvolge quattro paesi europei e cinque partner, che lavorano insieme dal 2016: Comunità Nuova Onlus e CODICI|Ricerca e Intervento in Italia, Youth for Youth Foundation in Romania, Fryshuset in Svezia e Middlesex University nel Regno Unito.

Il progetto mira a prevenire le molestie e le violenze sessuali contro le ragazze nelle scuole secondarie di secondo grado, perseguendo tre differenti obiettivi specifici e sviluppando le attività ad essi collegate: attività educative nelle scuole superiori per prevenire e riconoscere la violenza e le molestie sessuali; una formazione per professionisti del mondo della scuola con un focus particolare sulle relazioni intergenerazionali; il coinvolgimento di tutto il contesto scolastico con azioni di disseminazione nei paesi partecipanti e a livello Europeo.

Questo mazzo di carte è uno degli strumenti sviluppati con l'obiettivo di supportare le campagne per l'aumento della consapevolezza e i workshop sulla violenza, le relazioni e i ruoli

di genere. Potete trovare più informazioni e strumenti sul sito del progetto.

www.meandyouandeveryone.com



2. Un mazzo di carte per lavorare sulla violenza, il genere e le relazioni nei contesti educativi

Questo mazzo di carte è uno strumento per stimolare delle conversazioni educative sulla violenza nelle relazioni intime tra gli e le adolescenti e tra adulti e adolescenti.

Con il termine “conversazione educativa” intendiamo un confronto guidato, riflessivo e profondo capace di esplorare e mettere in discussione significati, valori ed emozioni all’interno di un setting educativo. Con il termine “violenza nelle relazioni tra adolescenti”, invece, intendiamo uno spettro di comportamenti connessi all’intimità, alla sessualità e all’identità come le molestie sessuali, il bullismo e la violenza di genere, sia che accadano online che offline.

Avere a che fare con questi argomenti non è un compito educativo facile. E nonostante questi fenomeni siano in crescita – sia dal punto di vista dei numeri che della gravità – ci sono ancora pochi strumenti per farlo in maniera efficace con gli e le adolescenti. Il lavoro di contrasto alle molestie

sessuali, le violenze basate sul genere e il bullismo nelle relazioni intime con e tra adolescenti ha bisogno di una cornice pedagogica complessa capace di decostruire gli stereotipi e i modelli di genere, così come di fare spazio per porsi delle domande su di sé e sulle proprie relazioni.

Questo mazzo di carte è il nostro contributo a questo compito. E' stato costruito con un approccio "critico", ovvero capace di sfidare il senso comune, di evitare un approccio "giusto o sbagliato" e di incoraggiare ragazze e ragazzi a mettersi in gioco attraverso un modo di pensare complesso.

È stato progettato anche per essere adattabile a diverse priorità e contesti locali e per essere aperto a molteplici utilizzi a seconda dell'immaginazione educativa sia di chi facilita che di chi gioca. Infine, sebbene sia stato pensato a partire dalle esperienze degli e delle adolescenti, ha una vocazione intergenerazionale: siamo convinti, infatti, che possa essere estremamente efficace per qualsiasi adulto voglia riflettere su questi argomenti e mettere in discussione le proprie visioni e i propri comportamenti.



2.1 La struttura

Il mazzo è composto di 58 carte organizzate in cinque categorie: personaggi, scenari, parole

chiave, frasi di senso comune e definizioni.

I personaggi, gli scenari, e le parole chiave sono carte illustrate, mentre le frasi di senso comune e le definizioni sono principalmente testo. Le immagini delle prime tre categorie sono state realizzate per essere aperte a più interpretazioni, per essere facili da leggere e perchè catturino l'attenzione dei partecipanti attraverso diversi livelli di significato.

La rappresentazione della diversità – in termini di genere, sessualità, aspetto fisico, provenienza geografica e così dicendo – è stata presa attentamente in considerazione per permettere a chiunque di immedesimarsi con le figure e le situazioni illustrate.

Le “**carte personaggio**” ritraggono 10 differenti persone che possono essere potenzialmente coinvolte in una situazione di violenza in differenti ruoli: quello di vittima, di aggressore, di testimone, di rivale o di amico. Alcune carte rappresentano un solo personaggio mentre altre rappresentano un gruppo di persone come una famiglia o un gruppo di amici.

Le “**carte scenario**” ritraggono 10 ambienti della vita di tutti i giorni come una città, un'aula scolastica o una festa. Includono anche ambienti digitali come un gruppo Facebook o una chat su WhatsApp perché siamo convinti che oggi gli ambienti digitali possano essere considerati a pieno titolo ambienti della vita di tutti i giorni.

Le carte **“parole chiave”** sono 21 parole significative riguardo l’approccio delle persone alle relazioni. Descrivono delle emozioni – come la rabbia o la vergogna, degli atteggiamenti verso se stessi o gli altri – come la fiducia o la cura; e dei sentimenti come la vulnerabilità o l’orgoglio.

Le carte **“frasi di senso comune”** sono 11 affermazioni che mettono in discussione opinioni stereotipate ma largamente diffuse, opinioni su come ragazzi e ragazze dovrebbero comportarsi o sentirsi a proposito della sessualità, delle emozioni o dell’espressione di genere.

Le carte **“definizioni”** sono le spiegazioni di sei tipologie di violenza considerate centrali per gli obiettivi del mazzo come la violenza di genere, le molestie sessuali o il sessismo. Per costruire la definizione di violenza di genere, violenza nelle relazioni intime e molestie sessuali abbiamo consultato le definizioni ufficiali fornite dalla Commissione Europea e dalle Nazioni Unite; per scrivere la definizione di violenza contro i minori ci siamo basati sulla definizione dell’Organizzazione Mondiale della Sanità (OMS) e sull’articolo 19 della Convenzione sui Diritti dell’Infanzia e dell’Adolescenza delle Nazioni Unite. Per la definizione di bullismo abbiamo adattato la celebre definizione elaborata da Dan Olweus e fatta propria dall’UNESCO. Per la definizione di sessismo abbiamo lavorato a partire dalla definizione dell’Enciclopedia Britannica.

Oltre alle carte, trovate **nove storie**. Non sono storie “vere”, ma sono state create basandoci sulle opinioni e le esperienze dei e delle adolescenti che abbiamo consultato durante il progetto. Ogni storia affronta la violenza nelle relazioni intime da una prospettiva diversa attraverso differenti protagonisti, esperienze e sfide da affrontare. Sono volutamente storie piene di sfumature, nel senso che ogni storia ha una sua complessità interna per evitare le risposte semplici e invitare chi legge a riflettere sui diversi elementi che ogni storia mette in gioco.



2.2 Come usare il mazzo: proposte educative

Abbiamo deciso di non dare delle regole precise per giocare con il mazzo, ma abbiamo identificato cinque funzioni educative che può svolgere e che – debitamente combinate – permettono di sviluppare un laboratorio sulla violenza nelle relazioni intime sia con adolescenti che con adulti. Ciò al fine di permettere un’ampia flessibilità dello strumento a seconda dei bisogni del gruppo che sta giocando, delle sue caratteristiche culturali o generazionali e degli specifici obiettivi educativi previsti da chi facilita.

Oltre alla cornice complessiva di ogni funzione educativa, vi segnaliamo alcuni suggerimenti di utilizzo. Tuttavia siamo certi che le carte possano essere utilizzate in moltissimi altri modi, a cui

non abbiamo nemmeno pensato, per cui ci auguriamo che vogliate contribuire allo sviluppo della community online del mazzo raccontando ad altri facilitatori e giocatori che cos'ha funzionato e cosa no.

1. Conversare

Questa è la funzione primaria del mazzo. Le storie sono state progettate per creare degli ambienti immaginari in cui i e le partecipanti possano imparare a misurarsi con questioni complesse in un ambiente sicuro e a confrontarsi sulle loro emozioni, valori e opinioni a partire dalle esperienze dei personaggi. Le storie possono essere lette in piccoli gruppi e la conversazione può essere stimolata da una o più domande generative. Le domande possono guardare alla storia da uno spettro ampio di prospettive: le emozioni, i ruoli, le aspettative sociali, eccetera.

2. Identificarsi

Il mazzo è stato progettato per promuovere l'identificazione con le esperienze e le emozioni vissute dai personaggi. Per identificazione intendiamo la capacità profonda di mettersi nei panni dell'altro/a e di fare esperienza del suo punto di vista. Le carte "parole chiave" possono essere utilizzate per esplorare i sentimenti e le emozioni di ogni personaggio e per metterle in relazione con quelli di chi sta giocando; ogni storia, inoltre, può essere letta a partire dalla prospettiva di ogni personaggio (la vittima,

l'aggressore, la famiglia, gli insegnanti, eccetera) permettendo ai partecipanti di misurarsi con differenti punti di vista.

3. Decostruire

Il mazzo è pensato anche per aiutare i partecipanti ad identificare come i modelli socio-culturali di genere, sessualità e relazioni influenzino i comportamenti individuali e a decostruire stereotipi e pregiudizi. Le carte "frasi di senso comune" sono esplicitamente progettate per questa funzione: invitano a mettere in discussione alcune opinioni di senso comune che fanno da sotto-testo a credenze e comportamenti sulle identità e le relazioni, come le aspettative differenziate su ragazze e ragazzi, e possono essere utilizzate per creare uno spazio di discussione. Possono essere utilizzate da sole come stimolo generativo di una conversazione, ma anche essere integrate nel processo di lettura, discussione e decostruzione delle storie.

4. Inquadrare

Le carte "definizione" sono state progettate per nominare in maniera efficace le esperienze discusse con le altre carte. Possono aiutare i partecipanti a collocare la loro discussione in una cornice più ampia e a confrontare il lessico di significati costruito all'interno del gruppo con quello elaborato dalle istituzioni. Possono essere utilizzate da chi facilita per supportare un momento di debriefing o possono essere utilizzate dai partecipanti per supportare la discussione all'interno del gruppo.

5. Generare

Una funzione complessiva del mazzo è quella di generare nuovi pensieri e nuove attitudini rispetto alle relazioni d'intimità per superare stereotipi e modelli di ruolo nonché per promuovere libertà, autodeterminazione e rispetto reciproco. Tutte le storie hanno un finale aperto che può essere ri-scritto aggiungendo nuovi personaggi oppure modificando le scelte o i comportamenti di quelli già presenti. Le carte personaggio e quelle scenario possono essere utilizzate per creare nuove storie a partire dalla creatività di chi partecipa, oppure possono essere create delle nuove carte aggiungendo ciò che manca in termini di definizioni, parole chiave, personaggi, frasi di senso comune o scenari.



Appendice

Il contesto legale e politico nel quale ci siamo mosse/i

1. La Convenzione di Istanbul

In qualità di organizzazione leader nel campo dei Diritti Umani, il Consiglio d'Europa ha adottato fin dagli anni '90 una serie di iniziative di protezione delle donne dalla violenza. In particolare queste iniziative hanno prodotto

l'adozione, nel 2002, della Raccomandazione del Consiglio d'Europa Rec(2005)5 del Comitato dei Ministri degli stati membri sulla protezione delle donne dalla violenza e l'introduzione di una campagna in tutta Europa, dal 2006 al 2008, per combattere la violenza contro le donne, inclusa la violenza domestica. Si tratta di risoluzioni e raccomandazioni che richiedono standard vincolanti a livello europeo per prevenire, proteggere e perseguire penalmente tutte le più gravi e diffuse forme di violenza di genere.

I report nazionali, gli studi e le ricerche, hanno rivelato la dimensione del fenomeno in Europa. In virtù del proprio ruolo di protezione dei diritti umani, il Consiglio d'Europa ha deciso che fosse necessario avere degli standard condivisi per prevenire e combattere la violenza contro le donne e la violenza domestica quale la Convenzione di Istanbul. La Convenzione è stata adottata dalla Commissione dei Ministri del Consiglio d'Europa il 7 Aprile del 2011. A seguito delle prime 10 ratifiche, è entrata in vigore il 1° Agosto 2014. A Luglio 2017 era stata ratificata da 24 paesi in Europa.

2. La Dichiarazione sull'Eliminazione della Violenza contro le Donne delle Nazioni Unite.

Nel 1993, l'Assemblea Generale delle Nazioni Unite ha adottato la Dichiarazione sull'eliminazione della Violenza contro le Donne (A/RES/48/104, of 19 Dicembre 1993).

Con la Risoluzione 54/134 del 17 Dicembre 1999, l'Assemblea Generale delle Nazioni

Unite ha designato il 25 Novembre come Giornata Internazionale per l'Eliminazione della Violenza contro le Donne e ha invitato Governi, organizzazioni internazionali e ONG a organizzare attività con lo scopo di aumentare la consapevolezza pubblica su questo problema.

Le attiviste per i diritti delle donne hanno indicato il 25 Novembre come giornata contro la violenza sin dal 1981. In questa data ricorre, infatti, l'anniversario del brutale omicidio nel 1960 delle sorelle Mirabal, attiviste politiche della Repubblica Dominicana, per ordine del capo di governo Rafael Trujillo (1930-1961).

3. L'impegno dell'Unione Europea contro le discriminazioni LGBTQ e l'omofobia

Una significativa dimostrazione dell'impegno dell'Unione Europea è stata l'inclusione nel Trattato di Amsterdam del 1997 dell'Articolo 19 che rafforza l'Unione Europea nell'"intraprendere appropriate azioni per combattere la discriminazione basata sul sesso, l'origine razziale e etnica, la religione o il credo, la disabilità, l'età e l'orientamento sessuale". Nel 2000, l'Unione Europea ha anche adottato la Carta Europea dei Diritti Fondamentali. Questa include la discriminazione basata sull'orientamento sessuale attraverso l'articolo 21; è la prima carta internazionale dei diritti umani a farlo. Nel 2013, il Consiglio degli Affari Esteri dell'Unione Europea ha adottato le Linee Guida per Promuovere e Proteggere il Godimento di tutti I Diritti Umani da parte di

Persone Lesbiche, Gay, Bisessuali, Transgender e Intersessuali (LGBTI).

4. La Commissione dell'Unione Europea contro il bullismo e la violenza nella scuola

Nel 2011 l'Assemblea del Parlamento dell'Unione Europea ha promulgato la raccomandazione 1965 "Educazione contro la violenza a scuola" per porre l'attenzione sul bisogno di potenziare la costruzione di politiche sull'educazione contro la violenza a scuola attraverso un approccio educativo olistico e proattivo e una maggiore cooperazione a livello europeo. Inoltre, la violenza nelle scuole e il bullismo sono fra le priorità dell'attuale Strategia del Consiglio d'Europa sui Diritti dei Minori 2012-2015. Pertanto il Consiglio d'Europa è promotore nelle scuole di programmi educativi sui diritti umani e la cittadinanza, per combattere il bullismo e la violenza nelle scuole stesse. Questi Programmi sui Diritti Umani e la Cittadinanza sono basati sui principi della Carta Europea sull' Educazione alla Cittadinanza Democratica e ai Diritti Umani che hanno adottato tutti e 47 i paesi membri.



STORIE





#1 Vicky

Vicky è una ragazza di 16 anni, molto attiva nell'uso di Instagram. Sogna di diventare famosa sul web, anche grazie alle foto sexy che pubblica, in cui è al contempo modella, stilista ed esperta di moda. Da un mese Mr.Garland – il suo insegnante di arte - segue il suo profilo Instagram. Commenta spesso le sue foto, dandole suggerimenti sulle inquadrature e sulle luci, ma anche apprezzando la sua bellezza e la sua sensualità. Vicky è lusingata dal fatto che un suo insegnante di arte apprezzi le sue foto e comincia a chattare con lui.

Dopo qualche tempo Mr.Garland propone a Vicky di fotografarla nel suo studio. All'inizio lei pensa che avere foto professionali sul suo profilo sia una grande opportunità, ma comincia presto a sentirsi a disagio all'idea di posare per un ritratto sexy di fronte all'insegnante. Nel frattempo Mr.Garland continua a scriverle ogni giorno, e lei si sente sempre peggio.

Una sera la mamma di Vicky controlla il suo telefonino e trova sia le conversazioni con l'insegnante sia le conversazioni con le amiche a cui Vicky chiede consigli per risolvere la situazione. Si arrabbia e le chiede di organizzare un incontro ufficiale con il Dirigente Scolastico per discutere il comportamento di Mr.Garland. Il Dirigente Scolastico riconosce che Mr.Garland ha superato il limite della sua professionalità e annuncia provvedimenti disciplinari, ma contemporaneamente incolpa Vicky per il suo comportamento online, che l'ha esposta a situazioni sgradevoli che si potevano evitare.



#2 Sara

Sara, Emily e Anna non vedono l'ora di partecipare alla festa della scuola organizzata per sabato sera. È l'occasione per incontrare un gruppo di ragazzi più grandi che guardano con interesse già da un po'. Indossano vestiti sexy fregati alla sorella maggiore di Emily e si trovano un po' prima della festa per bere qualche shot di vodka.

Arrivano alla festa un po' brille e si lanciano sulla pista da ballo. Dopo un po' Sara comincia a parlare con Marco, il ragazzo che le piace da sempre, con cui fino a ora aveva solo scambiato qualche messaggio su Facebook. Chiacchierano sul divano e dopo un po' cominciano a baciarsi. Marco propone di andare a casa sua, i suoi genitori sono via per il weekend. Lasciano la festa e raggiungono casa di Marco, ma quando stanno per salire Sara cambia idea. Stava bene con Marco alla festa, ma ora si sente a disagio al pensiero di rimanere sola con lui. Marco non capisce perché lei abbia cambiato idea all'improvviso e cominciano a litigare. Alla fine Sara se ne va piangendo e torna dalle amiche, che sono ancora alla festa.

Il lunedì, durante la ricreazione, Marco e i suoi amici cominciano a prendere in giro Sara, dicendo che si è vestita da puttana ma poi si è comportata da suora. Il pettegolezzo si diffonde immediatamente e cominciano a circolare immagini e slogan per prenderla in giro, anche sul gruppo FB della scuola e sul gruppo WhatsApp della classe. Sara è disperata. Vorrebbe chiedere aiuto all'insegnante di storia, ma teme che la incolperebbe per essersi ubriacata e per essersi esposta a una situazione rischiosa. Oltre a questo, confidandosi con la prof rischierebbe di essere scoperta dai genitori, che potrebbero punirla.

A stylized illustration of a man and a woman in a sexual pose. The woman is on the left, sitting on the floor with her legs raised. The man is on the right, leaning over her with his arms raised and hands near his head. The illustration is in shades of blue and green.

#3 Anna e Filippo

Anna e Filippo stanno insieme da tre anni e mezzo, sin da quando avevano 14 anni. Per entrambi è la prima relazione affettiva vera, e anche la prima occasione per esplorare sessualità e piacere. Sono arrivati a conoscere i propri corpi e i propri desideri e hanno l'abitudine di scambiarsi messaggi erotici e foto sexy.

A un certo punto si lasciano, perché Anna sente di non essere più innamorata di Filippo. Una sera Filippo è a casa sua con amici, chiacchierando e bevendo per riprendersi da questa rottura. Il suo amico Luca, cercando sul computer di Filippo un video da guardare tutti insieme, trova le foto e i messaggi sexy di Anna. Mostra le foto a tutti, cominciano a ridere e scherzare sul corpo di Anna e sulle sue preferenze sessuali, brindano alla vita sessuale di Filippo. A un certo punto le foto vengono spedite a Kyle e Giacomo - due amici che quella sera non si erano potuti unire al gruppo - e poi anche ad alcune compagne di classe di Anna. Filippo, arrabbiatissimo con Anna che lo ha lasciato, le manda anche ad alcuni compagni della sua squadra di calcio. In pochissime ore un sacco di amici e compagni di Anna vedono le foto sui social.

Per molti giorni Anna riceve messaggi, commenti sul suo corpo, insulti sulla sua vita sessuale. Filippo è molto dispiaciuto per quello che è accaduto, non si aspettava proprio una diffusione di questo tipo. D'altra parte, pensa anche che Anna gli ha mandato spontaneamente quelle foto e non è mica colpa sua se qualcuno la giudica.



#4 Thomas

Thomas è un ragazzo solitario di 17 anni, preferisce la compagnia dei libri a quella delle persone e si sforza di stare insieme ai suoi compagni maschi a scuola, che pensano solo al calcio, alla musica house e alle ragazze. Non esce con i compagni e preferisce un gruppo di amici che abitano vicino a lui, con i quali condivide la passione per film e lettura. Questo non lo rende molto popolare fra i compagni di scuola, che nel corso degli anni lo prendono in giro dandogli del *nerd* (perché gli piace studiare) o del gay (perché non ha una ragazza).

Nell'ultimo anno la situazione sembra migliorare. Anche se Thomas non è ancora del tutto inserito nel gruppo, i compagni non lo prendono più in giro e lui si sente più accettato. Per questo, quando Ted lo invita a casa sua per una serata 'pizza e film' con un gruppo di compagni di scuola, lui accetta volentieri. Una volta lì, alcuni ragazzi propongono un gioco che consiste nell'indovinare il titolo di un film guardandone solo pochi minuti. Thomas è scelto come primo giocatore e, secondo le regole del gioco, viene legato alla sedia con le cuffie sulle orecchie.

Quando il primo film inizia, Thomas realizza che si tratta di un porno. Non si sente per nulla a suo agio a guardare un porno, e chiede decine di volte ai ragazzi di fermarlo. I ragazzi non lo prendono seriamente e cominciano a ridere, fargli foto e fare scherzi sulle scene porno che stavano guardando, fino a che Ted non realizza che Thomas sta davvero male e ferma il film. Thomas scappa via e corre a casa sua chiedendosi se deve raccontare ciò che è successo ai suoi genitori e agli insegnanti a scuola, o tenerlo per sé per non passare da perdente.



#5 Lucia

Lucia e Clara sono state insieme per tre anni, da quando ne avevano 14. Si sono incontrate giocando a pallavolo nella stessa squadra all'inizio della scuola superiore e si sono innamorate.

Sfortunatamente si sono lasciate qualche mese fa perché Clara e la famiglia si sono trasferiti in un'altra città e loro non sono riuscite a mantenere una relazione a distanza. Da quel momento è stata molto dura per Lucia. Si è sentita sola e triste, Clara le mancava tantissimo e non si sentiva in vena di uscire con un'altra ragazza. Durante l'anno, pian piano, ha cominciato a sentirsi meglio e si è fatta due nuovi amici – Alex e Tommy – due compagni di scuola con cui gioca a pallavolo.

Ad un certo punto, però, le cose cominciano a diventare strane a scuola. Roberto – un ragazzo dell'ultimo anno che lei conosce appena – le chiede di uscire e comincia a mandarle messaggi carini su WhatsApp. Pietro – un compagno di classe che conosce da quando era alle elementari – comincia a scriverle delle specie di messaggi d'amore sul diario e anche lui le chiede di uscire. Dopo un po' i messaggi diventano sempre più volgari e un sacco di ragazzi cominciano a mandarle foto di uomini nudi o genitali maschili, chiedendole di uscire.

Un giorno, in bagno, sente una conversazione fra un gruppo di ragazze che spettegolano a proposito della sfida *#convertitalesbica* che alcuni ragazzi hanno organizzato su un gruppo WhatsApp: vincerà colui che avrà successo nell'invitarla fuori e le farà piacere un ragazzo. Lei si sente impotente e tradita – specialmente da Alex e Tommy che ritiene responsabili di aver iniziato la sfida – e decide di raccontare tutto al dirigente scolastico.



#6 Tania e Maria

Per il giorno di San Valentino i rappresentanti degli studenti – Antonio, Giacomo, Ilaria e Samantha – hanno organizzato una “Love Box” nell’atrio della scuola: una grande scatola di cartone nella quale tutti e tutte possono lasciare messaggi d’amore, affetto o amicizia verso altri studenti - firmati o anonimi - durante tutta la settimana prima di San Valentino. La “Love Box” è un successo e centinaia di studenti lasciano i loro messaggi.

Il 14 Febbraio i rappresentanti degli studenti – come moderni Cupido – consegnano i messaggi ai destinatari in ogni classe, la maggioranza di essi indirizzata a due ragazze del terzo anno: Tania e Maria. Sfortunatamente quando Tania e Maria aprono i biglietti scoprono che più che messaggi d’amore, le decine di biglietti che hanno ricevuto sono anonimi messaggi di insulti in cui vengono chiamate troie, in cui si fanno commenti sul loro seno o sul loro sedere e in cui vengono insultate per come si vestono o come si comportano a scuola.

Durante l’intervallo Tania e Maria realizzano che le voci sui messaggi sono diffuse per tutta la scuola, ma nessuno ne parla con loro direttamente o si prende la responsabilità di aver scritto quegli insulti. Dopo un sentimento iniziale di scoraggiamento e impotenza, decidono di parlare con i rappresentanti degli studenti e chiedono loro di sistemare le cose convocando una riunione del Consiglio di istituto per discutere di quello che è successo e trovare i responsabili. Mentre Antonio e Ilaria sono d’accordo con le ragazze, Giacomo e Samantha pensano che le ragazze abbiano avuto una reazione esagerata ad uno scherzo e che non ci sia nessun bisogno di convocare una riunione straordinaria.



#7 Mery

Mery è una ragazza di 16 anni molto attiva sulle comunità online, specialmente quelle sulle serie TV in cui i fans condividono informazioni sui loro attori preferiti e spoilerano gli episodi successivi. Chiacchiera quotidianamente in chat con molte persone di tutto il mondo e una volta ha dato il suo numero privato ad un ragazzo che trovava carino nelle chat di WhatsApp.

Nelle ultime due settimane ha scoperto che il suo numero è stato diffuso alle sue spalle in molte chat di Telegram in cui ragazzi che lei non conosce si scambiano foto false di lei, o immagini di ragazze molto attraenti e nude e si fomentano fra loro con commenti a sfondo sessuale davvero osceni. All'inizio Mery rispondeva direttamente ai ragazzi nelle chat, dicendogli di smetterla e di cancellare il suo numero, ma è stato inutile. Hanno continuato ad aggiungere il suo numero alle chat ogni volta che lei ne usciva, e ad aprirne di nuove quando lei bloccava i numeri.

Lei è disperata e mentre decide, insieme ai suoi genitori, di denunciare tutto alla polizia, sente che non è abbastanza. Per questo, una notte registra un breve video da pubblicare sulla sua pagina di Facebook per raccontare la sua storia e per chiedere supporto ai suoi amici online per fermare i responsabili, ma anche per accrescere la consapevolezza di altre ragazze che potrebbero trovarsi in una situazione simile. Il video diventa immediatamente virale e lei inizia a ricevere molti messaggi di supporto e sostegno, anche se alcuni suoi amici più vicini la criticano perché pensano che lei stia solo cercando successo e visibilità attraverso i social media.



#8 La professoressa Rossi

L'anno scorso la professoressa Rossi ha avuto la abilitazione all'insegnamento e quest'anno ha iniziato la sua esperienza di insegnante di storia e letteratura nella scuola superiore della sua zona. L'inizio della nuova avventura professionale è molto più duro di quanto lei potesse immaginare.

La maggioranza degli studenti le mancano di rispetto, la prendono in giro per come si veste e spesso ribaltano ciò che dice a proposito di storia romana o grammatica in allusioni maliziose a sfondo sessuale. La prof ha molte difficoltà ad attirare la loro attenzione e guadagnare il loro rispetto, e ha molte difficoltà anche con la maggior parte dei suoi colleghi – specialmente i maschi più anziani di lei – che non la supportano e borbottano che sia troppo giovane e troppo carina per essere un'insegnante di scuola superiore e che dovrebbe trovare un lavoro più adeguato.

Una mattina fuori da scuola trova un enorme graffito vicino all'ingresso con scritto "professoressa Rossi sei il mio sogno erotico". Lei è oltraggiata per quello che gli studenti hanno scritto e decide di chiedere al dirigente di convocare una riunione del Collegio docenti per capire di come affrontare la situazione.

Un gruppo di colleghi supporta la professoressa Rossi nella sua idea di convocare una riunione per ragionare tutti insieme su quello che è successo, un altro gruppo pensa sia colpa sua, in quanto insegnante giovane e priva di esperienza, per non aver posto dei confini chiari con i suoi studenti, e un ultimo gruppo pensa che lei stia esagerando perché si tratta solo di un gioco da ragazzini, e scrivere "sei il mio sogno erotico" non è così serio.



#9 Emilia e Rosa

Un pomeriggio, Emilia e Rosa – due studentesse dell'ultimo anno – decidono di aprire un account Instagram chiamandolo “Vincitori&Perdenti” per fare commenti sui loro compagni di scuola e scegliere il meno *cool* fra loro. Cominciano a pubblicare foto di ragazze e ragazzi facendo commenti sul loro peso, il loro modo di vestire e il loro stile di vita. L'account raggiunge migliaia di followers in poche ore: loro sono entusiaste del risultato e chiedono ai compagni di condividere foto e aggiungere commenti.

La tipologia dei commenti, però, cambia molto in fretta, diventando sempre più volgare, con insulti sessuali espliciti che descrivono i ragazzi e le ragazze come troie o froci. Il giorno dopo – durante un evento in un parco della città – una ragazza affronta un'altra ragazza che aveva scritto molti commenti negativi su di lei e finisce in una maxi rissa che coinvolge decine di adolescenti.

Le voci della rissa raggiungono il dirigente scolastico che decide di investigare sull'account Instagram per capirne i “proprietari”. Emilia e Rosa sono identificate come gestrici dell'account e sono sospese per tre giorni come provvedimento disciplinare. Dopo un giorno di silenzio sui social network decidono di scrivere un post sui loro profili in cui dicono che il provvedimento disciplinare è ingiusto perché nelle loro intenzioni l'account voleva essere uno scherzo e la responsabilità di quello che è successo era di tutti quelli che avevano scritto dei commenti e condiviso delle foto.

Me&You&Everyone We Know

Transnational co-designed educational tools
preventing sexual harassment in secondary schools.

Art director and illustrator: Arianna Vairo

Graphic designer: Luca Lattuga

The contents of these cards have been developed
by a multidisciplinary and transnational work team
of professionals from the partner organizations.

“This publication has been produced with the financial support of the Rights, Equality and Citizenship Programme 2014-2020 of the European Union. The contents of this publication are the sole responsibility of “Me&You&Everyone We Know” project partners, and can in no way be taken to reflect the views of the European Commission”

Agreement Number - Just/2015/RDAP/AG/SEXV/8585

Info: www.meandyouandeveryone.com

Partners:

