

## 1. Il progetto LoSAI?

Il progetto LoSAI? promuove la cultura della non violenza e ha l'obiettivo di prevenire fenomeni di violenza e bullismo, con una particolare attenzione ai loro risvolti legati a internet e ai social network. Abbiamo incontrato ragazze e ragazzi delle scuole superiori e, attraverso metodologie partecipative e sperimentali, abbiamo progettato insieme a loro un toolkit formativo sulle tematiche del progetto, che servirà per la formazione di adulti e minori. Questo mazzo di carte, infatti, è stato sviluppato con l'obiettivo di supportare le campagne per l'aumento della consapevolezza e i workshop sulla violenza, le relazioni e i ruoli di genere. Di seguito potete trovare alcune indicazioni e suggerimenti per utilizzarlo. Ciò nonostante, il mazzo è pensato per essere versatile e adattarsi alle metodologie e agli stili di chi lo utilizza.

Il progetto LoSAI? è stato finanziato dalla Chiesa Valdese (8per mille) e promosso dall'Associazione Blimunde e da Codici Ricerca e Intervento.

## 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 gli e le 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 intime", 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.

Affrontare 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. Contrastare le molestie sessuali, le violenze basate sul genere e il bullismo 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 sia 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.

Il mazzo è pensato e costruito come un'espansione del mazzo di carte Me and You, che è stato creato nel quadro del progetto Me&You&Everyone We Know, finanziato dal Programma Diritti, Uguaglianza e Cittadinanza 2014/2020 della Commissione Europea e promosso da 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 mazzo di carte LoSAI? è pensato per essere usato sia da solo sia insieme al mazzo MeandYou (a questo link si può scaricare il materiale di MeandYou (<https://www.codiciricerche.it/it/progetti/meyoueveryone-we-know>))

## IL PROCESSO

Il mazzo di carte LoSAI? è stato costruito attraverso un percorso partecipativo che ha coinvolto una classe dell'IIS Caterina Da Siena e una classe dell'IIS Severi Correnti di Milano, alcune ragazze e ragazzi del Reparto del gruppo scout CNGEI Milano 5 e il CDE Creta di Milano. Sono stati realizzati focus group, articolati in due incontri successivi, con ognuno di questi gruppi di ragazzi e ragazze. Durante gli incontri abbiamo lavorato con i ragazzi e le ragazze su alcune storie tratte dal mazzo di carte MeandYou e abbiamo fatto emergere parole, emozioni, pensieri e riflessioni a partire dall'immedesimazione in ogni persona coinvolta nelle storie. Queste parole, emozioni e pensieri, insieme ad alcune delle storie che abbiamo raccolto sono diventate le nuove carte del mazzo LoSAI?.

Le immagini delle carte sono state costruite grazie alla collaborazione con alcune ragazze che hanno partecipato ai focus group e che sono state coinvolte in un brainstorming artistico insieme ad alcune operatrici e operatori del progetto e con la guida di due grafiche professioniste. Le storie nuove emerse durante i focus group sono state raccolte in questo libretto e possono anch'esse essere utilizzate in futuri laboratori.

Con una prima bozza delle nuove carte abbiamo realizzato degli ulteriori focus group per testare il nuovo strumento sia con gli e le adolescenti, sia con adulti in ruoli educativi.

## 2.1 La struttura

Il mazzo è composto di 47 carte organizzate in 7 categorie: emozioni, personaggi, parole chiave, frasi di senso comune, definizioni, strumenti e dinamiche.

Alcune sono carte illustrate, mentre altre sono principalmente testo. Le immagini sono state realizzate per essere aperte a più interpretazioni, per essere facili da leggere e perché catturino l'attenzione delle e dei partecipanti attraverso diversi livelli di significato.

Le carte **“parole chiave”** sono parole significative quando si affrontano questi fenomeni e che possono essere utili per andare più in profondità.

Le carte **“senso comune”** sono affermazioni che riportano per metterle in discussione opinioni stereotipate ma largamente diffuse, 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 – costruite su fonti istituzionali e autorevoli – di tipologie di violenza imprescindibili per gli obiettivi del mazzo come il cyberstalking e il revenge porn.

Le carte **“emozioni”** sono alcune delle emozioni che le storie raccontate e, più in generale, i fenomeni di cui si occupa questo mazzo di carte possono suscitare. Molte di queste emozioni sono emerse durante i laboratori e i focus group con i ragazzi e le ragazze.

Le carte **“strumento”** sono le risorse che possono essere utili quando si trattano questi fenomeni, sia per studiarli sia per affrontare casi ed episodi concreti.

Le carte **“dinamiche”** sono i meccanismi che entrano in gioco e che si intrecciano. Questi meccanismi contribuiscono a spiegare cosa succede nelle storie e negli episodi concreti, ma aiutano anche a evidenziare come questi fenomeni e gli stereotipi a cui sono legati si riproducono all'interno della società.

Oltre alle carte, in questo libretto trovate **3 storie**. Sono state create basandoci sui racconti, 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: 5 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 della 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 certe 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 facilitatrici 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 a identificare i modi in cui i modelli socio-culturali di genere, sessualità e relazioni influenzino i comportamenti individuali e a decostruire stereotipi e pregiudizi. Le carte "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 e le partecipanti a collocare la loro discussione in una cornice più ampia e a confrontare il lessico 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 riscritto aggiungendo nuovi personaggi oppure modificando le scelte o i comportamenti di quelli già presenti. Oppure si possono creare delle nuove carte aggiungendo ciò che manca in termini di emozioni, dinamiche, strumenti, definizioni, parole chiave, personaggi o frasi di senso comune.

#### **2.3 Le storie**

##### **STORIA 1**

È l'inizio di settembre, quattro amici che vivono in città decidono di andare al mare in Liguria, per uno degli ultimi fine settimana estivi.

Uno di loro ha la macchina dei genitori, il venerdì pomeriggio passa a prendere gli altri tre e poi si parte.

Mentre sono imbottigliati nel traffico milanese uno di loro, seduto dietro, abbassa il finestrino e inizia a fischiare ad alcune ragazze che camminano per strada.

La cosa dura poco, lascia un po' interdetti gli altri occupanti dell'auto, ma poi si torna a ridere e scherzare, elettrizzati per il viaggio che comincia.

La coda è più lunga del previsto, il traffico intenso e di nuovo uno dei due ragazzi seduti dietro abbassa il finestrino e si mette a fischiare ad altre ragazze che vede passare sul marciapiede.

A quel punto il ragazzo alla guida si ferma, si gira e gli dice con calma: 'Se vuoi venire al mare con me la smetti di fischiare, se no scendi'.

##### **STORIA 2**

E' sabato sera, c'è la festa di un liceo scientifico e ci vanno tantissime ragazze e ragazzi. C'è molta confusione e tanto alcol.

Il giorno dopo la festa inizia a circolare tra diverse chat di whatsapp e su Instagram il messaggio di una ragazza che mostra la foto di un ragazzo e chiede a chiunque lo abbia visto di metterla in contatto con lui. Lei aveva bevuto e i suoi ricordi sono confusi. Alla festa aveva conosciuto questo ragazzo, che poi ha tentato di molestarla ed è sparito nel nulla. I

suoi ricordi sono confusi, però nel suo smartphone ha trovato una foto che si erano scattati insieme, che sta usando per rintracciarlo

Il messaggio in pochissimo tempo diventa virale.

### STORIA 3

P. è un ragazzo di 16 anni e frequenta le superiori. Un giorno decide di andare a scuola con la gonna e il professore che è in classe alla prima ora non lo fa entrare, dicendogli apertamente di vivere come un affronto inaccettabile quel suo modo di presentarsi.

P. va dal preside, che lo ammette in classe, ma il professore si rifiuta di fare lezione e posta sul suo profilo Facebook una foto del ragazzo con commenti molto pesanti.

Qualche giorno dopo tutti i ragazzi della scuola si presentano in gonna.

Nei giorni seguenti anche in altre scuole i ragazzi decidono di andare a scuola con la gonna e tutti i media nazionali ne danno notizia.