



Secondaria 2° grado

Play for Change – Cambia il gioco

CITTADINANZA DIGITALE	CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ	COLLABORAZIONE	CONFLITTO	INCLUSIONE	SOCIAL	HATE SPEECH	PRIVACY	SEXTING	BODYSHAMING	CYBERBULLISMO - BULLISMO
-----------------------	---------------------------------	----------------	-----------	------------	--------	-------------	---------	---------	-------------	--------------------------



ARGOMENTO

- Conflitto
- Inclusione
- Cittadinanza digitale
- Sexting
- Bodyshaming
- Consapevolezza e responsabilità
- Hate speech
- Social
- Cyberbullismo - bullismo
- Collaborazione
- Privacy

MATERIA

- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

- Imparare a imparare
- Spirito di iniziativa
- Comunicazione nella madrelingua
- Consapevolezza ed espressione culturale
- Competenza digitale
- Competenze sociali e civiche

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 10. Anche il silenzio comunica
- 06. Le parole hanno conseguenze
- 02. Si è ciò che si comunica
- 07. Condividere è una responsabilità

- 01. Virtuale è reale
- 03. Le parole danno forma al pensiero
- 04. Prima di parlare bisogna ascoltare
- 08. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare
- 05. Le parole sono un ponte
- 09. Gli insulti non sono argomenti

DOMANDE FONDAMENTALI

- Conosciamo la realtà della violenza contro le ragazze e le donne?
- Conosciamo i termini che alimentano o contrastano la violenza di genere?
- In che modo gli stereotipi di genere contribuiscono alla violenza, e come possiamo contrastarli?
- Quali azioni possiamo intraprendere per promuovere una cultura di rispetto e uguaglianza tra i sessi?
- Conosci il numero 1522 e come può essere utile in situazioni di violenza contro le donne?

SVOLGIMENTO



Introduzione e materiali per il gioco

Scarica e condividi o stampa le Carte studente, utilizza le Carte Manuale docente per guidare il gioco

Il gioco "Play for Change – Cambia il gioco" è un'attività pensata per far riflettere gli adolescenti sui temi della violenza contro le donne, utilizzando un approccio interattivo e partecipativo. Attraverso un gioco di carte, i ragazzi e le ragazze saranno guidati a esplorare e confrontarsi su aspetti importanti come il riconoscimento della violenza, il rispetto, e la sensibilizzazione verso comportamenti consapevoli e responsabili.

Scarica e condividi o stampa le **Carte studente** per giocare, utilizza le **Carte Manuale docente** per guidare il gioco:

[Studiante CARTE "VERO O FALSO"](#)

[Studiante CARTE "PAROLE CHIAVE"](#)

[Studiante CARTE "QUANTE NE SO"](#)

[Studiante CARTE "MI MANIFESTO"](#)

[Manuale Docente CARTE "VERO O FALSO"](#)

[Manuale Docente CARTE "PAROLE CHIAVE"](#)

[Manuale Docente CARTE "QUANTE NE SO"](#)

[Manuale Docente CARTE "MI MANIFESTO"](#)

Dividi la classe in gruppi di 5-6 persone

A turno, ogni gruppo estrae una carta e legge la domanda o lo scenario.

Il gruppo ha un tempo limitato, indicato per ogni tipologia di carta, per discutere e fornire una risposta collettiva. Le risposte possono essere brevi, ma devono riflettere il pensiero condiviso del gruppo.

ISTRUZIONI**CARTE "VERO O FALSO" (MARRONE)**

Ogni gruppo pesca una Carta Vero o Falso, che presenta una dichiarazione su un argomento specifico.

Tempo di consultazione: ogni gruppo ha 15 secondi per consultarsi e decidere se la dichiarazione sulla carta è vera o falsa.

Punteggio:

- 3 punti se la risposta è corretta
 - 6 punti se oltre ad aver dato la risposta corretta, il gruppo pesca la Carta Bonus 1522 (numero 10)
-

CARTE "PAROLE CHIAVE" (VIOLA)

Ogni gruppo pesca una Carta Parole Chiave, che presenta una parola da indovinare. L'insegnante leggerà solo la parola, senza dare ulteriori dettagli.

Il gruppo può scegliere tra due opzioni:

- Tentare di dare la definizione della parola senza leggere le opzioni
- Chiedere all'insegnante di fornire le opzioni per la definizione

Tempo di consultazione: ogni gruppo ha 30 secondi per consultarsi e decidere la risposta

Punteggio:

- 3 punti per la risposta corretta con le opzioni
 - 6 punti per la risposta corretta senza le opzioni (ovvero, dare la definizione senza aiuto)
 - Doppi punti (quindi 6 o 12) se il gruppo pesca la Carta Bonus 1522 (numero 10)
-

CARTE "QUANTE NE SO" (LILLA)

Ogni gruppo pesca una Carta Quante ne so, che presenta un tema o argomento. Il gruppo deve elencare quante più cose possibile che conosce sull'argomento.

Tempo di consultazione: ogni gruppo ha 60 secondi per elencare quanti più elementi possibile relativi al tema indicato sulla carta.

Punteggio:

- 2 punti per ogni elemento corretto indovinato

- 4 punti per ogni elemento corretto indovinato se il gruppo pesca la Carta Bonus 1522 (numero 10)
-

CARTE "MI MANIFESTO" (ROSA)

Ogni gruppo pesca una Carta Mi Manifesto, che contiene una domanda di riflessione basata sui principi del Manifesto della comunicazione non ostile. Le domande sono pensate per stimolare una risposta/racconto sul tema degli stereotipi, delle conseguenze delle parole, del rispetto, delle parole online, ecc.

Tempo di consultazione:

- 60 secondi per riflettere sulla domanda
- 60 secondi per rispondere

Punteggio:

- 4 punti per ogni risposta corretta, che dimostra comprensione dei principi del Manifesto
 - 2 punti aggiuntivi per chi porta esempi concreti che illustrano la riflessione
 - Carta Bonus 1522 (numero 10): Se il gruppo pesca la Carta Bonus 1522, guadagna:
 - 8 punti per ogni risposta corretta
 - 4 punti aggiuntivi per chi porta esempi concreti che illustrano la riflessione
-

Determinazione del vincitore

Il vincitore del gioco sarà il gruppo che totalizza il punteggio più alto alla fine di tutte le prove. Il rispetto dei tempi di risposta e la precisione delle risposte influenzano direttamente il punteggio. L'obiettivo principale del gioco è comunque stimolare la riflessione sulla violenza contro le donne.

PUNTI CHIAVE DEL GIOCO

Ritmo: è fondamentale mantenere un ritmo veloce nelle risposte per stimolare la partecipazione attiva e il pensiero rapido.

Libertà di espressione: ogni persona deve sentirsi libera di esprimersi senza paura di giudizio.

Coinvolgimento: ogni gruppo è incoraggiato a interagire e ascoltare le risposte degli altri, creando un ambiente di apprendimento dinamico e inclusivo.

Apprendimento attraverso il gioco: il gioco è uno strumento per stimolare il pensiero critico e la riflessione, ma anche per divertirsi insieme e imparare in modo collaborativo.

RUOLO DELL'INSEGNANTE

L'insegnante ha il ruolo di facilitare il gioco, mantenere il ritmo e stimolare i gruppi a rispondere tempestivamente. Dopo ogni risposta, l'insegnante può:

- Puntualizzare la risposta con informazioni aggiuntive (vedi manuale docenti).
- Offrire spunti di riflessione o approfondimenti in base alle risposte delle persone.
- Essere partecipe nel dibattito, ma mantenendo sempre una dinamica di gioco.

Il manuale docenti fornisce ulteriori dettagli su come gestire ogni tipo di risposta, guidando l'insegnante nella assegnazione dei punteggi, gestione dei tempi e nella valorizzazione dei momenti di riflessione e nel dare feedback.

In questa modalità, l'obiettivo è la condivisione di opinioni ed esperienze personali rispetto ai temi proposti dalle carte. Ogni studente o studentessa avrà l'opportunità di riflettere sulla tematica della carta e di rispondere in modo libero, con l'obiettivo di stimolare il dialogo e l'ascolto reciproco all'interno del gruppo.

SEQUENZA DEL GIOCO

Introduzione: il/la docente introduce le carte spiegando che l'obiettivo è ascoltare, condividere e riflettere sulle risposte di ciascuno/a senza giudizio, ma con rispetto e apertura.

Distribuzione delle carte: ogni studente o studentessa, a turno, pesca una carta dalla pila e ha il compito di rispondere rispetto alla tematica della carta. Non c'è limite di tempo per rispondere, ma si invita comunque a essere sintetici per favorire la condivisione da parte di tutti.

Possibilità di passare la carta: se la prima carta estratta è troppo complessa o non evoca alcun commento, lo studente o la studentessa può decidere di passarla e pescare una nuova carta. Tuttavia, una volta che la seconda carta è stata pescata, non sarà più possibile cambiarla.

Condivisione della risposta: dopo che lo studente o la studentessa ha risposto alla carta, il resto del gruppo ha la possibilità di intervenire con commenti o riflessioni aggiuntive, che devono rimanere pertinenti alla tematica della carta, senza correggere o giudicare la risposta. L'intervento dovrebbe aggiungere qualcosa di nuovo o ampliare la riflessione già iniziata.

Svolgimento: l'obiettivo è arricchire il dialogo con opinioni diverse, senza finalità valutative, ma con l'intento di crescere insieme attraverso il confronto. Se necessario, il/la docente può supportare le risposte facendo riferimento al manuale docente, che fornisce indicazioni utili per approfondire i temi e stimolare una riflessione più ampia.

PUNTI CHIAVE DEL GIOCO

- **Ascolto attivo** Ogni membro del gruppo deve essere ascoltato e rispettato nella sua risposta, senza interruzioni o correzioni.
- **Condivisione e arricchimento** L'intervento del gruppo dopo ogni risposta serve a stimolare un confronto costruttivo e ad arricchire il punto di vista di ciascuno/a.
- **Non giudizio** Non c'è valutazione o punteggio, ma una possibilità di esplorare e aumentare la consapevolezza dei temi trattati.
- **Clima di collaborazione** Ogni partecipante si sente libero/a di esprimersi.

RUOLO DELL'INSEGNANTE

- **Facilitare il dialogo e l'ascolto** Il/la docente deve stimolare la conversazione tra gli studenti e le studentesse, incoraggiando tutti/e a partecipare. Deve essere un punto di riferimento per mantenere l'attenzione sul tema della carta e sull'ascolto reciproco, creando un ambiente positivo dove ogni partecipante si senta libero/a di esprimersi senza paura di essere criticato/a.
- **Supportare le risposte** Se necessario, il/la docente può fare riferimento al manuale docente per supportare le risposte degli studenti e delle studentesse, aggiungendo spunti

di riflessione o chiarimenti sui temi trattati. Questo aiuta a rendere la discussione più completa e stimolante.

- **Stimolare il coinvolgimento** Il/la docente incoraggia i partecipanti a intervenire non solo per rispondere, ma anche per arricchire la discussione con esperienze personali o collegamenti, per rendere la riflessione più profonda e significativa.

Ulteriore attività di approfondimento

- Consulta la pagina: <https://www.sempre25novembre.it/>
- Fai i test:
"Riconoscere la violenza" <https://www.reamanetwork.org/2018/10/03/test-riconoscere-violenza/>
"Riconoscere i segnali" <https://www.sempre25novembre.it/test-riconosci-i-segnali/>