



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



KA205 Strategic  
Partnership for Youth

---

Educating New Generations  
In building a  
Non-radicalised Environment  
-  
ENGINE

---

2019-3-FR02-KA205-016604



# Contesto

Educating New Generations In building a Non-radicalised Environment (ENGINE) è una partnership strategica di 24 mesi per l'innovazione nel campo della Gioventù finalizzata a responsabilizzare i giovani e i lavoratori sociali/operatori che lavorano con i giovani a rischio di radicalizzazione, attrezzandoli con strumenti efficienti e metodologie volte a favorire il pensiero critico e a prevenire il fenomeno della radicalizzazione.

“La radicalizzazione giovanile e il relativo uso della violenza sono diventate questioni di crescente preoccupazione in Europa e nelle regioni limitrofe. C'è stato un notevole aumento dei discorsi di odio, un'incidenza dei crimini d'odio e degli attacchi contro migranti e rifugiati, una propaganda e xenofobia violenta, così come un aumento dell'estremismo religioso e politico e di attacchi terroristici in Europa e nelle sue regioni vicine.

Tutte queste preoccupazioni emergenti hanno messo in evidenza la necessità di lavorare con i giovani per identificare e affrontare le cause alla radice dell'estremismo e prevenire la loro radicalizzazione, oltre a rafforzare la resilienza dei giovani, prevenire l'emarginazione, promuovere l'uguaglianza, evidenziare le alternative e rafforzare la coesione delle comunità in cui vivono". (Youth Work Against Violent Radicalisation, 2017 - Partenariato tra i giovani contro la radicalizzazione violenta. Commissione Europea e Consiglio d'Europa nel campo della gioventù). La pubblicazione ha sottolineato il limitato impatto del lavoro giovanile nel più ampio contesto sociale, politico ed economico, la mancanza di una comprensione approfondita dei fenomeni di radicalizzazione violenta, e la necessità di un'ulteriore training e networking, nonché la necessità di concepire nuovi approcci al lavoro sull'argomento.

Il progetto ENGINE si basa sulla raccomandazione della Commissione Europea "Per gli Stati membri di aumentare la consapevolezza e competenze tra gli operatori giovanili e altri professionisti che lavorano con bambini e giovani e sono coinvolti nelle attività di apprendimento non formale" incluse nella sezione "Istruzione e inclusione sociale" del paragrafo 2.7. "Istruzione e inclusione sociale" di il "Gruppo di esperti di alto livello della Commissione sulla radicalizzazione (HLCEG-R) Relazione finale" (18 maggio 2018). ENGINE esplorerà il potenziale di Educazione Non Formale combinata con il Forum Theatre e la Metodologia del Pensiero Critico come nuovo strumento pedagogico volto a prevenire la radicalizzazione tra i giovani.





## Traijning Formatt

Il Training Format di ENGINE sulla prevenzione della radicalizzazione giovanile sarà un format educativo rivolto agli animatori giovanili e ai formatori attivi nell'educazione dei giovani. Il corso di formazione capitalizzerà il valore di strumenti come il Forum Teatrale, l'Alfabetizzazione Mediatica e la Narrazione Digitale per dare agli operatori giovanili e ai formatori un'adeguata ed efficiente capacità metodologica mirate all'educazione dei giovani.



## Ellementij iinnovattivij

In termini metodologici il Forum Teatrale utilizza il teatro per ottenere obiettivi socialmente rilevanti. È una forma di teatro che incoraggia l'interazione del pubblico ed esplora diverse opzioni per affrontare un problema o una questione. La strategia prevede la rottura della barriera tra gli artisti e il pubblico, mettendoli sullo stesso piano. Permette ai partecipanti di provare azioni che potrebbero essere applicabili nella loro vita quotidiana. L'alfabetizzazione mediatica fornisce un quadro di riferimento per accedere, analizzare, valutare, creare e partecipare con diversi messaggi in varie forme e sviluppa la comprensione del ruolo dei media nella società e le competenze essenziali di inchiesta così come l'auto espressione necessaria per i cittadini di una democrazia. L'educazione mediatica mira a promuovere non solo il pensiero critico/intelligenza, ma anche l'autonomia critica. L'uso della Narrazione Digitale varia dall'essere un mezzo per esprimere creatività, ad un metodo di ricerca per le questioni sanitarie locali o a uno strumento di preservazione dell'identità di una comunità e una forma di storia orale. Come metodo, la narrazione digitale combina tecniche per sviluppare l'alfabetizzazione e la capacità di narrazione con un'introduzione alle informazioni di base e alla Tecnologia della comunicazione (ICT).





## Moduli

1. Ice Breaking e Team Building;
2. Conoscenza teorica sul Forum Theatre;
3. Conoscenza teorica sulla media literacy;
4. Conoscenza teorica sul Digital Storytelling;
5. Informazioni di base sulle necessità educative, sull'inclusione sociale e la stereotipizzazione riscontrata dai giovani migranti e su come contrastarla attraverso la creatività e la profondità emotiva del Forum Theatre, il pensiero critico portato dalla media literacy e le opportunità emotive offerte dalla narrazione digitale.
6. Gestione delle dinamiche di gruppo nel metodo del forum teatrale, includendo le abilità di gestione del conflitto;
7. Il Forum Theatre come metodo per far luce su e de-costruire narrative/stereotipi sui migranti (con un focus specifico sui giovani);
8. Modelli di successo di Forum Theatre comprendenti giovani migranti vittime di radicalizzazione e provenienti dall'Europa e dal resto del mondo;
9. Media Literacy come metodo per promuovere il pensiero critico e l'educazione mediatica atta allo sviluppo di abilità analitiche riguardo ai contenuti mediatici e mass mediatici;
10. Il Digital Storytelling come strumento per educare e informare i giovani riguardo alla radicalizzazione, lo hate speech e le loro conseguenze sociali.

# Metodologia

**Generale:** Educazione non formale

**Specifica:**



a) Il Forum Theatre utilizza il teatro per raggiungere obiettivi sociali. È una forma di teatro che incoraggia il pubblico all'interazione ed esplora diverse opzioni per la negoziazione con un problema. La sua strategia sfonda la barriera tra gli artisti e il pubblico, mettendoli sullo stesso piano. Permette ai partecipanti di provare delle linee d'azione che potrebbero essere applicabile alla loro vita quotidiana.

Valori del Theatre Forum:

- ◆ Crea un senso di empatia tra le persone in diversi gruppi di opinione;
- ◆ Offre diversi tipi di educazione;
- ◆ Crea opportunità di apprendimento;
- ◆ Dà voce a chi non ne ha una o non può difendersi;
- ◆ Può influenzare i decisori;
- ◆ Parte del pubblico e da una pluralità di voci;
- ◆ Facilitazione di questioni complesse del giovane pubblico.



b) Media Literacy è l'approccio del XXI secolo all'istruzione. Esso fornisce un quadro di riferimento per accedere, analizzare, valutare, creare e partecipare con messaggi in varie forme - dalla stampa, al video, a Internet. La Media Literacy costruisce una comprensione del ruolo dei media in società così come le competenze essenziali di inchiesta e auto-espressione necessarie per i cittadini di una democrazia. L'educazione mediatica mira a promuovere non solo il pensiero critico/intelligenza, ma autonomia critica. L'educazione ai media è investigativo, non cerca di imporre una specifica politica o valori culturali.



c) Digital storytelling descrive un processo semplice e creativo attraverso il quale le persone con poca o nessuna esperienza con i computer acquisiscono le competenze necessarie per raccontare una storia personale come un film di due minuti utilizzando prevalentemente immagini fisse. Gli usi dello storytelling digitale spaziano da un mezzo per esprimere creatività, ad un metodo di ricerca per le questioni sanitarie locali o ad un mezzo per preservare una identità comunitaria e una forma di storia orale. Come metodo, il Digital Storytelling combina tecniche per sviluppare l'alfabetizzazione e le capacità di narrazione con un'introduzione alle informazioni di base e Tecnologie della Comunicazione (ICT).





# Modulo 1

## **Titolo Workshop**

**"Name Game"**

## **Durata**

15-20min

## **Preparazione**

Utilizzare questa attività di ice breaking all'inizio di un corso, workshop o incontro dove le persone non si conoscono per memorizzare i nomi di tutti.

## **Descrizione**

Fate sedere il gruppo in cerchio dove tutti possano vedere gli altri. La prima persona dice il suo nome e un aggettivo che inizia con la prima lettera del suo nome. La persona successiva continua, ma dopo aver detto il proprio nome e un aggettivo, ripetono il nome della prima persona e il suo aggettivo. Così si continua con ogni persona che ripete un altro nome e rispettivamente l'aggettivo.

Lo stesso modo di giocare si ripeterà di nuovo ma in modo opposto quando il gioco inizierà con l'ultima persona del cerchio.

## **Handouts**

## **Consigli per l'educatore**

Rassicurare le persone in fondo al gruppo che è normale bloccarsi e incoraggiare gli altri partecipanti ad intervenire in loro aiuto.



# Modulo 1

## **Titolo Workshop**

**"Odd Couples"**

## **Durata**

45-60min

## **Materiali**

Fogli, Pennarelli, Scotch

## **Preparazione**

In ogni squadra, ci saranno persone con personalità diverse. Ma a volte, queste diverse personalità hanno effettivamente delle cose in comune. Far sì che i membri del team apprezzino le loro differenze e somiglianze può migliorare il legame di squadra.

## **Description**

1. Creare una lista di coppie dispari di oggetti che, per qualche motivo, vanno bene insieme. Come "burro d'arachide e gelatina", "cioccolato e caffè", "sale & pepe", ecc.
2. Scrivere i nomi degli oggetti di ogni coppia su un foglio di carta separato.
3. Attaccare un foglio di carta alla schiena di un partecipante. Fate questo per tutti partecipanti. Provate ad attaccare i fogli con le combinazioni opposte su persone con personalità opposte, anche se questo non è obbligatorio.
4. Chiedete ai partecipanti di mescolarsi al gruppo. Il loro obiettivo è capire cosa c'è scritto sulla loro schiena. Il trucco è che possono solo fare domande a cui la risposta sarà sì/no ("Aggiungo sapore al cibo? Faccio il cibo piccante?").
5. Una volta che i partecipanti capiscono cosa c'è scritto sulla loro schiena, essi devono trovare l'altra meta' della loro coppia.
6. Dopo aver trovato la loro coppia, i partecipanti devono trovare tre cose che hanno in comune con la loro coppia opposta.

## **Handouts**

## **Consigli per l'educatore**

In ogni evento di team building, una delle vostre sfide più grandi è portare persone diverse insieme. Un esercizio come questo può dare ai partecipanti un motivo per sedersi e condividere esperienze con persone che potrebbero non essere loro affini. Il focus sulle domande sì/no migliora capacità di comunicazione.





# Modulo 2

## **Titolo Workshop**

**Approccio Forum Theatre**

## **Durata**

60-90min

## **Materiali**

Fogli di carta, pennarelli, penne, biglietti adesivi, telefoni, laptop, connessione internet

## **Preparazione**

Prima del workshop, i formatori dovrebbero stampare informazioni generali sul Forum Theatre per presentarne brevemente le idee principali ai partecipanti.

## **Descrizione**

I partecipanti saranno divisi in piccole squadre da 4-5 partecipanti. Ogni team riceverà un foglio con stampate le informazioni generali sul Forum Theatre. Ogni gruppo dovrà fare una scena di circa 3-5 minuti e rappresentare un caso di radicalizzazione tra i giovani e una soluzione per questo caso.

Dopo aver rappresentato tutte le scene i formatori discuteranno con i partecipanti della loro impressione sul loro coinvolgimento in queste scene. Che cosa hanno provato? Quanto spesso avviene la radicalizzazione tra la gioventù? Conoscono un'alternativa alla radicalizzazione e soprattutto dei modi per diminuirla nella nostra società?

## **Handouts**

Un foglio con informazioni generali sul Forum Theatre

## **Consigli per l'educatore**

Informatevi bene sul Forum Theatre e sulla radicalizzazione, aiutate i partecipanti fornendo loro delle idee per realizzare una scena, incoraggiare le loro idee e alla fine chiedere ad ogni partecipante come si è sentito ad essere coinvolto in un "caso virtuale di radicalizzazione".



# Modulo 3

## **Titolo Workshop**

**Cos'è la Media Literacy?**

## **Durata**

90min

## **Materiali**

Articoli stampati (digitali se ogni gruppo ha almeno 1 laptop) sulla radicalizzazione giovanile provenienti da 3 diverse risorse; Fogli di carta; Penne e matite colorate; biglietti adesivi

## **Preparazione**

Prima di questo workshop, i formatori dovrebbero trovare diversi articoli sulla radicalizzazione giovanile in diverse parti del mondo (per esempio, ogni gruppo riceve un articolo sull'Europa/'America/Asia/Africa, il mix può essere diverso). Ogni gruppo ottiene articoli diversi.

- A seconda dei partecipanti al TC, i partecipanti saranno divisi in 5 squadre (5 per squadra).
- Ogni squadra riceve 1 grande foglio di carta e note adesive, penne, matite, fogli più piccoli.
- Ogni squadra riceve 3 articoli sulla radicalizzazione giovanile in diverse parti del mondo.

## **Descrizione**

1. Brevi informazioni teoriche sull'alfabetizzazione mediatica. I formatori possono utilizzare questo video per una breve introduzione:

### **Preparation**

<https://www.youtube.com/watch?v=GIaRw5R6Da4>

2. Ogni squadra riceve 3 articoli sulla radicalizzazione giovanile in diverse parti del mondo.

3. Il formatore che conduce questo workshop deve prendere brevemente appunti con le parole chiave di ogni domanda a cui è stata data risposta per la discussione.

4. Devono discutere insieme ogni articolo e discutere e rispondere alle seguenti domande:

- Chi ha creato questo messaggio?
- Quali tecniche creative vengono utilizzate per attirare la mia e l'attenzione dei lettori
- Come potrebbero diverse persone comprendere questo messaggio in modo diverso da me? (Immaginate, come le persone più anziane (più di 60 anni), quelle più ricche/povere e quelle di religione diversa potrebbero capire lo stesso messaggio)
- Quali stili di vita, valori e punti di vista sono rappresentati in questo messaggio?
- Perché viene inviato questo messaggio? Ci sono altri significati nascosti in questo articolo?

## Handouts

Articoli sulla radicalizzazione

## Consigli per l'educatore

Il formatore deve prendere appunti con parole chiave per discutere di questo workshop e le differenze tra questi articoli. I partecipanti possono porre domande ai gruppi che presentano, ma tenete presente che la discussione principale dovrebbe essere alla fine. Il formatore può chiedere ai partecipanti di scrivere le domande ai gruppi e discuterne dopo che tutti i gruppi si sono presentati.





# Modulo 4

## Titolo Workshop

Cos'è la Digital Storytelling?

## Durata

120min

## Materiali

Laptop, fotocamera (telefono, laptop o camera separata), registratore (telefono, laptop o registratore separato). Foglio di carta se necessario (preferibile usare il laptop per creare note e la struttura).

## Preparazione

I partecipanti sono divisi in 5 team (5 partecipanti per team, misti). Ogni squadra riceve un handout differente con diversi topic.

## Descrizione

1. Mostrare ai partecipanti il materiale sul Digital Storytelling. È possibile utilizzare questi video a questo proposito:  
<https://www.youtube.com/watch?v=JIix-yVzheM>  
<https://www.youtube.com/watch?v=LVKeO5IIRA>
2. I partecipanti sono divisi in 5 gruppi diversi (importante che le nazionalità del gruppo siano miste).
3. Ogni gruppo riceve 1 volantino con l'argomento di cui ha bisogno per creare il video utilizzando il Digital Storytelling.
4. I gruppi useranno il metodo del Digital Storytelling e andranno attraverso tutti i passaggi per creare il video finale.

**IMPORTANTE** - il video non dovrebbe durare più di 2 minuti

Fase n.1. - Idea della storia (Di cosa tratta questa storia).

Fase n. 2. - Scrivi la tua storia (scrivi la storia su un foglio di carta in forma di narrazione orale)

Fase n.3. - creare uno Storyboard (Disegna la tua storia e scrivi parole chiave principali per ogni disegno)



Fase n.4. - Ricerca e raccolta di elementi per il video (è possibile fare le vostre foto, video, brevi descrizioni su o creare disegni animati sull'argomento, ecc. ESSERE CREATIVI)

**Preparation**  
Fase n.5. - Costruisci la tua storia. Per questo è necessario utilizzare una applicazione di video making o un sito web online (per esempio wevideo.com). Mettete insieme tutto il materiale - foto, video e voce che racconta la storia.

Fase n.6 - Presentarla ai partecipanti.

Dopo che i gruppi hanno presentato ogni video, c'è una breve discussione "Come gli operatori giovanili possono usare la narrazione digitale per rafforzare la resistenza dei giovani alla radicalizzazione"?

## Handouts

Temi:

- Radicalizzazione giovanile nello sport;
- Radicalizzazione giovanile online e sui social media;
- Radicalizzazione giovanile nelle comunità;
- Radicalizzazione giovanile in politica;
- Radicalizzazione giovanile di massa.

## Consigli per l'educatore

Dividere i partecipanti in gruppi in cui non ci sono membri della stessa nazionalità o organizzazione. Dopo la presentazione video, condurre tutti ad una breve discussione sulla radicalizzazione dei giovani e su come la narrazione digitale può aiutare a prevenire i giovani da questo problema.





# Modulo 5

## **Titolo Workshop**

**Cambiamo insieme**

## **Durata**

45min

## **Materiali**

Una grande stanza con un palco e delle sedie

## **Preparazione**

Assicurarsi che la stanza sia agibile. Scrivere le seguenti emozioni su 5 diversi fogli di carta: paura, ingiustizia, odio, tristezza, rabbia.

## **Descrizione**

Dividere i partecipanti in 5 gruppi.

Ogni gruppo riceverà un foglio di carta in cui ci ha scritto le emozioni **Preparazione** Dopo averlo letto, tutti i partecipanti devono pensare ad alcuni episodi che sono simili a queste emozioni.

In seguito i partecipanti descriveranno l'esperienza sottolineando le loro emozioni. Una volta che tutte le storie sono state ascoltate, i partecipanti devono decidere su una delle 5 storie da rappresentare.

Le storie saranno eseguite due volte. I primi partecipanti dovranno recitare la storia così com'è accaduta. La seconda volta, durante lo spettacolo un partecipante dovrà mostrare l'emozione che la storia trasmette.

Debriefing.



## Handouts

### Consigli per l'educatore

Secondo alcune culture ed educazioni esprimere le emozioni è un segno di debolezza. Spiegare ai partecipanti che mostrare le loro emozioni è accettabile e non hanno bisogno di sentirsi a disagio.





# Modulo 5

## **Titolo Workshop**

**Socialmente accettabile**

## **Durata**

45min

## **Materiali**

Una grande stanza con tavolo e sedie, connessione internet, laptop, penne e fogli di carta.

## **Preparazione**

Assicurarsi che la stanza sia agibile e che ci sia connessione internet.

## **Descrizione**

Introduzione sull'importanza dell'alfabetizzazione mediatica nel processo di pensiero critico. Il formatore mostrerà alcuni video pubblicati sui social media relativi a:

- Discorsi di odio contro gli immigrati,
- Propaganda politica contro gli immigrati,
- Propaganda religiosa.

Dopo aver visto tutti i video, dare 5 minuti ai partecipanti per riflettere sul messaggio che questi video stanno inviando e il potere dei social media.

Ora i partecipanti possono condividere i loro pensieri e sentimenti su tutti i video.

Dopo la discussione, i partecipanti saranno divisi in 5 gruppi. Ognuno di loro creerà un video o un post da condividere su Social media.

L'obiettivo del video/post è quello di mostrare come i suddetti video possono ferire e spingere i giovani verso l'estremismo.

Debriefing





## Handouts

### Consigli per l'educatore

I video da vedere non devono durare più di 3 minuti. Se il video in questione dura più a lungo, selezionare le parti di vostro interesse.

Fate attenzione nel caso in cui possano sorgere conflitti tra i partecipanti mentre guardano il filmato.

I partecipanti possono scegliere di pubblicare il video/post sui seguenti social media: Facebook, Twitter, TikTok, Instagram, Vkontakte.



# Modulo 5

## **Titolo Workshop**

**Interviste faccia a faccia**

## **Durata**

45min

## **Materiali**

Una grande stanza videocamere o smartphones, penne, fogli di carta

## **Preparazione**

Dividere i partecipanti in 7 gruppi da 3 e 1 da 4.  
Ogni gruppo sarà composto da un intervistatore e da intervistati.

## **Descrizione**

L'intervista porrà le seguenti domande:

- Presentarsi
- Perché decidete di partecipare a questa mobilità?
- È mai stato vittima di razzismo? Se sì, spieghi cosa è successo e la sensazione che ha avuto.  
Se no, ha assistito a un episodio di razzismo o cosa pensi al razzismo?
- Quale emozione ti suscita la parola "radicalizzazione"?
- Hai mai pensato di far parte di un gruppo estremista?  
Se è così, cosa ti ha portato a pensarlo? Se no, hai amici o conoscenti che hanno avuto questa idea?
- Cosa dobbiamo fare per prevenire la radicalizzazione?

Debriefing



## Handouts

## Consigli per l'educatore

È possibile aggiungere altre domande alla lista.  
Il colloquio deve essere registrato uno alla volta.  
Le interviste non possono durare più di 5 minuti.





# Modulo 6

## Titolo Workshop

**Simulazione delle dinamiche di gruppo**

## Durata

90min

## Materiali

## Preparazione

I partecipanti sono invitati a scegliere e a dire al formatore (in forma anonima) una delle loro esperienze di vita legate alle dinamiche di gruppo, vissute in prima persona o osservate. Ad esempio, la scena può riguardare:

la differenziazione gerarchica vissuta dal soggetto in un determinato gruppo;

il ruolo del soggetto all'interno di un gruppo, scelto e assegnatogli dall'altro gruppo (es. leader-capro espiatorio-nuovi arrivati ecc.);

le norme formali o non formali che regolano un gruppo e il rapporto tra i ruoli e il rispetto delle norme

## Description

Il formatore selezionerà tre esperienze e attraverso il metodo del teatro oppresso coordinerà i metodi dei membri dei gruppi nella simulazione degli scenari (15 minuti).

Introduzione:

2. Il formatore leggerà la scena che è stata selezionata e spiegherà come dovrebbe essere simulata (15 minuti).

3. Il Trainer identificherà i diversi personaggi della scena e chiederà ad ogni membro del gruppo di scegliere il personaggio con cui preferiscono giocare. Tutte le diverse figure della scena devono essere impersonate. L'obiettivo è quello di inscenare episodi in cui le dinamiche di gruppo possono facilmente



mostrare la differenza tra l'opinione il comportamento individuale e il fatto che questa discrepanza può essere causata dall'influenza esercitata sul soggetto dal comportamento e dalle opinioni degli altri membri del gruppo.

Un altro importante obiettivo è quello di riflettere su come la specifica posizione che occupiamo all'interno di un gruppo può influenzare la nostra percezione del gruppo e della situazione che stiamo vivendo. Ogni personaggio dovrebbe cercare di affermare la propria posizione secondo un

ordine cronologico stabilito dal formatore.

Ogni scena dovrebbe durare circa 20 minuti.

Debriefing:

Alla fine della simulazione, ad ogni partecipante viene chiesto di presentare la sua posizione rispetto a quella da lui simulata: le posizioni corrispondono? Se sì, perché? Se no, perché? Come avrebbe agito nella realtà e perché non avrebbe agito come da simulazione? Come si è sentito a dover simulare un certo atteggiamento? Come si sarebbe potuta gestire la situazione in modo ottimale dal suo punto di vista? In quale personaggio si è riflesso maggiormente? In questo contesto, saranno condivise le informazioni sulle dinamiche del gruppo e il dibattito e l'analisi della situazione saranno incoraggiati (40 minuti).

## Handouts

## Consigli per l'educatore

Per maggiori informazioni:

[https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre\\_of\\_the\\_Oppressed](https://en.wikipedia.org/wiki/Theatre_of_the_Oppressed)



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Modulo 6.2

## **Titolo Workshop**

**Abilità di gestione conflittuale con la  
metodologia di Forum Theatre**

## **Durata**

90min

## **Materiali**

Carta, penne, matite, dispense stampate.

## **Preparazione**

Stampa le dispense. Disporre la sala in modo che abbia un "palcoscenico" e un'area "pubblico". Assicuratevi che ci sia abbastanza spazio per ogni gruppo per lavorare tranquillamente alla creazione della scena.

## **Descrizione**

1. Dividere i partecipanti in 4 gruppi;
2. Distribuire ai gruppi le dispense con diversi tipi di possibili conflitti all'interno di un gruppo. È possibile utilizzare quello suggerito nella "dispensa" o creare il proprio "conflitto tipo", che potrebbe anche riprodurre alcuni conflitti che sono sorti nelle sessioni precedenti.
3. Dare a ciascun gruppo 10-15 minuti per creare uno scenario sul tipo di conflitto che hanno ricevuto. Dare ai partecipanti alcuni consigli/regole per creare la loro scena:  
Ogni protagonista dovrebbe dire almeno due brevi battute. Una prima e uno dopo quello che il gruppo identifica come il momento di conflitto.
4. Quando ogni gruppo è sicuro dello scenario che ha creato, il primo gruppo inizia ad esibirsi e gli altri gruppi fungono da pubblico. Il facilitatore fa da joker.
5. Dopo ogni performance il joker chiede al pubblico:  
Cosa è successo?



Hai visto il conflitto?

C'è qualcosa che il facilitatore possa fare?

Una volta che il gruppo ha discusso brevemente (max. 5 min.) alcuni possibili modi per cambiare la situazione, la scena verrà nuovamente rappresentata e il facilitatore istruirà il pubblico a fermare la scena urlando "Fermo!" e fare proposte di cambiamento alla situazione. Se i membri del pubblico non intervengono spontaneamente, il facilitatore potrebbe fermare la scena spontaneamente toccando la spalla del facilitatore-personaggio e chiedere al pubblico di dare qualche suggerimento per cambiare la situazione. La performance continuerà secondo il suggerimento fatto.

6. Dopo che ogni scena è stata riprodotta due volte, l'intero gruppo si riunisce e discute i conflitti che sono stati presentati e le soluzioni che sono state trovate per ogni scena, o che si possono trovare in base alle modifiche apportate alla scena. Il facilitatore incoraggia la discussione ponendo domande, come:

- Cosa pensi che stesse succedendo?
- Hai mai sperimentato questo tipo di conflitto?
- Cosa è stato utile nella vostra situazione?
- Hai considerato il punto di vista di ogni personaggio quando hai suggerito un cambiamento?

Credete che ci possano essere altre soluzioni per questo tipo di conflitto?

## Handouts

**CONFLITTO TIPO 1 (umiliazione / percezioni diverse)** Il facilitatore fa una domanda al gruppo. Nessuno risponde, quindi "A" dà una risposta. Non è la risposta corretta, quindi "B" inizia prendendo in giro "A".

**CONFLITTO TIPO 2 (esclusione/diversi desideri)** Mentre "A" è assente, "B" propone al gruppo di avere pranzo/cena insieme. "A" si sente esclusa dato che tutti hanno il pranzo/cena assieme, tranne lui/lei

**CONFLITTO TIPO 3 (lavoro di squadra/diversi obiettivi o idee).** I partecipanti lavorano in coppia per trovare una risposta comune a una domanda. "A" propone una risposta che pensa sia quella corretta, ma "B" non accetta il suggerimento di A perché pensa che la sua stessa risposta sia quella corretta e non ha senso discuterne insieme.

**CONFLITTO TIPO 4** (rapporti di potere/personalità diverse)  
Durante un momento di brainstorming / attività di discussione, "A" avrebbe piacere a partecipare alla discussione, ma ogni volta che inizia a parlare, "B" lo interrompe per dire qualcosa sull'argomento in discussione. Alla fine, "A" si arrende e non condivide con il gruppo le sue idee.

## Consigli per l'educatore

- In alternativa alle dispense proposte, potete crearne delle vostre, utilizzare immagini, o anche chiedere ai partecipanti di preparare una scena a partire dalla loro esperienza personale.
- Incoraggiate i partecipanti a prendere in considerazione la loro esperienza personale/lavorativa pensando a possibili modi per cambiare la situazione presentata in ogni scenario.
- Durante la discussione finale, come momento di debriefing, incoraggiare i partecipanti a discutere di altri conflitti simili che potrebbero sorgere durante il lavoro di gruppo e come le soluzioni proposte per gli scenari eseguiti possono essere adattati per affrontare altri possibili conflitti.







# Modulo 7

## **Titolo Workshop**

**Non giocare con quel bambino!**

## **Durata**

90min

## **Materiali**

Palla, finestra finta

## **Preparazione**

Nella preparazione è importante specificare l'aspetto della scena che non è immediatamente comprensibile al pubblico. La nonna è non si comporta in malo modo con la bambina, è mossa da stereotipi e vecchi modi chiusi alla diversità.

## **Descrizione**

Personaggi: Nonna, bambino locale, bambino migrante, 3 bambini a caso

Scena: Il bambino del posto è a casa della nonna a giocare con i Lego nel soggiorno. Mentre gioca la nonna sta guardando le notizie in televisione. La notizia riguarda l'arrivo di nuovi immigrati in Europa, commenta: "Perché vengono qui?", "cosa si aspettano di trovare", e "perché il governo permette che arrivino nel nostro Paese?". Il ragazzino, infastidito dalla TV, inizia a guardare fuori dal finestra, è una bellissima giornata di sole. Nel giardino al piano di sotto una bambina sta giocando con la palla e, separatamente, un gruppo di bambini giocano insieme. Il ragazzino decide di scendere le scale ed essendo incuriosito dalla ragazza solitaria, inizia a giocare con lei.

Il ragazzino ha notato che la ragazza è arrabbiata, sembra turbata per qualcosa e calcia la palla forte al muro. Il giovane ragazzo guarda la ragazza e fa 3 domande.

Le domande del ragazzo indicano il pubblico:

- Perché giochi da sola?
- Perché sei così arrabbiata?
- Posso fare qualcosa per aiutarti?



I bambini stanno giocando insieme con la palla. Una volta che si sono fermati il bambino torna a casa della nonna. La nonna è arrabbiata con lui e inizia a chiedergli "perché sei stato a giocare con quella ragazzina strana? Non sapevi che ha preso a pugni un ragazzino pochi giorni fa", "viene da un altro Paese, per loro è normale l'uso della violenza per risolvere i problemi... Sono pericolosi persone non buone per un ragazzo come te. Potrebbe chiederti di andare a casa loro per giocare, poi chissà cosa succederebbe con una famiglia violenta come quella?!", "non puoi più giocare con quella ragazza!".

Domande al pubblico:

- Le nuove regole imposte dalla nonna aiutano a risolvere la questione della ragazzina arrabbiata?
- Pensi che la nonna sia cattiva? Se no, perché ha agito in questo modo?
- Potrebbe esserci una connessione tra il primo gruppo che ha escluso le parole della ragazza e della nonna?

## Handouts

## Consigli per l'educatore

Il formatore dovrebbe coinvolgere il partecipante in modo da avere l'iniziativa e rendere i personaggi più particolari, dando un accento all'atteggiamento della nonna, arrabbiata per la bambina e il comportamento del gruppo che ha escluso la ragazza.





# Modulo 7

## Titolo Workshop

**Il nuovo compagno**

## Durata

90min

## Materiali

Banco per 4 studenti, una cattedra e un tavolo per il pranzo

## Preparazione

Nella preparazione è importante specificare l'aspetto della scena che non sono immediatamente comprensibili al pubblico. In questo caso è importante specificare la provenienza dello studente e che l a classe è in una scuola di una grande città.

## Description

Scena - Classe della scuola di una grande città, è arrivato un nuovo studente in classe.

Parte I - L'insegnante presenta il nuovo studente, tutti gli altri iniziano a guardarlo cercando di capire quale tipo di persona sia. Gli studenti sanno già che viene da un'altra regione, rurale, più povera, lontana dalla città e dagli ambienti urbani.

I 3 studenti iniziano a commentare il modo in cui è vestito, il modo in cui cammina e l'accento.

Domande al pubblico:

- Come considera le azioni dei nuovi compagni di classe?
- Come dovrebbe comportarsi il nuovo arrivato per evitare questi commenti? È possibile?

Parte II - L'insegnante inizia la lezione e pone una domanda generale. La nuova studentessa sembra eccitata perché conosce la risposta mentre gli altri studenti non sanno come rispondere.

Il nuovo studente si guarda intorno e pensa se dovrebbe rispondere o no.

Domande al pubblico:

- Risponde alla domanda o tace per non sembrare un secchione?
- Quali sono i pro e i contro per rispondere o no?



Parte III - Durante l'ora di pranzo, i tre studenti stanno mangiando sul tavolo, il nuovo arriva e li guarda. I tre amici si guardano l'un l'altro e cominciano a discutere "dovremmo invitarlo al nostro tavolo o evitarlo?"

Domande aperte al pubblico:

I tre studenti devono dare il benvenuto al nuovo studente e chiedere di unirsi a loro?

Due alternative per la fine della storia basate sul pubblico risposta (per incentivare il dibattito gli attori potrebbero mostrare entrambi gli scenari).

Scena I - Se sì, i nuovi dicono "No, grazie! E pensando ad alta voce "Non pranzerò mai con quelle persone viziate della città!".

Scena II - Nel caso in cui non si accolgano i tre studenti dire "Non pranzeremo mai con quel contadino della campagna", e il nuovo studente continua a camminare dritto.

Domande al pubblico:

- Come i pregiudizi agiscono in entrambi i casi nell'aumento dei problemi di radicalizzazione?
- Quali comportamenti potrebbero aiutare ad evitare questo tipo di situazioni?

## Handouts

## Consigli per l'educatore

Il formatore dovrebbe coinvolgere il partecipante in modo da dargli l'iniziativa e rendere i personaggi più particolari, dando un accento al nuovo studente, e fornendo più stereotipi sulla gente di campagna.

Il formatore dovrebbe utilizzare entrambi gli scenari nella III parte per stimolare il dibattito da entrambi i punti di vista e il collegamento con la radicalizzazione.





# Modulo 7

## **Titolo Workshop**

**La giovane fidanzata**

## **Durata**

90min

## **Materiali**

Tavolo per una scena al ristorante

## **Preparazione**

Nella preparazione è importante specificare l'aspetto della scena che non sono immediatamente comprensibili al pubblico. In questo caso è importante specificare che i giovani fidanzati sono da pochi mesi insieme e cominciano ad avere problemi legati alle loro differenze culturali.

## **Descrizione**

**Personaggi:** Ragazza europea, ragazzo musulmano, i genitori dei fidanzati, zio curioso.

**Scena:** una coppia di giovani che si conoscono e stanno avendo una relazione da alcuni mesi, le cose vanno molto bene fino a quando nella vita quotidiana emergono alcune differenze. Le questioni principali iniziano quando decidono di presentarsi reciprocamente alle loro famiglie.

**Scena I:** La scena inizia con la coppia che cammina in un parco, il ragazzo dice "Venerdì prossimo io e la mia famiglia andremo in un ristorante, Vuoi unirti a noi?", risponde la ragazza entusiasta "Certo che sì! Ma, meglio chiedere, c'è un comportamento o una regola che dovrei seguire

durante la cena?". Il tizio "no, sono a posto, di mentalità aperta e amichevole, andrà tutto bene!"

La sera, la coppia va al ristorante con la sua famiglia, la cena va bene. Arriva il cameriere per l'ordinazione e quando arriva il turno della ragazza, lei ordina un piatto con carne di maiale. Il ragazzo è davvero in difficoltà perché i suoi genitori sono delusi dalla sua scelta.



Domande aperte al pubblico:

- Come dovrebbe comportarsi il ragazzo in questa situazione?
- La ragazza avrebbe dovuto chiedere o chiarire il punto con la famiglia prima di cena?
- La sua famiglia avrebbe dovuto pensare che ordinare carne di maiale potesse essere un problema per loro e avrebbe dovuto darle dei consigli?

Scena II

Dopo la prima avventura è il turno di presentare la sua famiglia al ragazzo, questa volta la cena si svolge a casa sua con tutta la famiglia.

La cena sta andando bene, la gente parla e si divertono. Una volta arrivata la preghiera della sera il ragazzo si trasferisce in un'altra stanza, ma lo zio curioso lo segue. Dopo averlo visto pregare

lo zio torna in soggiorno e, dopo un po' di mimica e una battuta, tutta la famiglia ride della situazione.

Domande aperte al pubblico:

- Questo comportamento è discriminatorio e offensivo per il ragazzo?
- Come dovrebbe reagire la ragazza in questa situazione, dire al ragazzo ciò che è successo, o semplicemente evitare la situazione?
- Quali sono le potenzialità dannose di questo tipo di scherzi dal punto di vista della radicalizzazione?

## Handouts

## Consigli per l'educatore

Il formatore dovrebbe coinvolgere il partecipante in modo da avere iniziativa e rendere i personaggi più particolari, dando alcune tipiche espressioni ai protagonisti e alle loro famiglie.





# Modulo 8

## **Titolo Workshop**

**Migliori Pratiche per la sessione di Forum  
Theatre “Le luci di Accra”**

## **Durata**

90min

## **Materiali**

Una dispensa con la descrizione della scena

## **Preparazione**

I partecipanti sono divisi in 5 squadre. Ogni squadra riceve un personaggio e si concentra sul suo ruolo. Inoltre, ogni squadra riceve la dispensa con descrizione della scena. Ai partecipanti di ogni squadra viene chiesto di scegliere 1 persona o più (se vogliono cambiare durante il gioco) per interpretare il personaggio.

Personaggi: Ragazzo di strada, 2 ragazzi di paese, Ragazzo di paese con dubbi, uno scolaro del villaggio.

Dopo la scena, i partecipanti hanno una discussione.

Le domande sono fornite nella descrizione.

## **Description**

Scena:

Un ragazzo di strada di Accra torna al suo villaggio, guarda tutti con un mix di stupore e disgusto. "come può la gente continuare a vivere nei villaggi? Incontra 2 vecchi amici del villaggio. Sono impressionati dal suo stile, dalla moda ed espressioni. Racconta loro ogni tipo di fatti eccitanti e sciocchi della vita ad Accra. Il ragazzo di Accra li coinvolge lentamente ad unirsi a lui nella nuova realtà dove c'è lavoro e vita agiata per tutti. Un altro vecchio amico arriva con uno zaino da scuola ma si spaventa per i piani dei giovani e sente l'odore del pericolo del Sogno di Accra, resiste un po' e cerca di proteggere i 2 innocenti ragazzi, ma senza successo se ne va.



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

Un quarto amico ha cambiato idea e sta esitando se venire o no. Nel frattempo i 2 primi ragazzi hanno accettato di viaggiare ad Accra. Il ragazzo di strada accetta di pagargli l'autobus se accettano che lui gestisca la loro vita professionale. L'appuntamento è dato per la mattina dopo le 5. E' chiaro che il ragazzo di strada stia per intrappolarli ad Accra.

La mattina dopo i 3 ragazzi sono pronti ma uno di loro ha ancora dubbi. Arriva il ragazzo di strada e si prende gioco di chi è in dubbio finché non lo convince. Uno scolaro si avvicina e, dopo che loro gli spiegano le loro intenzioni, cerca di convincerli tutti che la scuola è l'unico modo per un futuro migliore, ma non ha argomenti convincenti. I loro genitori non sanno nulla.

Una volta arrivati ad Accra i 3 ragazzi sono molto sorpresi. Uno è stordito dalle luci notturne, l'altro vede un elicottero. Il ragazzo di strada si arrabbia e dice loro di non far vedere che sono nuovi in giro, altrimenti tutti ne avrebbero approfittato. Lui gli invita a dormire sul pavimento. Il posto puzza, ci sono le zanzare, ma alla fine si addormentano. I ragazzi del villaggio si svegliano per strada. Non vedono l'ora di ottenere il lavoro e scoprire la bella vita di Accra.

Il ragazzo di strada cerca una soluzione e trova a chiunque un lavoro. Uno vende la cocaina, l'altro l'erba. Mostra loro comportamenti e le parole per farlo. Il terzo ragazzo, quello dubbioso, sente la mancanza della madre e vuole tornare al suo villaggio. Gli viene detto severamente che deve rimborsare il prezzo del biglietto dell'autobus al ragazzo di strada che ha pagato per questo. Quindi dovrà fare il borseggiatore. Gli viene insegnato come farlo. Parte deluso e capisce in che trappola è caduto con i suoi amici.

Dopo che la scena è stata rappresentata, il trainer chiede a tutti di riflettere sul gioco e rispondere a queste domande.

I problemi e le domande da discutere con il pubblico durante la sessione sono:

1. Le persone che tornano da Accra o dall'estero dicono sempre la verità?
2. La vita del villaggio non ha più senso al giorno d'oggi?
3. Quando si dovrebbe andare ad Accra? Quando no?
4. Analisi del punto di vista: il ragazzo di strada ha buone intenzioni alla fine, o vuole solo trovare qualcuno che migliori i suoi affari?
5. Quale potrebbe essere il ruolo della gente di città per prevenire questa situazione e aiutare ad accogliere i ragazzi del villaggio?
6. In che modo tutto questo episodio è adattabile con la radicalizzazione dal punto di vista culturale e sociale?



## Handouts

Ognuno riceve le dispense con il copione

## Consigli per l'educatore

Il trainer dovrebbe monitorare la recita e vedere se combacia con la descrizione della scena. Inoltre, dovrebbe gestire i gruppi nel caso decidessero di per cambiare o meno le persone durante lo spettacolo. Dopo la scena -discussione!



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union



# Modulo 9

## **Titolo Workshop**

**Building Blocks**

## **Durata**

90min

## **Materiali**

Laptop, Smartphone, Connessione Internet, Vecchi Giornali e Vecchi video (se possibile)

## **Preparazione**

Selezionare gli articoli di giornale online e i commenti degli utenti allegati. Selezionare diversi gruppi e pagine Facebook e blog online. Dividere i partecipanti in 3 gruppi e assegnare ad ogni gruppo diverso il materiale selezionato.

## **Descrizione**

I partecipanti saranno divisi in tre gruppi (blocchi). Ogni blocco incarna una visione e un atteggiamento specifico nei confronti della questione della migrazione e verso i migranti. In questo contesto, il blocco n°1 rappresenterà una mentalità estremamente liberale e aperta, mentre il blocco n. 2 comprenderà una visione radicale conservatore, anti-migrante e nazionalista e infine il blocco n°3 impersonerà una posizione moderata e pragmatica.

Ad ogni blocco verrà assegnata una quantità selezionata di articoli di giornale con commenti degli utenti, pagine Facebook e blog online appartenenti alla sfera dei valori pertinenti al relativo blocco. Ogni gruppo dovrà leggere il materiale e scorrere il contenuto delle pagine Facebook e dei blog assegnati.

Il primo compito sarà quello di dare una definizione di migrante e di descrivere lui/lei secondo il materiale letto e secondo la visione socio-politica del rispettivo blocco. In particolare, i partecipanti devono rispondere alle seguenti domande: chi è un migrante? Cosa fa? Perché è in Europa?

Il secondo compito comporterà un confronto diretto tra i tre diversi blocchi sul concetto di migrante, con l'obiettivo di condividere idee e punti di vista al fine di dare un'immagine più complessa e una definizione completa di migrante. Il terzo compito comprenderà una riflessione sull'evoluzione del concetto di migrante attraverso i decenni. I partecipanti avranno accesso ai vecchi giornali articoli e video di notizie degli anni '80, '90 e 2000 che saranno utili per capire se, come e perché la migrazione come fenomeno è cambiato e come è stato raffigurato il migrante dai media negli ultimi tre decenni. I partecipanti rifletteranno se l'avvento dei nuovi media ha cambiato la comunicazione e il modo in cui gli utenti e i lettori percepiscono i migranti.

## Handouts

Una definizione comprensiva e argomentata di migrante

## Consigli per l'educatore

Durante il secondo compito il formatore dovrebbe prendere nota di vari termini e gli argomenti che emergono dal confronto per guidare i partecipanti verso una definizione comune di migrante. La terza attività può essere effettuata in gruppi (uno per ogni decennio) o tutti insieme, a seconda del numero di partecipanti.





# Modulo 9

## **Titolo Workshop**

**La storia nascosta**

## **Durata**

90min

## **Materiali**

Laptop, Materiale stampato; fogli dicarta e penne (se necessari)

## **Preparazione**

I partecipanti saranno divisi in 3 gruppi. I formatori forniranno ad ogni gruppo il materiale necessario per l'adempimento dei loro compiti. Il materiale includerà:

- conoscenze teoriche e pratiche sul tema dell'ambiente socio-culturale di cui i migranti fanno parte quando si stabiliscono in Europa, così come la situazione geopolitica e sociale dei loro paesi d'origine;
- diversi articoli e linee guida su come scrivere una storia/articolo che favorisce una visione radicalizzata dei migranti;
- conoscenza teorica e pratica della teoria costruttivista relativa al linguaggio e alla comunicazione per comprendere come i media e la politica espongono un fatto oggettivo in diversi modi a seconda il messaggio che vogliono inviare.

## **Descrizione**

I partecipanti saranno divisi in 3 gruppi e ognuno di loro avrà un nome specifico e una funzione specifica all'interno del gioco di investigazione. Il primo gruppo sarà quello degli Storyteller, mentre il secondo sarà quello dei cosiddetti Radical Troll e infine il terzo sarà il gruppo degli Investigatori.

**IMPORTANTE:** Gli investigatori devono essere ignari di chi è uno Storyteller e chi è un Radical Troll. Nella prima ora, ad ogni gruppo sarà fornito il rispettivo materiale necessario per completare il suo compito.

In particolare, agli Storyteller saranno fornite informazioni teoriche e conoscenza pratica dell'ambiente socio-culturale di cui i migranti fanno parte quando si stabiliscono in Europa e su come sia la situazione geopolitica e sociale dei loro paesi di origine. I Radical Troll leggeranno diversi articoli e linee guida su come scrivere una storia/articolo che favorisca una visione radicalizzata su migranti, mentre gli investigatori impareranno l'approccio costruttivista per capire come i media e la politica espongono un fatto oggettivo in modi diversi a seconda del messaggio che vogliono inviare. Il punto di partenza del gioco d'indagine è un crimine commesso da un migrante (i partecipanti possono scegliere il tipo di crimine). Il primo compito per gli Storytellers consiste nello scrivere la storia oggettiva che si cela dietro il crimine che si concentra sul passato dell'immigrato a partire dai pochi istanti prima che il crimine fosse commesso fino ad arrivare ai 5 anni precedenti il reato.

La storia deve essere divisa in 5 sezioni:

1ª Sezione - 1 ora prima che il crimine venga commesso;

2ª Sezione - 1 settimana prima del reato;

3ª Sezione - 1 mese prima del reato;

4ª Sezione - 1 anno prima del reato;

5ª Sezione - 5 anni prima della commissione del reato.

La storia deve coinvolgere le azioni del migrante, la sua motivazione, il contesto economico in cui si è stabilito e il motivo per cui è diventato un migrante.

Una volta completata la storia, i narratori passano il loro scritto ai Radical Troll, che devono modificare la storia oggettiva secondo la loro visione radicale, concentrandosi sulla sfumatura anti-migrante propria della loro natura. Sono liberi di modificare l'intera storia o semplicemente alcune delle sezioni scritte dai Storytellers. Una volta che questo compito è completato entrambi i gruppi avranno una versione della storia dietro al crimine, i narratori conservano la storia vera e oggettiva, mentre i Radical Troll dovranno promuovere la loro versione radicalizzata.

Ora il vero gioco può iniziare.

I tre gruppi sono nella stessa stanza e il compito degli investigatori è conoscere la vera storia dietro al crimine commesso, l'unico modo in cui possono farlo è chiedendo agli Storytellers o ai Radical Trolls il background e le motivazioni del migrante.

Per prima cosa, devono sapere cosa è successo un'ora prima del crimine, poi 1 settimana prima e così via fino a raggiungere la conoscenza della storia del migrante dei precedenti 5 anni.

Gli investigatori possono chiedere informazioni sulla stessa sezione della storia diverse volte e possono parlare con persone diverse dagli investigatori più volte.

L'obiettivo degli Investigatori è quello di scoprire la verità e la storia obiettiva dietro il crimine, mentre lo scopo degli Storytellers è quello di guidare gli investigatori nel raggiungimento della verità oggettiva. Dall'altra parte, l'obiettivo dei Radical Troll è di deviare gli Investigatori dall'obiettivo proponendo la loro storia alternativa. Alla fine, gli investigatori riveleranno la storia dietro il crimine dedotto dalle loro indagini, in modo che sia possibile verificare se i Radical Trolls hanno avuto successo nel loro obiettivo.

Alla fine, ci sarà una riflessione tra i partecipanti sul modo giusto per accedere e selezionare le informazioni dei media e quale tipo di educazione può essere proposto ai giovani al fine di promuovere il pensiero critico e per prevenire la loro radicalizzazione.

## Handouts

## Consigli per l'educatore

Dopo la fine del gioco e nel caso in cui qualche investigatore sia stato deviato da un Radical Troll, l'allenatore dovrebbe chiedere all'investigatore quale parte della storia del troll lo ha convinto di più e iniziare la riflessione dalle sue risposte.





# Modulo 10

## **Titolo Workshop**

**Stop Sochate!**

## **Durata**

120min

## **Materiali**

Laptop, fotocamera (telefono, laptop o camera separata), registratore (telefono, laptop o registratore separato); Foglio di carta se necessario (preferibile usare il laptop)

## **Preparazione**

I partecipanti sono divisi in 5 gruppi (5 per ogni gruppo)

## **Descrizione**

1. Ogni squadra deve creare la propria idea di storia sulla base della propria esperienza in cui hanno sperimentato l' hate speech (a livello personale o semplicemente hanno letto diversi commenti di discorsi d'odio, argomenti, ecc) per sensibilizzare l'opinione pubblica sui discorsi d'odio sui social media. Raccogliere tutte le esperienze e scrivere tutto.
2. Mettere tutto insieme e scrivere la storia
3. Il passo successivo è quello di creare una semplice storyboard per poter vedere come
4. sembrerà visivamente
5. I partecipanti ricercano e raccolgono elementi, foto, video (possono creare i propri video che raccontano esperienze), registrazioni vocali sulle esperienze. In questo caso, è bene effettuare le proprie riprese.
6. Dopo che tutto il materiale è stato raccolto, iniziate a lavorare per mettere la storia digitale insieme aggiungendo tutti i materiali, la voce, le foto, i video, ecc. Il video dovrebbe durare al massimo 4 minuti.
7. Presentare i video ad altre squadre.

**Handouts**

**Consigli per  
l'educatore**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union





# Modulo 10

## **Titolo Workshop**

**Siate consapevoli!**

## **Durata**

120min

## **Materiali**

Computer portatile, macchina fotografica (telefono, portatile o macchina fotografica separata), registratore vocale (telefono, portatile, registratore vocale separato), foglio di carta se necessario (preferibile usare un computer portatile per prendere appunti e strutturare)

## **Preparazione**

I partecipanti sono divisi in 5 squadre (5 partecipanti per squadra, mista).

## **Descrizione**

1. Ogni gruppo ha 10 minuti per discutere le ragioni per cui pensa che i giovani usino discorsi di odio e che la radicalizzazione giovanile stia diventando più popolare.
2. In seguito creano un'idea per un video di Digital Storytelling su questo argomento.
3. Scrivono la storia. Ricordate che l'obiettivo principale è quello di aumentare la consapevolezza sui motivi per cui la radicalizzazione giovanile e i discorsi d'odio stanno diventando sempre più popolari. La storia video non dovrebbe essere più lunga di 3 minuti.
4. Ogni gruppo crea uno storyboard che mostra le loro storie.
5. Dopo aver creato lo storyboard, il passo successivo è quello di ricercare e raccogliere elementi (video, foto, registrazioni vocali in cui si racconta la storia, ecc) In questo workshop, si consiglia di salvare il proprio filmato.
6. Metti insieme tutto il materiale e presentalo al resto del gruppo!



**Handouts**

**Consigli per  
l'educatore**



Co-funded by the  
Erasmus+ Programme  
of the European Union

### ***Disclaimer***

Il sostegno della Commissione europea alla produzione di questa pubblicazione non costituisce un'approvazione del contenuto, che riflette esclusivamente il punto di vista degli autori, e la Commissione non può essere ritenuta responsabile per l'uso che può essere fatto delle informazioni ivi contenute.