

**deina**

# CHIEDIMI DOVE ANDIAMO

Percorsi per l'educazione civica

Digitale / Sostenibilità / Costituzione / Storia e memoria



## **CHIEDIMI DOVE ANDIAMO**

Percorsi per l'educazione civica  
anno scolastico 2022/2023

### **Deina APS**

Per informazioni e prenotazioni:  
328 1180399 / 331 1509059  
info@deina.it / www.deina.it

# INDICE

<b>Chiedimi dove andiamo - Il progetto</b>	/ pagina 4
<b>Proposta progettuale</b>	/ pagina 5
<b>Metodologia educativa</b>	/ pagina 6
<b>Cittadinanza Digitale</b>	/ pagina 7
<b>Bullismo e cyberbullismo</b>	/ pagina 15
<b>Sviluppo Sostenibile</b>	/ pagina 23
<b>Costituzione</b>	/ pagina 31
<b>Per non perdere la Memoria</b>	/ pagina 39
<b>Contatti</b>	/ pagina 47

Il progetto **Chiedimi dove andiamo** intende supportare l'insegnamento dell'educazione civica attraverso **cinque percorsi didattici digitali** che sviluppano i nuclei tematici definiti con le nuove linee guida dettate dal ministero nell'a.s. 2021/22. La proposta è capace di tenere conto delle disposizioni igienico-sanitarie vigenti, pertanto potrà essere messa in pratica sia a distanza sia in presenza

## Deina APS Capacità operativa

**Deina APS** (dal greco *deinós*, cioè *la stupefacente capacità degli uomini di essere terribili e allo stesso tempo meravigliosi, di costruire e di distruggere*) è un'associazione di promozione sociale, che sviluppa e realizza **progetti di educazione alla cittadinanza sull'intero territorio italiano**. Si avvale della collaborazione di giovani professionisti che hanno fatto delle loro differenze e peculiarità la propria forza: storici, filosofi, sociologi, esperti di comunicazione e di progettazione, economisti e ingegneri, in grado di offrire uno sguardo trasversale e un'esperienza multidisciplinare nell'ideazione e nella realizzazione di percorsi formativi e di prodotti culturali.

In particolare, i progetti educativi proposti da Deina APS hanno a che vedere con i seguenti temi:

- lo studio e la consapevolezza del passato come strumento per comprendere il presente;
- la lotta contro la discriminazione, il razzismo e la xenofobia;
- la cittadinanza attiva e la partecipazione dei giovani alla vita sociale della loro comunità di riferimento;
- l'attenzione ai diritti umani;
- l'educazione alla pace, alla legalità e al consumo critico;
- la protezione delle risorse ambientali e lo sviluppo sostenibile.

Tra i risultati raggiunti in questi anni dall'Associazione vi sono l'**elaborazione di strumenti e metodologie nell'ambito dell'educazione non formale**, la **sperimentazione di nuovi linguaggi in relazione alla media e digital education**, la **formazione di insegnanti e operatori culturali e il coinvolgimento di oltre 22.000 studenti nei propri percorsi educativi**.

Deina APS collabora con numerose scuole diffuse sull'intero territorio nazionale, con centri giovanili, università e istituti storici ed enti locali.

## Proposta progettuale

Il progetto ha l'obiettivo di promuovere nelle scuole l'**educazione civica**, attivando un percorso laboratoriale che sia uno spazio di approfondimento e confronto tra i giovani, attraverso i quali approcciarsi alla complessità del mondo e sviluppare un proprio pensiero critico, per divenire cittadini responsabili e prendere parte in maniera attiva e consapevole al cambiamento culturale e sociale delle comunità.

Sul piano contenutistico la proposta si articola in cinque diversi percorsi tematici: **On/Off - educare alla Cittadinanza digitale, Bullismo e cyberbullismo - Reagire all'odio online, La nostra Costituzione - Essere e fare cittadinanza, Come ambientarsi - percorsi di educazione sostenibile e Non perdere la memoria**. Ciascuno dei cinque percorsi didattici ha la *durata di 10 ore laboratoriali, suddivise in 5 incontri da 2 ore ciascuno* e prevede l'intervento in classe di un operatore di Deina APS.

**I percorsi sono pensati per essere condotti sia in modalità di didattica a distanza che in presenza, a seconda delle esigenze dettate dall'emergenza Covid-19.** Le attività proposte nei percorsi didattici dialogheranno con tutti i device e la strumentazione a disposizione di docenti e studenti: dagli smartphone, ai tablet, per arrivare ai monitor. Ognuno potrà vivere in questo modo un'esperienza educativa personalizzata, smart e innovativa. Potranno essere utilizzati in simultanea da docente, formatore e studenti e allo stesso tempo essere rivisitati in autonomia dagli studenti.

**Ciascuna classe potrà scegliere se adottare uno o più laboratori e uno o più percorsi.** I contenuti sono immaginati per essere proposti a tutte le fasce di età delle scuole secondarie superiori, grazie alla possibilità di adattamento dei contenuti.

## Metodologia educativa

**Deina APS** in tutti i suoi progetti si propone di alimentare una relazione continua tra i contenuti propri di una cittadinanza plurale, consapevole e partecipata e l'educazione alla pace, alla non discriminazione, ai valori della non violenza e dell'inclusione attraverso la predisposizione di un processo educativo e formativo complesso, che prevede la creazione di laboratori, la strutturazione di spazi di confronto, dibattito e approfondimento e l'organizzazione di momenti di incontro e di scambio tra giovani e adulti.

Il progetto mira a tenere insieme gli strumenti dell'educazione non formale, del learning by doing e la media education attraverso una cassetta di attrezzi educativi transmediale, capace di mettere a frutto le potenzialità offerte dai nuovi media facendoli interagire con metodi analogici.

Nell'ultimo anno **Deina APS** ha rafforzato le proprie competenze in ambito digitale impegnandosi nella costruzione di laboratori educativi a distanza. Il passaggio a una forma di interazione digitale ha comportato una sfida per lo staff educativo, che ha elaborato collettivamente alcuni strumenti per far abitare lo spazio digitale in senso plurale e democratico a tutor dell'Associazione e partecipanti.



# CITTADINANZA DIGITALE

On/Off - Essere cittadini sempre



# CITTADINANZA DIGITALE

On/Off - essere cittadini sempre

## Premessa

Essere cittadini attivi oggi significa anche essere in grado di **adoperare consapevolmente i nuovi media e sapersi muovere nella rete in modo responsabile**: in altre parole, la cittadinanza oggi è anche digitale.

I rischi e le opportunità offerte da internet fanno parte del vissuto quotidiano degli studenti. Questi laboratori mirano a costruire momenti di confronto e riflessione collettiva per educare i ragazzi a un utilizzo consapevole dei nuovi media. Una prospettiva storica aiuterà a guardare al presente con spirito critico, riflettendo sulle analogie tra gli usi e gli abusi della comunicazione ieri e oggi.

**Tutto il percorso laboratoriale potrà essere condotto online o in presenza con tecniche di didattica non-formale su piattaforme quali Google Suite for Education, Zoom, Padlet, Jamboard, Mentimeter, YouTube, AwwApp etc.** al fine di stimolare la partecipazione di ragazzi e ragazze e per coinvolgerli come protagonisti del percorso educativo: molte delle attività infatti richiederanno il loro contributo, anche a partire dalle loro esperienze e dai contenuti digitali che incontrano su internet.

Infine, **si dedicherà particolare attenzione all'aspetto visuale dei nuovi media, adottando gli strumenti concettuali della media education.**



# Storia dei media

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Obiettivo del laboratorio è introdurre i ragazzi alla storia e alla complessità dei nuovi media e della comunicazione di massa, interrogandosi sul peso e sul potere che hanno sulla quotidianità di ciascuno di noi.** La nascita e lo sviluppo delle tecnologie dell'informazione e la possibilità di digitalizzare le immagini hanno causato una diffusione e una disponibilità senza precedenti dei materiali audiovisivi, come dimostrano in modo evidente i social media. Gli studenti saranno chiamati a riflettere sull'impatto di questi mutamenti storici, sociali e tecnici, ormai parte della vita quotidiana di ognuno. **La pervasività dei mezzi di comunicazione e dei social rendono importante proporre una educazione ai media che permetta ai giovani di utilizzare questi strumenti e non di diventarne vittime. In questo primo laboratorio si affronteranno quindi temi chiave quali il potere delle parole, l'utilizzo delle immagini e le implicazioni di senso che comportano, il funzionamento dell'informazione e il potere delle fake news, dando strumenti di analisi che possano costruire maggiore consapevolezza sul tema.**

## Obiettivi generali

- Introdurre i concetti fondamentali e le parole chiave della media education;
- Riflettere sulle ripercussioni dei vecchi e nuovi media sulla vita quotidiana di ognuno.

## Obiettivi specifici

- Ripercorrere in modo interattivo alcuni passaggi salienti della storia dei media e dell'informazione;
- Stimolare i ragazzi a condividere le proprie esperienze con i nuovi media per rifletterci insieme.

## Attività

Si proporrà un brainstorming a partire dalla parola "media" e dalle associazioni terminologiche che suscita nei ragazzi. Successivamente, gli studenti saranno invitati a riflettere sul loro ruolo di creatori e consumatori di contenuti digitali. Le loro esperienze saranno poi messe in prospettiva in un quadro storico e concettuale più ampio, proponendogli spunti di riflessione e materiali divulgativi sul tema.

## Materiali e piattaforme

- Estratti da testi e da video educativi su YouTube e altre piattaforme e strumenti di divulgazione;
- Mentimeter, YouTube, Jamboard.

# Le immagini e la costruzione del senso

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Obiettivo del laboratorio è stimolare una riflessione sulle immagini e sul loro funzionamento nella costruzione del senso.** Il contesto storico e sociale in cui determinate immagini circolano e la stratificazione di rimandi che un'immagine è in grado di attivare, costruiscono un complesso intreccio di significati che si legano alla costruzione di un determinato assetto di valori, sia a livello individuale che collettivo. Attraverso l'analisi di immagini giornalistiche, pubblicità e altri prodotti multimediali, si proporrà una riflessione sui significati e i valori che vengono trasmessi all'interno di una società attraverso la comunicazione a vari livelli. In una carrellata sull'utilizzo della propaganda nel corso di tutto il Novecento, si analizzeranno i caratteri di continuità, le analogie delle forme visive e retoriche del Novecento presenti nella comunicazione contemporanea, evidenziando i cambiamenti generati dall'uso degli strumenti di comunicazione di massa, che hanno permesso di raggiungere una dimensione di diffusione prima inedita.

## Obiettivi generali

- Riflettere sull'uso e sul funzionamento delle immagini;
- Indagare il funzionamento e la pervasività della propaganda;
- Analizzare la costruzione di immaginari e stereotipi.

## Obiettivi specifici

- Ragionare in gruppi su fonti audiovisive e testuali;
- Creare un dialogo fra studenti a partire dai materiali esaminati sull'uso strumentale dei media nella costruzione del nemico;
- Stimolare una riflessione condivisa sulle analogie tra il passato e il presente.

## Attività

Il laboratorio alterna momenti di riflessione collettiva a fasi di lavoro in piccoli gruppi su **materiali audiovisivi** selezionati che i ragazzi dovranno analizzare secondo il contesto storico in cui sono stati prodotti, le strategie visive e retoriche utilizzate e l'effetto di senso che ne emerge.

## Materiali e piattaforme

- Fonti audiovisive e testuali di propaganda sul processo di costruzione del nemico;
- YouTube, Vimeo.

# Il cyberbullismo: lo sviluppo della violenza onlife

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Obiettivo del laboratorio è introdurre gli studenti ai meccanismi di sviluppo della violenza offline e online, focalizzando l'analisi sul cyberbullismo.**

Si dedicherà particolare attenzione alla complessità, alla gradualità e alle sfumature che gli atteggiamenti e comportamenti di prevaricazione presentano a livello sia personale che sociale. Partendo dalle percezioni dei ragazzi, si svilupperà una riflessione sul carattere eterogeneo di questi fenomeni e sui ruoli e le responsabilità che essi comportano.

## Obiettivi generali

- Riflettere sulle diverse forme di violenza e prevaricazione online e offline;
- Ragionare sui processi attraverso cui si costruisce la diversità e si fomenta il disprezzo prima e l'odio poi nei confronti degli altri;
- Ragionare sul modo in cui i nuovi media possono dare spazio a nuove forme di violenza.

## Obiettivi specifici

- Brainstorming sul significato di bullismo e cyberbullismo;
- Condividere alcune esperienze, ragionando di come i meccanismi dell'esclusione e della discriminazione siano parte della quotidianità;
- Riflettere sulle fasi di sviluppo della violenza offline e online e sulle strategie per contrastarla.

## Attività

Il laboratorio si compone di tre parti: con lo scopo di intercettare i significati che i ragazzi danno al cyberbullismo si raccoglieranno sulla piattaforma Mentimeter le parole chiave che gli studenti associano al termine. A partire dalle riflessioni dei ragazzi si proporrà loro l'attività chiamata "piramide dell'odio" il cui obiettivo è discutere le cause e gli effetti dell'esclusione e mostrare le fasi attraverso cui si costruisce la diversità. Al termine dell'attività ci sarà un momento di restituzione condivisa per riflettere collettivamente sulle proprie esperienze e sui temi emersi durante il laboratorio.

## Materiali e piattaforme

- Mentimeter per l'attività di brainstorming;
- Jamboard per la piramide dell'odio.

# Linguaggi d'odio su internet

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Il laboratorio vuole calare i concetti della media education nel nostro presente, a partire da alcuni casi studio sui quali gli studenti saranno chiamati a condividere impressioni, emozioni e pensieri.** Si esamineranno diversi materiali per decifrare insieme alcuni dei linguaggi d'odio contemporanei nelle loro forme digitali. Si dedicherà particolare attenzione alle continuità e alle analogie presenti tra fonti storiche e materiali contemporanei selezionati.

## Obiettivi generali

- Mettere alla prova le riflessioni della media education con casi reali e contemporanei;
- Ragionare sull'inedito potere di diffusione di immaginari violenti consentito da internet;
- Riflettere sui nuovi linguaggi online (meme, video) sui diversi social media e sulla loro influenza (YouTube, Facebook, Instagram, TikTok).

## Obiettivi specifici

- Analizzare insieme meme e altri materiali digitali esaminandone le strategie retoriche per comprenderne il funzionamento;
- Riflettere sull'influenza che gli immaginari estremi diffusi entro i nuovi media hanno sull'esplosione di episodi di violenza reale.

## Attività

Il laboratorio comporta due momenti: nel primo si proporrà ai ragazzi un **gioco di ruolo** online. Gli si chiederà di interpretare un utente medio dei social media, e di commentare secondo il pensiero dominante alcune immagini come se stesse navigando su Facebook o Instagram. Le foto proposte saranno selezionate cercando di stimolare una riflessione su pregiudizi e stereotipi, e sul ruolo della società e dei singoli nella loro istituzione. Nella seconda parte, i ragazzi **analizzeranno in piccoli gruppi alcuni meme**, cercando di comprenderne le grammatiche espressive e soppesando i preconcetti e le immagini tipiche utilizzate.

## Materiali e piattaforme

- Padlet per il gioco di ruolo online;
- Una selezione di materiali multimediali presenti su diversi social media (YouTube, Facebook, Instagram, TikTok).

# Come contrastare l'odio onlife?

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Lo scopo di questo laboratorio è di concludere il percorso formativo riflettendo insieme sulle strategie e gli strumenti che gli studenti possono adoperare per agire come cittadini attivi, consapevoli e responsabili nel contrasto all'odio onlife. Saranno forniti ai ragazzi consigli e strumenti per la creazione di contenuti digitali, accompagnandoli nella sperimentazione e utilizzo di alcune strategie visive e comunicative.

## Obiettivi generali

- Riflettere sulle strategie per opporsi alla violenza online;
- Valutare le opportunità dei nuovi media;
- Imparare alcuni rudimenti di linguaggio digitale.

## Obiettivi specifici

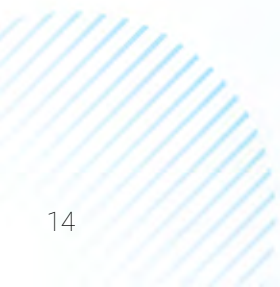
- Realizzare in piccoli gruppi dei contenuti digitali positivi con diversi formati (post di Facebook, storie di Instagram, meme);
- Individuare esempi positivi di comunicazione sui social media;
- Allenarsi insieme a sfruttare le grandi possibilità comunicative dei social media.

## Attività

Il laboratorio prevede una prima parte dedicata a un'attività in piccoli gruppi di carattere eminentemente pratico. Attraverso l'impiego di diverse piattaforme, i ragazzi saranno **chiamati a creare dei meme con contenuti positivi**, capaci di ribaltare gli immaginari e le retoriche sfruttati dai linguaggi d'odio online. La conclusione del percorso sarà dedicata a **un'attività guidata di confronto, posizionamento e discussione** attorno a delle domande aperte e prive di una risposta univoca che consentano ai ragazzi di mettere a sistema le proprie opinioni in modo collettivo e plurale.

## Materiali e piattaforme

- Facebook, Instagram, Knowyourmeme per le fonti visive
- Pixlr e Withkoji per la creazione delle immagini
- Mentimeter per l'attività di posizionamento





# BULLISMO E CYBERBULLISMO

Reagire all'odio onlife



# BULLISMO E CYBERBULLISMO

## Reagire all'odio onlife

### Premessa

Da un'indagine conoscitiva su bullismo e cyberbullismo (ISTAT 2019), più del 50% degli intervistati 11-17enni riferisce di esserne vittima e quasi il 20% dichiara di aver subito azioni tipiche di bullismo una o più volte al mese. I dati mostrano inoltre che gli spazi online sono luoghi di riproduzione della violenza di genere: oltre il 55% delle adolescenti è stata oggetto di prepotenze contro il 49,9% dei loro coetanei maschi.

Dai dati si evince chiaramente che bullismo e cyberbullismo rappresentano un serio problema per il presente e per il futuro degli adolescenti.

**Il percorso proposto mira a prevenire e contrastare le forme di violenza, discriminazione e intolleranza, creando maggiore consapevolezza sui fenomeni di bullismo e cyberbullismo e fornire strumenti per riconoscerlo e contrastarlo.**

**Tutto il percorso laboratoriale potrà essere condotto online o in presenza con tecniche di didattica non-formale su piattaforme quali Google Suite for Education, Zoom, Padlet, Jamboard, Mentimeter, YouTube, AwwApp etc.** al fine di stimolare la partecipazione di ragazzi e ragazze e per coinvolgerli come protagonisti del percorso educativo: molte delle attività infatti richiederanno il loro contributo, anche a partire dalle loro esperienze e dai contenuti digitali che incontrano su internet.

Infine, **si dedicherà particolare attenzione all'aspetto visuale dei nuovi media, adottando gli strumenti concettuali della media education.**

# Conosciamo il fenomeno

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Obiettivo del laboratorio** è introdurre i ragazzi a una maggiore consapevolezza del fenomeno del bullismo e del cyberbullismo, iniziando a mettere le basi di conoscenza necessarie per avviare poi le riflessioni successive, interrogandosi sul peso e sul potere che questi fenomeni hanno sulla vita delle persone coinvolte a vario titolo. A partire da una definizione di ciò che si intende per bullismo e cyberbullismo e delle caratteristiche di questi fenomeni, si passa alla condivisione di un linguaggio comune, a partire dal quale potersi confrontare.

Un nodo fondamentale che si affronterà in questa fase riguarda inoltre le conseguenze a breve e lungo termine che questi comportamenti possono causare, e che rendono fondamentale affrontare queste tematiche e dotare i giovani di una maggiore consapevolezza e di utili strumenti.

## Obiettivi generali

- Introdurre i concetti fondamentali e le parole chiave legate ai fenomeni di bullismo e cyberbullismo;
- Riflettere sulle ripercussioni che questo fenomeno può avere su tutti i soggetti a vario titolo coinvolti

## Obiettivi specifici

- Inquadramento del fenomeno di bullismo e cyberbullismo;
- Condivisione di un linguaggio comune per parlare del fenomeno.

## Attività

Si proporrà un brainstorming a partire dalla parola "bullismo" e dalle associazioni terminologiche che suscita nei ragazzi. Successivamente, gli studenti saranno invitati a riflettere sul fenomeno e sulle sue caratteristiche fondamentali. Il fenomeno sarà poi messo in relazione alla diffusione dei social, per analizzare insieme cosa accade quando la violenza si sposta nel mondo virtuale.

## Materiali e piattaforme

- Estratti da testi e da video educativi su YouTube e altre piattaforme e strumenti di divulgazione;
- Mentimeter, YouTube, Jamboard.

# Lo sviluppo della violenza onlife Stereotipi e pregiudizi

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Obiettivo del laboratorio è tracciare un quadro delle diverse tipologie di prevaricazione e violenza che si possono incontrare nella vita *onlife*. A partire dal superamento della separazione tra vita online o offline, si aprirà una riflessione sull'emergere di nuovi spazi di complessità che possono generare conflitti e sofferenze, con un focus sul potere delle parole e sulle conseguenze che un linguaggio violento può portare nella vita dell'individuo come della collettività. Si rifletterà inoltre sul modo in cui la diffusione dei social media ha aggiunto ulteriore complessità al fenomeno, e su come la vita online e la vita in presenza siano sempre più interconnesse a raggiungere, di fatto, il medesimo status di realtà. Si parla infatti di *onlife*, proprio per indicare come le due dimensioni, virtuale e in presenza, non siano più separabili, e riguardino un'unica realtà e, in termini di identità personale, un'unica persona e identità.

## Obiettivi generali

- Riflettere sulle diverse categorizzazioni e discriminazioni presenti nella nostra società;
- Riflettere sulle diverse forme di violenza e prevaricazione online e offline;
- Ragionare sui processi attraverso cui si costruisce la diversità e si fomenta il disprezzo prima e l'odio poi nei confronti degli altri;
- Ragionare sul modo in cui i nuovi media possono dare spazio a nuove forme di violenza.

## Obiettivi specifici

- Ragionare di come i meccanismi dell'esclusione e della discriminazione siano parte della quotidianità;
- Riflettere sulle fasi di sviluppo della violenza offline e online e sulle strategie per contrastarla.

## Attività

A partire dalle riflessioni dei ragazzi si proporrà loro l'attività chiamata "piramide dell'odio" il cui obiettivo è discutere le cause e gli effetti dell'esclusione e mostrare le fasi attraverso cui si costruisce la diversità. Al termine dell'attività ci sarà un momento di restituzione condivisa per riflettere collettivamente sulle proprie esperienze e sui temi emersi durante il laboratorio.

## Materiali e piattaforme

- Estratti da testi e da video educativi su YouTube e altre piattaforme e strumenti di divulgazione;
- Mentimeter, YouTube, Jamboard.

# Intelligenza emotiva, empatia e ascolto

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Obiettivo del laboratorio è lavorare sulle emozioni e sulla fondamentale funzione che svolgono nella nostra vita e in particolare nelle nostre relazioni sociali.** Le emozioni sono infatti il modo in cui parliamo con noi stessi, ci comunicano qualcosa in merito ai nostri bisogni, ci guidano nell'aiutarci a superare situazioni faticose, a raggiungere i nostri obiettivi e a capire quando siamo soddisfatti. Sono ciò che viene definito la nostra bussola interna, e pertanto rivestono un ruolo molto importante nei processi di decisione, giudizio e ragionamento. A partire dalle parole e dalle percezioni dei ragazzi, si svilupperà una riflessione che dalle emozioni ci guiderà attraverso la comprensione dei processi empatici, alla base delle nostre relazioni interpersonali.

## Obiettivi generali

- Riflessione su empatia, dinamiche di gruppo;
- Analisi delle diverse tipologie di discriminazione.

## Obiettivi specifici

- Ragionare insieme su stereotipi ed etichette presenti nella nostra società;
- Creare un dialogo fra studenti a partire dai materiali esaminati;
- Riflettere sul potere delle parole e sul potere generativo del linguaggio.

## Attività

Il laboratorio alterna momenti di riflessione collettiva a fasi di lavoro in piccoli gruppi su **materiali audiovisivi** selezionati che i ragazzi dovranno analizzare secondo il contesto storico in cui sono stati prodotti, le strategie visive e retoriche utilizzate e l'effetto di senso che ne emerge.

## Materiali e piattaforme

- Fonti audiovisive e testuali di propaganda sul processo di costruzione del nemico;
- YouTube, Vimeo.

# Linguaggi d'odio Il potere delle parole

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Il laboratorio mira a proporre una riflessione sulle parole e sul loro potere creativo e generatore di realtà. A partire da alcuni casi studio sui quali gli studenti saranno chiamati a condividere impressioni, emozioni e pensieri.** Si esamineranno diversi materiali per decifrare insieme alcuni dei linguaggi d'odio contemporanei nelle loro forme digitali. Si dedicherà particolare attenzione alle continuità e alle analogie presenti tra fonti storiche e materiali contemporanei selezionati.

## Obiettivi generali

- Mettere alla prova le riflessioni della media education con casi reali e contemporanei;
- Ragionare sull'inedito potere di diffusione di immaginari violenti consentito da internet;
- Riflettere sui nuovi linguaggi online (meme, video) sui diversi social media e sulla loro influenza (YouTube, Facebook, Instagram, TikTok).

## Obiettivi specifici

- Analizzare insieme meme e altri materiali digitali esaminandone le strategie retoriche per comprenderne il funzionamento;
- Riflettere sull'influenza che gli immaginari estremi diffusi entro i nuovi media hanno sull'esplosione di episodi di violenza reale.

## Attività

Il laboratorio comporta due momenti: nel primo si proporrà ai ragazzi un **gioco di ruolo** online. Gli si chiederà di interpretare un utente medio dei social media, e di commentare secondo il pensiero dominante alcune immagini come se stesse navigando su Facebook o Instagram. Le foto proposte saranno selezionate cercando di stimolare una riflessione su pregiudizi e stereotipi, e sul ruolo della società e dei singoli nella loro istituzione. Nella seconda parte, i ragazzi **analizzeranno in piccoli gruppi alcuni meme**, cercando di comprenderne le grammatiche espressive e soppesando i preconcetti e le immagini tipiche utilizzate.

## Materiali e piattaforme

- Padlet per il gioco di ruolo online;
- Una selezione di materiali multimediali presenti su diversi social media (YouTube, Facebook, Instagram, TikTok).

# Come contrastare l'odio onlife?

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Lo scopo di questo laboratorio è di concludere il percorso formativo riflettendo insieme sulle strategie e gli strumenti che gli studenti possono adoperare per agire come cittadini attivi, consapevoli e responsabili nel contrasto all'odio *onlife*. Saranno forniti ai ragazzi consigli e strumenti per la creazione di contenuti digitali, accompagnandoli nella sperimentazione e utilizzo di alcune strategie visive e comunicative.

A partire da alcuni casi emblematici si rifletterà sulle possibili azioni di coping che i giovani possono attivare, fornendo anche un quadro delle tipologie di reato e di strumenti utili a cui fare riferimento.

## Obiettivi generali

- Proposta di strumenti e consigli per prevenire e affrontare questo tipo di situazioni;
- Riflettere sulle strategie per opporsi alla violenza online;
- Valutare le opportunità dei nuovi media;
- Imparare alcuni rudimenti di linguaggio digitale.

## Obiettivi specifici

- Realizzare in piccoli gruppi dei contenuti digitali positivi con diversi formati (post di Facebook, storie di Instagram, meme);
- Individuare esempi positivi di comunicazione sui social media;
- Allenarsi insieme a sfruttare le grandi possibilità comunicative dei social media.

## Attività

Il laboratorio prevede una prima parte dedicata a un'attività in piccoli gruppi di carattere eminentemente pratico. Attraverso l'impiego di diverse piattaforme, i ragazzi saranno **chiamati a creare dei meme con contenuti positivi**, capaci di ribaltare gli immaginari e le retoriche sfruttati dai linguaggi d'odio online. La conclusione del percorso sarà dedicata a **un'attività guidata di confronto, posizionamento e discussione** attorno a delle domande aperte e prive di una risposta univoca che consentano ai ragazzi di mettere a sistema le proprie opinioni in modo collettivo e plurale.

## Materiali e piattaforme

- Facebook, Instagram, Knowyourmeme per le fonti visive;
- Pixlr e Withkoji per la creazione delle immagini;
- Mentimeter per l'attività di posizionamento.







# SVILUPPO SOSTENIBILE

Ambientarsi in un  
pianeta in crisi



# SVILUPPO SOSTENIBILE

Ambientarsi in un pianeta in crisi

## Premessa

**Essere cittadini oggi vuol dire interrogarsi sul mondo sempre più complesso e interconnesso in cui viviamo. Nessun cittadino oggi può prescindere dalle nuove sfide politiche e sociali comportate dal cambiamento climatico.**

Intessere un percorso educativo che parli di tutela ambientale, riduzione delle disuguaglianze e sviluppo sostenibile significa affrontare con spirito critico diversi temi cruciali: il significato geologico del termine antropocene, le forme emergenti di partecipazione e cittadinanza, la responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'ambiente, le migrazioni climatiche e la questione degli stili di vita e dei consumi.

Tutto il percorso laboratoriale potrà essere condotto online o in presenza con tecniche di didattica non-formale su piattaforme quali Google Suite for Education, Zoom, Padlet, Jamboard, Mentimeter, YouTube, AwwApp etc. al fine di stimolare la partecipazione degli studenti. Si cercherà di coinvolgere gli studenti con un doppio sguardo; da un lato, la prospettiva storica ci consentirà di posizionare i temi trattati in un contesto più ampio, dall'altro, si dedicherà particolare attenzione al presente dei ragazzi e al mondo in cui vivono e si muovono.

# Sostenibilità, ambiente e antropocene: un'introduzione

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Obiettivo del laboratorio è introdurre gli studenti ad alcuni dei concetti fondamentali dell'**educazione alla sostenibilità**. Si proporrà ai ragazzi una riflessione partecipata a partire dagli obiettivi contenuti nell'**Agenda Globale per lo sviluppo sostenibile da realizzare entro il 2030**. Una volta presentati gli obiettivi, si dedicherà particolare attenzione alla spiegazione di alcuni snodi tematici fondamentali, come il concetto di antropocene e la pluralità di significati associati al termine ambiente.

## Obiettivi generali

- Introdurre gli studenti alle tematiche generali del percorso;
- Riflettere sugli obiettivi globali per lo sviluppo sostenibile.

## Obiettivi specifici

- Conoscere gli obiettivi contenuti nell'Agenda Globale per lo sviluppo sostenibile da realizzare entro il 2030;
- Chiedere ai ragazzi di scegliere gli obiettivi dell'agenda 2030 per loro prioritario;
- Approfondire i concetti di antropocene e ambiente.

## Attività

Il laboratorio si aprirà con la presentazione di una selezione di materiali audiovisivi relativi agli obiettivi contenuti nell'Agenda Globale per lo sviluppo sostenibile da realizzare entro il 2030. Gli studenti saranno invitati ad approfondire gli obiettivi dell'Agenda che ritengono a loro più vicini. A partire dalle loro riflessioni si introdurrà il concetto di antropocene, per poi spostare il focus sui diversi aspetti che il termine ambiente presenta.

# L'impronta ecologica

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Obiettivo del laboratorio è stimolare una riflessione sul concetto di impronta ecologica, ovvero sull'impatto che lo stile di vita e di consumo di ognuno ha sull'ambiente. Tale attività servirà ad aprire una riflessione e rendere consapevoli i partecipanti delle risorse che vengono utilizzate nella vita di tutti i giorni. Si svilupperà infine un ulteriore focus attorno al concetto di responsabilità, in senso sia individuale che collettivo.

## Obiettivi generali

- Approfondire il concetto di impronta ecologica;
- Riflettere sui nessi fra stile di vita e impatto ambientale;
- Stimolare un confronto peer-to-peer sulla complessità del concetto di responsabilità.

## Obiettivi specifici

- Misurare l'incidenza che i consumi hanno sul pianeta;
- Rendere gli studenti consapevoli dei costi ambientali del proprio stile di vita;
- Problematizzare insieme il concetto di responsabilità individuale e collettiva.

## Attività

Il gruppo verrà diviso in sottogruppi di piccole dimensioni e a ciascuno verrà chiesto di riflettere sul proprio stile di vita. Verrà proposto di utilizzare lo strumento dell'Impronta ecologica per misurare la domanda dell'uomo nei confronti del nostro Pianeta. Un ulteriore punto di forza di questa tecnica sta nel capovolgere la domanda tradizionale: "Quante persone può sopportare la Terra?", chiedendosi invece: "Quanti pianeti sarebbero necessari se tutti gli abitanti del pianeta usassero la quantità di risorse che usiamo noi?".

# Imparare a discutere di ambiente

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Questo laboratorio mira a costruire un momento di confronto collettivo in piccoli gruppi a partire da alcune domande guida, con l'intento di sviluppare una riflessione su diversi temi legati alla cittadinanza europea in chiave ambientale. In un mondo sempre più complesso, globalizzato e interdipendente risulta cruciale porre attenzione alle nuove forme emergenti di cittadinanza evidenziandone l'eterogeneità ed enfatizzando i contesti in cui queste si esprimono.

## Obiettivi generali

- Sviluppare una riflessione su diverse questioni relative al rapporto fra ambiente e cittadinanza;
- Indagare la cittadinanza europea in senso ecologico;
- Educare al dialogo democratico incentivando un confronto attivo tra gli studenti.

## Obiettivi specifici

- Discutere in piccoli gruppi su alcune domande guida;
- Riflettere sulle nuove sfide politiche e sociali determinate dal cambiamento climatico;
- Ragionare sul significato del proprio ruolo di cittadini oggi.

## Attività

Il laboratorio si svilupperà in un'attività di discussione in piccoli gruppi. A rotazione tutti i partecipanti si confronteranno su alcuni temi a partire da una serie di materiali preparati dai formatori, riportando su una piattaforma condivisa le proprie risposte come singoli e come gruppo. Queste alcune delle tracce di discussione:

- Call for proposals. Quali sono secondo voi le 5 cose che possiamo fare concretamente nella nostra vita quotidiana per avere il massimo impatto possibile sul raggiungimento degli obiettivi di sviluppo sostenibile SDGs?
- Be Active. È possibile per un gruppo di giovani cambiare il mondo? Immaginate di dover costruire una campagna di comunicazione; su quali temi (o SDGs) secondo voi è più importante sensibilizzare gli under20?
- Sustainability. Quali sono gli SDGs su cui a vostro parere l'Italia deve lavorare di più e perché? Quali sono le disuguaglianze che più vi colpiscono nel nostro paese?
- Global Citizenship. L'agenda 2030 ci chiede di ridurre le disuguaglianze tra le persone. Le disuguaglianze, la povertà, e la fame sono tra le principali ragioni che spingono le persone a migrare in altri paesi. Quale ruolo pensate debba giocare l'Europa in questa partita?

# Chi è responsabile?

*Durata del laboratorio: 2 ore*

A partire dai concetti fondamentali dell'educazione ambientale, questo incontro vuole approfondire il tema delle responsabilità individuali e collettive e delle nuove forme di partecipazione emerse negli ultimi anni. Si ragionerà a partire da materiali audiovisivi che consentano agli studenti di ricostruire una mappa degli attori istituzionali, economici, politici e sociali che animano e danno forma alle politiche, alle pratiche e ai discorsi legati all'ambiente e allo sviluppo sostenibile. Nella seconda porzione del laboratorio si guarderà all'Italia e alla storia delle legislazioni sull'ambiente.

## Obiettivi generali

- Approfondire le nuove responsabilità individuali e collettive legate all'ambiente;
- Fornire una bussola per orientarsi nella complessità della galassia istituzionale relativa all'ambiente;
- Ragionare sul caso italiano e sulle sue peculiarità.

## Obiettivi specifici

- Restituire ai ragazzi una mappatura degli attori collettivi coinvolti nelle politiche ambientali a livello europeo e nazionale;
- Riflettere su proposte e scenari di partecipazione concreti.

## Attività

Il laboratorio si articola in due parti. Nella prima, si presenterà ai ragazzi una selezione di materiali audiovisivi sui temi dell'attivismo ambientale e delle nuove forme di partecipazione. Come contraltare, saranno presentate anche altre forme di azione che non mirano a contrastare il cambiamento climatico ma a negarlo o a ignorarlo. Nella seconda parte, si rifletterà collettivamente su proposte e scenari di partecipazione concreti che possano aiutare a raggiungere gli obiettivi di Sviluppo Sostenibile.



# Scrivere il futuro

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Questo laboratorio mira a concludere il percorso stimolando l'immaginazione degli studenti tramite un esercizio di scrittura creativa collettiva. Il tema sarà il futuro e le possibilità utopiche e distopiche che esso presenta, prendendo spunto da dati e concetti selezionati. In preparazione al laboratorio, si chiederà ai ragazzi di selezionare delle immagini e dei contenuti evocativi e suggestivi per aiutarli a inventare insieme la loro idea di futuro.

## Obiettivi generali

- Sollecitare l'immaginazione dei ragazzi e la loro creatività sui temi ambientali;
- Riflettere sui futuri possibili legati al cambiamento climatico;
- Mettere a sistema le riflessioni sviluppate durante il percorso.

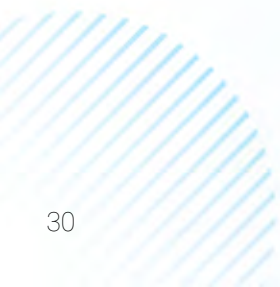
## Obiettivi specifici

- Coinvolgere i ragazzi in un esercizio di immaginazione e scrittura collettiva;
- Confrontarsi sul futuro in termini utopici o distopici;
- Raccogliere risorse audiovisive e testuali sul tema del cambiamento climatico sui social media (YouTube, Facebook, Instagram, TikTok).

## Attività

Si divideranno gli studenti in piccoli gruppi e gli si chiederà di scrivere collettivamente una descrizione di un futuro possibile. Alcuni gruppi saranno chiamati a immaginare un futuro positivo, mentre altri dovranno confrontarsi per ipotizzare un futuro negativo. Al termine della fase di scrittura ci sarà un momento di restituzione in gruppo sul senso democratico e civile della costruzione collettiva di un futuro comune. In conclusione, un momento di valutazione e autovalutazione consentirà di tirare le somme del percorso svolto insieme.







# COSTITUZIONE

Essere e fare cittadinanza

# COSTITUZIONE

## Essere e fare cittadinanza

### Premessa

Proporre un laboratorio su Costituzione e cittadinanza significa oggi conoscere e riconoscere i processi storici che hanno determinato l'emergere della Costituzione a partire dalla Seconda guerra mondiale e dai totalitarismi; affrontare il concetto e l'istituzione della cittadinanza in termini complessi, individuandone le peculiarità e i limiti, significa ragionare su concetti quali appartenenza, identità e partecipazione, riflettendo sul proprio ruolo all'interno delle comunità di riferimento.

L'obiettivo di questi laboratori è di costruire conoscenza e allo stesso tempo momenti di confronto, di discussione guidata e di gioco di ruolo che permettano agli studenti di fare pratica di cittadinanza.

Tutto il percorso laboratoriale potrà essere condotto online o in presenza con tecniche di didattica non-formale attraverso piattaforme come Zoom, Padlet, Jamboard, Mentimeter, Youtube, AwwwApp etc. al fine di stimolare la partecipazione di ragazzi e ragazze e per coinvolgerli come protagonisti del percorso educativo: molte delle attività infatti richiederanno loro di esprimersi, scegliere, posizionarsi al fine di sperimentare la partecipazione e il confronto democratico.

# La nascita della Costituzione italiana dopo la seconda guerra mondiale

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Obiettivo del laboratorio è inserire la storia della nascita della Costituzione italiana nel più ampio contesto europeo.** L'ascesa dei fascismi e dei totalitarismi costituisce una premessa necessaria per comprendere i processi sociali e politici alla base della nascita della Repubblica italiana e del processo di cooperazione e di integrazione europea. Il laboratorio ha l'obiettivo di porre le basi per comprendere in primo luogo le ragioni profonde, gli ideali e i valori alla base della democrazia.

## Obiettivi generali

- Approfondire gli eventi storici e i processi politici e sociali che hanno portato alla costituzione della Repubblica italiana;
- Riflettere sul significato e sul senso dell'affermazione dei principi democratici nel periodo del secondo dopoguerra in Italia.

## Obiettivi specifici

- Conoscere gli eventi principali legati all'8 settembre 1943 e alla guerra di Resistenza al nazifascismo;
- Tracciare le differenze fondamentali tra i sistemi totalitari, autoritari e democratici;
- Conoscere la storia dell'Assemblea costituente e analizzare i passaggi fondamentali che hanno portato alla definizione della Costituzione.

## Attività

Durante la prima parte del laboratorio, gli studenti saranno chiamati a ragionare sui dispositivi propri dei sistemi totalitari, come l'uso politico della violenza, il controllo capillare della società, i principi di obbedienza assoluta all'autorità, il ruolo della propaganda. La seconda parte del laboratorio prevede invece un approfondimento della storia della Resistenza in Italia a partire dall'8 settembre 1943: la scelta di migliaia di persone e di diverse organizzazioni politiche di opporsi al nazifascismo costituisce infatti la base politica e sociale del patto della nuova Assemblea costituente.

# I principi fondamentali della Costituzione italiana

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Obiettivo del laboratorio è comprendere la base valoriale della Costituzione italiana, approfondendone i diversi principi al fine di comprendere quali sono gli ideali su cui si fonda la Repubblica italiana.** A partire dai principi democratico, personalista, pluralista, lavorista, solidarista e di eguaglianza si lavorerà con gli studenti per dare senso e profondità a tali termini e concetti, comprendendo come questi possano essere valori che muovono non soltanto l'ordinamento di uno Stato ma, se conosciuti e fatti propri dai singoli, anche i contesti di socialità quotidiana.

## Obiettivi generali

- Approfondire i principi fondamentali della Costituzione italiana;
- Riconoscere tali valori come fondanti non solo della Repubblica italiana ma presenti anche nell'agire quotidiano dei singoli.

## Obiettivi specifici

- Conoscere i primi 12 articoli della Costituzione;
- Approfondire i seguenti principi: democratico, personalista, pluralista, lavorista, solidarista e di eguaglianza;
- Agganciare i valori alla base della Costituzione alla realtà quotidiana.

## Attività

A partire da un'indagine sul significato profondo del concetto di valore, gli studenti saranno chiamati a riflettere sui valori che tengono insieme le nostre comunità, a partire da quelle ristrette fino alle più ampie. La lettura e l'approfondimento dei primi 12 articoli della Costituzione sarà l'occasione per un momento di dibattito e di confronto sull'effettiva percezione dell'applicazione di quei principi all'interno della società. Il laboratorio parte dalla Costituzione per arrivare al concetto di responsabilità personale, nell'essere custodi e promotori dei valori democratici.

# Essere (o non essere) cittadini

*Durata del laboratorio: 2 ore*

**Il laboratorio vuole approfondire il concetto di cittadinanza nella sua complessità.** In primo luogo come concetto di appartenenza costruito storicamente, inteso dapprima come insieme di diritti civili, poi politici e successivamente anche sociali; in secondo luogo come dispositivo da cui derivano i diritti e i doveri dei cittadini sanciti dalla Costituzione Italiana; in terzo luogo come concetto in costante evoluzione in relazione all'ampliamento delle comunità cui facciamo riferimento: dalla cittadinanza europea, alla cittadinanza multiculturale, alla cittadinanza globale.

## Obiettivi generali

- Conoscere il concetto di cittadinanza nella sua profondità e complessità;
- Generare e attivare un pensiero critico, alla base di una cittadinanza attiva;
- Riflettere sul concetto di appartenenza a una comunità o a uno Stato.

## Obiettivi specifici

- Approfondire il concetto di cittadinanza nella sua dimensione storica al fine di presentarla come un dispositivo in divenire, capace di adattarsi ai grandi mutamenti sociali;
- Conoscere l'insieme di diritti e libertà fondamentali, di doveri e responsabilità connessi allo status di cittadini italiani;
- Introdurre i concetti di cittadinanza multiculturale e di cittadinanza globale.

## Attività

Gli studenti saranno coinvolti in una riflessione e in una discussione guidata a partire dai concetti di cittadinanza, identità, appartenenza al fine di iniziare a delinearne le differenze e a sottolineare la grande complessità che accompagna questi temi, spesso portatori di conflitti e istanze di partecipazione. Si proporrà inoltre un'attività volta a ragionare sullo status di cittadinanza in Italia, mettendo in luce come possa essere un dispositivo di inclusione/esclusione e ragionando sull'importanza del concetto di partecipazione ad esso profondamente legato. Da ultimo si rifletterà con gli studenti a partire dai concetti di cittadinanza multiculturale e globale, intesi come esigenze emergenti a partire dal processo di globalizzazione, inserendo nel quadro delineato l'importanza del concetto di diritti umani.



# Il processo di integrazione europea

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Il laboratorio ha l'obiettivo di allargare lo sguardo rispetto a quanto trattato fino a ora: dopo aver approfondito le origini e i principi fondamentali della Costituzione italiana diventa fondamentale guardare all'Europa e ragionare su come il processo di integrazione europeo trovi le sue origini nella volontà di costruire una comunità internazionale volta alla cooperazione e non al conflitto. **A partire dal Manifesto di Ventotene fino ad arrivare al trattato di Lisbona si possono individuare gli ideali e poi i passaggi attraverso cui si è costruita e si sta costruendo un'idea di cittadinanza europea.** Conoscerne le origini è infatti il passaggio fondamentale per conoscere i diritti e le responsabilità che la cittadinanza duale garantisce, al fine di diventare cittadini consapevoli dei propri diritti e doveri e responsabili di una comunità più ampia.

## Obiettivi generali

- Conoscere le origini dell'Unione Europea;
- Approfondire il concetto e lo status della cittadinanza europea;
- Conoscere i modi di agire la cittadinanza europea.

## Obiettivi specifici

- Tracciare un percorso dell'integrazione europea a partire dal Manifesto di Ventotene fino al Trattato di Lisbona;
- Conoscere i diritti e i doveri connessi allo status cittadini europei;
- Conoscere le possibilità che la cittadinanza europea garantisce ai giovani nello specifico, a partire dalle possibilità di mobilità internazionale.

## Attività

Gli studenti saranno innanzitutto portati dentro la complessità del discorso sull'Europa: che cos'è l'Europa? Quali sono i suoi confini? In primo luogo l'Europa e la sua unione rispondono a un'idea, a un ideale: pertanto, si ragionerà sulle origini, le ragioni e le evoluzioni di tale idea. Essa è un luogo geografico, ha storia sociale e corrisponde a un'"identità" culturale. Successivamente il laboratorio permetterà di capire quali sono le possibilità concrete che la cittadinanza europea garantisce alle persone, a partire dalla mobilità che i giovani danno oggi per scontata. Una riflessione finale sarà legata all'importanza di essere e di fare i cittadini anche europei, al fine di partecipare ai processi decisionali che, spesso senza saperlo, hanno influenze reali sulle nostre vite.

# Laboratorio: la simulazione del processo democratico (gioco di ruolo)

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Il laboratorio finale ha l'obiettivo di mettere in pratica alcune delle conoscenze acquisite e simulare un processo decisionale democratico. Dopo aver ragionato su cosa significhi per noi oggi essere e fare i cittadini italiani ed europei, dopo aver riflettuto su chi rimane escluso da tale status e dopo aver incontrato la complessità dei processi democratici a livello nazionale e internazionale, questo ultimo incontro vuole far mettere gli studenti nei panni dei decisori, per **sperimentare in prima persona le dinamiche e la ricchezza del processo democratico.**

## Obiettivi generali

- Approfondire il processo democratico;
- Sperimentare attivamente un processo di *decision-making*.

## Obiettivi specifici

- Simulare un processo decisionale su un tema specifico di interesse pubblico;
- Sperimentare il posizionamento e il conseguente dibattito su temi di interesse pubblico.

## Attività

Durante il laboratorio verrà realizzato un gioco di ruolo che prevede una fase di preparazione, uno svolgimento e una fase di *debriefing*. I giovani saranno divisi in diversi gruppi, a ciascuno verrà consegnata una "linea": un insieme di valori e credenze che dovranno difendere. Successivamente sarà presentato un caso emblematico su cui dovranno arrivare a una decisione il più possibile condivisa. A questo punto i gruppi individueranno al loro interno una possibile soluzione del problema che sarà presentata tramite un portavoce. Ci sarà poi il tempo per il contraddittorio (gestito dal formatore di Deina) e per eventuali alleanze tra i gruppi, si potrà arrivare alla decisione finale tramite accordo o tramite votazione. Il senso più immediato dell'attività è quello di simulare una discussione parlamentare, ma l'attività ha anche l'obiettivo di costruire un momento di partecipazione, di confronto e di discussione tra gli studenti in merito a questioni che li riguardano da vicino, al fine di contribuire a portare nella scuola una pratica di cittadinanza e pensiero critico.







# PER NON PERDERE LA MEMORIA

Educare alla storia

# PER NON PERDERE LA MEMORIA

Educare alla storia

## Premessa

**Il nostro passato – possiamo dire parafrasando lo storico Marc Bloch – ci parla solo quando sappiamo interrogarlo.** Molti ragazzi sono stati educati a pensare alla storia non in quanto «conoscenza degli uomini» ma a vederla come una galleria di nozioni da imparare prevalentemente a memoria: personaggi più o meno illustri e date, a detta di qualcuno fondamentali, giustapposte l'una all'altra.

Per noi fare memoria della seconda guerra mondiale, della Shoah e degli altri stermini significa prima di tutto aprire uno spazio di confronto fondato sullo scambio e sulla condivisione del processo di apprendimento, incoraggiando la capacità cooperativa. Il laboratorio di memoria ha una sua specifica metodologia: **non si sale in cattedra per spiegare la storia, ma si apre un dialogo sul passato, in cui tutti sono coinvolti e a partire dal quale ciascuno si mette in gioco in prima persona.** Quando si affronta un laboratorio di memoria con dei ragazzi, la prima cosa da fare è capire perché lo si sta facendo. In particolare, incoraggiare il coinvolgimento emotivo dei ragazzi permette di attivare un processo di apprendimento in cui sono loro i veri protagonisti: sebbene spetti a noi guidarli attraverso la storia del Novecento, saranno loro a dare un senso agli strumenti, alle conoscenze e alle riflessioni condivise, appropriandosene.

Il percorso tratterà **l'ascesa e il consolidamento del fascismo e del nazismo, la costruzione del consenso e l'eliminazione del dissenso e uno studio delle dinamiche che hanno portato allo sterminio.**

# Cominciamo da loro

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Lo scopo del laboratorio è partire dalle domande dei ragazzi, da quello che sanno o che credono di sapere sui temi che affronteremo e sulle pagine di storia che sfoglieremo. Quando incominciamo un laboratorio di memoria dobbiamo sapere prima di tutto **perché lo stiamo facendo**, se questa domanda non trova risposta corriamo il rischio di non riuscire a creare interesse e coinvolgimento. Il laboratorio deve essere uno spazio entro il quale ciascuno impara, confrontandosi con gli altri. **Per questo iniziamo sempre da loro**, per capire cosa pensano, al fine di impostare una discussione e un confronto continui in cui tutti si sentano coinvolti e a proprio agio, sia nel porre domande sia nel condividere con il gruppo riflessioni ed emozioni.

## Obiettivi generali

- Rendere consapevoli i ragazzi della complessità della pagina di storia che stanno per affrontare;
- Porre i primi interrogativi sulla gradualità dei processi storici;
- Presentare i temi del percorso laboratoriale.

## Obiettivi specifici

- Sondare l'immaginario storico della seconda guerra mondiale attraverso materiali audiovisivi;
- Ragionare collettivamente sugli atteggiamenti degli uomini e delle donne nel tempo;
- Lavorare insieme su alcune fonti visuali per avvicinare le questioni cruciali dei laboratori successivi.

## Attività

Il laboratorio si articola in due parti. Dopo aver proiettato una scena significativa di un film sulla seconda guerra mondiale si proporrà ai ragazzi una **discussione guidata** a partire da alcune domande. Si dedicherà particolare attenzione alle emozioni che la scena ha suscitato dei ragazzi, per intraprendere poi un confronto collettivo sul concetto di scelta. Nella seconda parte, i **ragazzi saranno invitati a visitare una mostra virtuale**, nella quale dovranno scegliere l'immagine che più li colpisce e darle un titolo. In conclusione, le immagini saranno spiegate e messe in relazione ai grandi temi del percorso.

## Materiali e piattaforme

- Fonti audiovisive e testuali
- YouTube, Mentimeter

# Uomini forti. Il fascismo

## Tempi, modi, luoghi (1919-1940)

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Questo laboratorio vuole dare impulso a un **confronto sul fascismo italiano**, dalle sue origini fino a poco dopo lo scoppio della seconda guerra mondiale. Ricostruire la cronologia del fascismo significa interrogarsi sulle sue retoriche, la sua ideologia e sui processi storici, sociali e politici che hanno portato all'insorgenza e al consolidamento del Ventennio. A questo proposito, si dedicherà particolare attenzione alle strategie di eliminazione del dissenso e costruzione del consenso messe in atto dal fascismo.

### Obiettivi generali

- Riflettere sulle vicende storiche che hanno portato all'ascesa del fascismo;
- Considerare le dinamiche di creazione del consenso e distruzione del dissenso messe in atto dal fascismo;
- Indagare le retoriche e i simboli impiegati dal fascismo.

### Obiettivi specifici

- Ricostruire insieme la cronologia del fascismo;
- Ragionare su fonti testuali e audiovisive per sondare la mentalità del tempo;
- Analizzare le strategie di presa del potere del fascismo e il ruolo cruciale dell'uso della violenza politica.

### Attività

Questo laboratorio si divide in tre sezioni. Nella prima, si proporrà ai ragazzi di ricostruire la linea del tempo del fascismo, così da fargli individuare gli snodi cruciali della sua ascesa e stabilizzazione, prestando attenzione anche al ruolo fondamentale del fascismo coloniale. Nella seconda, gli studenti saranno chiamati a partecipare a un quiz interattivo sui temi del laboratorio. Questa attività però non avrà l'obiettivo di sottoporre i ragazzi a un momento di verifica; al contrario, la possibilità di esplorare maggiormente alcuni eventi storici con un mezzo ludico sarà utile per abbassare la loro tensione e il loro imbarazzo, seguendo una tecnica classica degli approcci didattici basati su gamification ed edutainment. Nella terza e ultima parte, gli studenti saranno chiamati a un confronto collettivo su alcuni materiali audiovisivi e testuali per stimolare una discussione sui mezzi dell'annientamento del dissenso e della solidificazione del consenso.

### Materiali e piattaforme

- Fonti audiovisive e testuali sul processo di costruzione del nemico
- YouTube, Vimeo, Kahoot, Padlet

# Uomini e donne in fuga. Il nazismo

## Tempi, modi, luoghi (1933-1942)

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Obiettivo del laboratorio è stimolare una riflessione sui processi storici che hanno portato all'ascesa del nazismo a partire dalle origini. È importante che gli studenti siano in grado di individuare i principali nodi storici e i momenti di svolta della presa del potere nazista, della costruzione del nemico, della persecuzione e dello sterminio. Su questi temi si proporranno delle attività volte a incentivare il confronto tra i ragazzi, per far sì che ragionino insieme sugli eventi storici, ricostruendone la processualità e la gradualità, sia su questioni più complesse ma altrettanto centrali, come il valore e il peso delle scelte individuali e collettive.

### Obiettivi generali

- Individuare gli elementi chiave per comprendere l'ascesa e il rapidissimo consolidamento del nazismo in Germania;
- Indagare il potere della propaganda, dei simboli e delle retoriche del nazismo;
- Considerare le dinamiche di creazione del consenso e distruzione del dissenso messe in atto dal nazismo.

### Obiettivi specifici

- Ragionare in gruppi su fonti audiovisive e testuali;
- Proseguire il lavoro di ricostruzione cronologica avviato nel precedente laboratorio ;
- Stimolare una riflessione condivisa sulle analogie e le differenze tra il fascismo e il nazismo.

### Attività

Il laboratorio si articola in due parti: nella prima gli studenti saranno chiamati a riflettere collettivamente in piccoli gruppi su **materiali audiovisivi storici selezionati**, a partire da una serie di domande fornite dall'educatore. Nella seconda, verranno proposte delle attività attinenti la **cronologia del nazismo**. La prima attività prevede una ricostruzione di una linea del tempo del nazismo per far comprendere agli studenti la gradualità dei processi e individuare dei momenti "di svolta" nella persecuzione, nella guerra e nello sterminio. Nell'attività successiva gli studenti saranno chiamati a partecipare a un quiz interattivo sui temi del laboratorio. Questa attività però non avrà l'obiettivo di sottoporre i ragazzi a un momento di verifica; al contrario, la possibilità di esplorare maggiormente alcuni eventi storici con un mezzo ludico sarà utile per abbassare la loro tensione e il loro imbarazzo, seguendo una tecnica classica degli approcci didattici basati su *gamification* ed *edutainment*.

# Attività delle cartine e librogame

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Obiettivo del laboratorio è **ricostruire insieme lo spazio dello sterminio** ed esaminare le ragioni e i processi che ne hanno determinato la configurazione, **per poi attraversare alcune storie verosimili ma esemplari di chi si muoveva entro l'Europa** di quel tempo. Interrogare l'universo concentrazionario e le dinamiche dello sterminio in Europa significa raccontare ai ragazzi le caratteristiche dei luoghi che ne sono stati i centri nevralgici, dedicando particolare attenzione alle diverse tipologie di campi interne all'universo concentrazionario e alle loro funzioni specifiche. Successivamente, **calarsi con l'immaginazione fra le vite delle donne e degli uomini che hanno abitato quei tempi e quei luoghi significa costruire una comprensione anche affettiva ed empatica di quegli eventi**, che tuttavia alleni lo sguardo degli studenti a riconoscere la zona grigia e la complessità delle scelte in un periodo storico del genere.

## Obiettivi generali

- Conoscere le fasi di costruzione e i confini geografici dell'universo concentrazionario nazista;
- Raccontare l'eterogeneità del sistema dei campi di concentramento e di sterminio;
- Interrogare la grande storia attraverso alcune storie personali interattive.

## Obiettivi specifici

- Riflettere sulle traiettorie di deportazione con uno sguardo specifico sull'Italia;
- Ricostruire la collocazione dei principali campi di concentramento e concentramento;
- Riflettere sul tema delle possibilità di azione di persone comuni nella storia.

## Attività

Il laboratorio si articola in due fasi. La prima è finalizzata alla comprensione del funzionamento del sistema concentrazionario nazista e dei meccanismi delle deportazioni e dello sterminio. Per farlo si chiederà agli studenti di **collocare alcune testimonianze selezionate su una cartina dell'Europa** e questo permetterà non solo di restituire un'immagine completa dell'universo concentrazionario nella sua massima estensione, ma permetterà di avviare una riflessione sulle responsabilità italiane nello sterminio. Molto spesso venire a conoscenza dell'esistenza dei campi sul territorio italiano rappresenta una sorpresa per gli studenti. Nella seconda fase verrà introdotto il tema della scelta e del caso, delle possibilità di azione che, nella storia, si restringono giorno dopo giorno. **Ai ragazzi sarà chiesto di giocare a un'avventura testuale interattiva a scelta multipla**, nella quale dovranno consigliare alcuni personaggi nell'Italia occupata dai nazifascisti dopo l'**8 settembre 1943**.



# Uomini comuni

*Durata del laboratorio: 2 ore*

Il laboratorio di memoria serve per guardare alla storia e osservare gli uomini che vissero prima di noi, per capire come questi agirono e reagirono durante il tempo che ebbero in sorte. Perché è da loro che possiamo provare a capire come ogni scelta, anche semplice, porta con sé delle conseguenze. Attraversare i dialoghi, le azioni, i **pensieri di uomini reali ci conducono nel cuore del nostro passato**, laddove ciascuno perde il ruolo fisso di spettatore, carnefice, vittima e riacquista tridimensionalità. Indagare gli atteggiamenti degli uomini nel tempo ci aiuta a capire l'importanza del nostro ruolo nella storia, di sentire il peso della nostra responsabilità individuale. **È quando si parla di uomini comuni che il laboratorio di memoria esprime il meglio di sé.** Questo è il momento in cui si attiva di più quel dialogo in cui ciascuno può davvero esprimere se stesso.

## Obiettivi generali

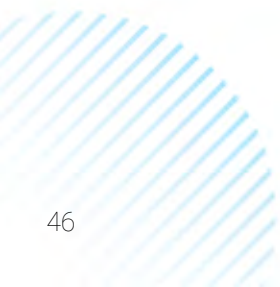
- Imparare a collocare le storie di vita all'interno dei processi storici
- Comprendere le condizioni entro le quali gli uomini agivano
- Riflettere sul valore delle scelte individuali e collettive

## Obiettivi specifici

- Immedesimarsi negli uomini dell'epoca
- Discutere a partire dalle storie di uomini comuni
- Riflettere e interrogarsi sul ruolo che ciascuno di noi riveste nella storia

## Attività

Il laboratorio si sviluppa attorno ad un'attività che ha l'obiettivo di **portare i ragazzi ad immedesimarsi con uomini comuni dell'epoca**. Ad ogni studente verrà consegnata una testimonianza tratta dal libro **Uomini comuni di Christopher Browning** e ognuno di loro dovrà fare uno sforzo di identificazione. Successivamente verrà chiesto loro di prendere delle scelte come se fossero il personaggio di cui hanno letto la testimonianza. Una volta conclusa questa prima fase, si avvierà una riflessione collettiva sulle sensazioni e le emozioni provate dai ragazzi. A questo punto si discuterà di cosa significa secondo loro essere uomini comuni, nella storia e nel presente, **riflettendo assieme sulle dinamiche di appartenenza ed esclusione a dei gruppi sociali**, non solo in relazione al periodo storico in oggetto ma anche riflettendo sulle esperienze individuali di ognuno.





**Deina APS**

Per informazioni e prenotazioni:  
328 1180399 / 331 1509059  
[info@deina.it](mailto:info@deina.it) / [www.deina.it](http://www.deina.it)

