



DG Istruzione e cultura

Programma di apprendimento  
permanente



## Guida-IGIV

## METODO PEDAGOGICO

<b>Titolo</b>	SENTIRSI IN/SENTIRSI OUT/ SENTIRSI DIVERSO-A
<b>Durata</b>	Da 30 minuti a 2 ore
<b>Gruppo target</b>	Insegnanti, pedagogisti, operatori sociali, operatori di strada
<b>Materiali, spazi, numero di stanze necessarie, ecc.</b>	Uno spazio (interno od esterno) per il gruppo di lavoro, ad esempio una stanza
<b>Area tematica</b>	Progetti e organizzazione
<b>Risultati di apprendimento</b>	
<b>Conoscenza</b>	Conoscere l'importanza della riflessione sul sé come primo passo verso una piena comprensione delle dinamiche sociali e delle relazioni di potere all'interno della società: l'intersezionalità diventa uno strumento per capire le dinamiche sociali, il proprio posto nell'organizzazione e nella società, correlate alle condizioni dei giovani.

Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



## Abilità

Saper gestire esercizi e tecniche di decostruzione dei rapporti di potere interni alla società.

Saper gestire gruppi giovanili offrendo loro delle chiavi di lettura del loro posto nella società, diventando coscienti dei sistemi correlati di dominanza e subordinazione.

Cambiare i modelli professionali: il che significa che un educatore o un operatore sociale dovrebbero avere un livello avanzato di consapevolezza delle dinamiche sociali e della propria posizione all'interno di tali dinamiche nel mente si creano relazioni con i giovani. In tal modo si possono superare i modelli professionali caratterizzati da una certa sterilità della relazione educativa.

Nel vecchio/tradizionale modello professionale gli insegnanti evitano di mettere se stessi in gioco. Diversamente, l'approccio intersezionale richiede ciò all'adulto per sviluppare un rapporto reale con i giovani.

Capacità di lavorare in una rete di organizzazioni che si occupano di gioventù e di violenza giovanile usando un approccio integrato.

## Competenze

Applicare le chiavi di lettura intersezionale alla propria esperienza per identificare i meccanismi di potere e di emarginazione nelle organizzazioni e nella società. Ciò consente di capire meglio l'uso pratico di un approccio intersezionale nell'attività di prevenzione della violenza giovanile.

Analizzare le relazioni con il generale contesto politico nel paese dove si lavora.

## Guida - Know-how

Il metodo qui presentato si propone di presentare il tema dell'intersezionalità a partire da dei giochi di ruolo, tipici del progetto Peer Think ([www.peerthink.eu/Manual](http://www.peerthink.eu/Manual)) ma modificati per acquistare efficienza nel coinvolgimento del target group del progetto, che non sono i giovani (come nel caso del Peer Think) ma quelle persone che con i giovani entrano in un rapporto educativo.

Dopo una introduzione di presentazione della teoria, i partecipanti vengono coinvolti in due giochi di ruolo finalizzati allo sviluppo dell'auto-consapevolezza, circa la propria posizione nelle dinamiche sociali, la propria relazione con i meccanismi di dominanza sociale.

Nel primo gioco di ruolo (IO SI /IO NO), il coinvolgimento ha una dimensione personale perché ai partecipanti è chiesto di muoversi e scegliere il loro posto tra due gruppi a secondo dell'affiliazione/senso di appartenenza a uno dei due. Infatti, il conduttore del gioco pone domande (ad esempio, sei un figlio



DG Istruzione e cultura

Programma di apprendimento  
permanente



unico? Vivi nello stesso posto in cui sei nato?) e il partecipante può solo scegliere tra SI e NO, spostandosi verso una delle due postazioni nella stanza (una per il SI e l'altra per il NO).

Nel secondo gioco (COME NELLA VITA VERA), differentemente, scelgono una carta e devono identificarsi con una condizione sociale diversa dalla propria. Poi devono avanzare lungo una linea retta basata sulle loro risposte alle domande enunciate da chi conduce il gioco.

Il titolo di questo mix di metodi (Sentirsi in, sentirsi out, sentirsi differente) appare significativo, in quanto i partecipanti fanno una forte esperienza da un punto di vista soggettivo, personale. Anche se, all'inizio del gioco, viene spiegato ai partecipanti che possono anche mentire, diventa chiaro che il fatto di muoversi tra gruppi o il semplice fatto di avanzare/fermarsi/retrocedere nella scala sociale conduce il partecipante dentro una importante fase di riflessione su di sé.

E' possibile usare i due giochi di ruolo tratti dal Manuale Peer Think in diverse varianti usando una serie di questioni scelte per meglio definire il contest sociale, nel quale si lavora e vivere e presentare il rischio di esclusione-inclusione.

**Io Si/ Io No:** Cartelli con Io SI/Io NO sono posizionati sui due lati della stanza. I partecipanti devono spostarsi su un lato della stanza sulla base delle loro risposte alle domande. In questo esercizio l'opzione „tra“ non esiste. I partecipanti devono decidere tra SI e NO.

**Come nella vita vera** è un semplice gioco di ruolo con brevi carte di ruolo. I movimenti dipendono dalle risposte a diverse questioni: I partecipanti possono fare un passo avanti o rimanere indietro. Il risultato è una immagine della società con le sue dinamiche di potere.

Dato che le posizioni finali dei partecipanti nella stanza daranno una mappa "come nella vita vera" delle differenti discriminazioni, rapporto di potere, privilegi delle differenti caratteristiche, il conduttore discuterà i risultati con un approccio intersezionale: analizzando l'impatto delle differenti categorie sociali ed intersezioni tra loro come segue: Secondo quali dimensioni le discriminazioni accadono principalmente? Chi è incluso? Chi è escluso?

- Che cosa ti dice questo riguardo ai tuoi privilegi??
- Quale intreccio di categorie sociali (genere, orientamento sessuale, ecc.) porta all'inclusione/esclusione?



DG Istruzione e cultura

Programma di apprendimento  
permanente



**IO SI IO NO A seguire delle domande differenti da quelle incluse nel progetto Peer Think. Noi riteniamo tali domande utili per individuare nuove , significative aree di inclusione/esclusione nella società**

Sai guidare una macchina? Sai ballare? Sai cantare? Suoni uno strumento? Vivi a casa con uno o due genitori? Hai mai preso parte ad un gruppo teatrale? Frequenti l'università? Hai parenti nel mondo del crimine organizzato? Porti gli occhiali? Ti sei mai sentito offeso dallo scherzo di un amico circa una tua caratteristica fisica o circa un tuo modo di agire? Ti sei mai sentito offeso da un soprannome applicato alle tue origini geografiche? Fumi?/ C'è qualche alcolista nella tua famiglia? Hai mai avuto problem di alcol? Hai un parente con l'AIDS? Hai mai parlato in pubblico? Sei mai stato applaudito? Sei mai stato all'estero?

**Applicabilità e Limiti**

*Le dimensioni ottimali del gruppo*

Minimo 10 partecipanti.

Essendo il metodo uno strumento di riflessione di di sé, esso può essere usato all'inizio del processo formativo.

*Il momento all'interno del processo educativo in cui può essere usato questo metodo*

Il conduttore del gioco deve essere consapevole di star trattando argomenti delicati/sensibili, che in taluni casi possono provocare inaspettate reazioni di rigetto; ci sono alcuni argomenti (come quelli correlate alla sessualità, per esempio, alle disabilità o alla condizione sociale), che possono creare disagio e resistenze tra i partecipanti.

*Prerequisiti necessari del formatore*

Compito del leader è creare un'atmosfera rilassata e amichevole; la consapevolezza della possibilità di mentire determina un margine di sicurezza per i partecipanti al gruppo.

*Prerequisiti necessari dei partecipanti*

**Suggerimenti per implementare l'attività**

I partecipanti al metodo SENTIRSI IN/SENTIRSI OUT/SENTIRSI DIVERSI potrebbero sentirsi stimolati da questa esperienza ad approcciare il Teatro dell'Oppresso nella loro pratica pedagogica e nell'attività sociale.

Noi suggeriamo che l'intera esperienza del Teatro dell'Oppresso potrebbe proseguire da questo metodo.

I presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.



DG Istruzione e cultura

Programma di apprendimento  
permanente



([www.theatreoftheoppressed.org](http://www.theatreoftheoppressed.org))

Il Teatro dell'Oppresso è un metodo che usa il teatro come uno strumento per trasmettere informazioni e linguaggi, come uno strumento di trasformazione della realtà interiore e delle relazioni sociali. Il metodo fornisce strumenti di analisi, liberazione e consapevolezza attraverso un approccio non direttivo e una relazione dialogica, che cancella ogni forma di coercizione. Il metodo non dà risposte ma suscita domande e crea contesti adatti per cercare soluzioni collettive.

### **Commenti, esperienze e rischi**

La riflessione su se stessi è la base per la costruzione di un metodo intersezionale nell'attività pedagogica.

La gente che gioca a IO SI/IO NO riflette su se stessa, la sua vita, la sua condizione sociale, i blocchi che ha incontrato sulla propria strada. Così diventerà più aperta di mente e più flessibile nel modo di agire.

Come risultato ci aspettiamo un educatore o un operatore sociale capace di riconsiderare in modo critico la propria condotta professionale e in tal modo di affrontare le proprie relazioni con i giovani cosiddetti „difficili“ con maggiore maturità.

Il rischio può sorgere nella situazione in cui un educatore o un insegnante rifiutino questo metodo perché gli richiede un eccessivo coinvolgimento personale. Per tale ragione è molto importante che chiunque introduce il metodo spieghi chiaramente i principali obiettivi, ma mostri anche le vie di fuga (la possibilità di mentire nel rispondere alle domande).

Nelle esperienze pilota, gli adulti partecipanti sono rimasti estremamente scossi dalla maggiore consapevolezza prodotta da questi metodi. Ciò accade grazie allo sperimentare sulla propria pelle il sentimento di sentirsi escluso o accolto dal gruppo, sentendosi parte di una maggioranza o di una minoranza così come \_ nella seconda parte del metodo – sentirsi collocato nella scala sociale sperimentando le conseguenze della propria posizione.



DG Istruzione e cultura

Programma di apprendimento  
permanente



## Fonti

Il manuale del progetto "Peer Think"

I presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.