

CULTIONARY



PREPARATA DA: Centre Bruxellois d'Action Interculturelle

TAGS (3 categorizzazioni)

Questa attività si concentra su una delle 3 fasi del metodo o affronta una sfida trasversale che le facilitatrici	Fase del metodo	Sì	Decentramento X	Scoperta dei quadri di riferimento dell'altra persona	Negoziatio ne
	Sfida trattata	Sì	Bias di percezione (categorizzazioni, stereotipi) L'identità La cultura		

Descrizione

Prima di affrontare le tre fasi del metodo, è bene fornire un'esplorazione esperienziale dei pregiudizi/ostacoli al riconoscimento delle altre persone. Una parte di questi pregiudizi è costituita dal nostro sistema di percezione, ovvero l'automatismo per le generalizzazioni, la creazione e il pensiero in categorie e il collegamento di associazioni a tali categorie (stereotipi).

Questa attività ci invita a lavorare sui nostri stereotipi e pregiudizi nei confronti delle altre persone per analizzarli:

- lavorare sulle "immagini" che abbiamo delle minoranze.
- capire come funzionano gli stereotipi
- generare creatività e idee spontanee a partire dalle idee del gruppo.

Info rapide

silenzio) sulla "pittura" delle magliette.

TEMPO	DIMENSIONE DEL GRUPPO	LIVELLO DI FACILITAZIONE	ZONA DI COMFORT	MATERIALI
Da 45 minuti a 2 ore (a seconda delle dimensioni del gruppo)	5-15	principiante	Intermedio	<ul style="list-style-type: none"> - Un elenco di parole da illustrare - Carta da flipchart e pennarello per registrare i punteggi - Fogli di carta (formato A4) e penne per i disegni di gruppo - Carta adesiva o spilli per esporre i disegni

Istruzioni Step By Step

Fase 1.

Introducete l'attività come una versione speciale del "pictionary", un gioco da molte persone conosciuto. Dite loro che sarà una gara di gruppo e che le squadre dovranno indovinare cosa stanno disegnando i loro membri. Dite loro che ogni membro della squadra disegnerà, a turno, uno dopo l'altro.

Ogni volta la squadra deve mandare una persona, alla quale potete dire la parola che deve disegnare. Ci sono alcune regole: non si può parlare, non si può scrivere, non si possono disegnare simboli (ad esempio le bandiere). Create squadre di 4-5 persone, chiedete alle squadre di prendere fogli di carta e una penna e di sedersi insieme, lontano dalle altre squadre.

Fase 2.

Chiamate un membro di ogni squadra e dategli la parola che dovrà disegnare. Chiedete loro di unirsi al gruppo e di disegnare, mentre gli altri membri della squadra cercano di indovinare la parola. Non devono disegnare numeri o parole e non devono parlare, se non per confermare la correttezza della risposta.

Il resto della squadra deve solo suggerire soluzioni e non fare domande. Se la risposta è stata trovata, la squadra deve annunciarla, senza dire la parola (le altre squadre potrebbero ancora disegnare). Le squadre che scoprono la parola ottengono un punteggio, quelle che non la trovano ottengono zero punti. Scrivete il punteggio sulla lavagna.

Ripetete la stessa sequenza con nuove parole e cassette. Assicuratevi che tutte le persone possano disegnare almeno una volta.

Fase 3.

Dopo che tutte le squadre hanno fatto il giro, chiedete al disegnatore di ogni squadra di scrivere la parola su ogni disegno, sia esso finito o indovinato. Alla fine, chiedete ai gruppi di mostrare i loro disegni, in modo da poter confrontare e discutere le diverse interpretazioni e immagini associate alle parole.

Fase 4.

Per fare un debriefing chiedete al gruppo se hanno trovato l'attività utile, difficile e perché.

Chiedete poi al gruppo di guardare i disegni sul display e di confrontare le diverse immagini associate alle parole e la diversità di interpretazione. Chiedete loro se queste immagini corrispondono alla realtà e chiedete a chi ha disegnato quali immagini ha scelto per illustrare le parole.

Continuate discutendo da dove provengono le nostre immagini: sono positive o negative e che effetto hanno sulle nostre relazioni con le persone coinvolte? Con le persone coinvolte? Verificate quali parole sono state più difficili da disegnare ed esplorate il motivo.

Suggerimenti per la facilitazione

- Se il gruppo è piccolo, si può giocare in un unico gruppo.
- Nel primo turno, chiedete a una persona di disegnare.
- Nel turno successivo, chi trova la soluzione estrae.
- Ricordate che le persone che si considerano dei pessimi disegnatori possono avere paura di disegnare, possono temere che questo gioco sia difficile.
- Rassicuratevi che non vi interessano i capolavori e incoraggiateli a provare.
- Questa attività è in grado di far emergere gli stereotipi più immediati e comuni sugli altri, soprattutto sugli stranieri e sulle minoranze.
- È un'attività molto creativa e divertente. Tuttavia, è importante che l'attività non si limiti ai disegni, ma che i gruppi riflettano sui rischi degli stereotipi e sull'origine delle persone coinvolte e sulla provenienza delle immagini che abbiamo degli altri.
- Ognuno di noi ha bisogno di stereotipi per relazionarsi con il proprio ambiente e con le persone con cui vive.
- Tutte noi abbiamo degli stereotipi; questo non è solo inevitabile, ma necessario. Pertanto, è importante evitare qualsiasi giudizio sugli stereotipi dei partecipanti. La valutazione e la discussione devono contribuire alla consapevolezza di ciò che sono gli stereotipi: immagini e supposizioni che spesso hanno poco a che fare con la realtà.
- È interessante notare che raramente abbiamo dei luoghi comuni su persone con cui abbiamo pochi contatti.
- Ad esempio, pensate ai vostri stereotipi sulle persone provenienti dalla Slovenia, dalla Moldavia, da San Marino o dal Bhutan. Al massimo pensiamo "sono persone simpatiche". Un'altra parola che spesso è difficile da estrarre è quella di "uomo bianco": di solito i partecipanti la indovinano solo in accostamento a un "uomo nero".



ZELDA project is co-funded by the Erasmus+ Programme of the European Union.
Grant agreement no. 2019-1-IT02-KA2014-063370.

Risorse (Chi ha inventato questa attività o chi l'ha ispirata)

Pat Branders, Carmen Cardenas, Juan de Civente Abad, Rui Gomes, Mark Taylor (2016) Education Pack "all different - all equal" - Ideas, resources, methods and activities for non-formal intercultural education with young people and adults (3rd edition) Consiglio d'Europa.

Annex

Esempi di parole da disegnare:

Razzismo - Differenza - Educazione - Discriminazione - Antisemitismo

Rifugiato - Europeo - Cittadino (del paese in cui si svolge l'attività)

Povertà - Musulmano - Omosessuale - Uguaglianza - Sieropositivo - Rom (zingaro o viaggiatore)

Giapponese - Russo - Africano - Diritti umani - Media - Turista

Straniero - Solidarietà - immigrata – Persona di seconda generazione - Amore - Arabo - Moldavo.