



# EuropePlus

## R2

DISCRIMINAZIONE SULLA BASE DELLA DISABILITÀ

This project has been funded with support from the European Commission. This communication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

<b>VALORE</b>	<b>DISCRIMINAZIONE SULLA BASE DELLA DISABILITÀ</b>
<b>PARTNER</b>	<b>ICS SPERONE PERTINI</b>

### **INTRODUZIONE DEL VALORE**

Per DISCRIMINAZIONE SULLA BASE DELLA DISABILITÀ si intende qualsiasi distinzione, esclusione, restrizione sulla base della disabilità di una persona ,che abbia lo scopo l'effetto di compromettere o annullare il riconoscimento, il godimento e l'esercizio di tutti i diritti umani e delle libertà.

### **STRUMENTI DI APPRENDIMENTO**

**GIOCO**

**TITOLO:** Mi conosci?

**DESCRIZIONE / ARGOMENTO**

Discriminazione  
Valorizzazione  
Empatia

**STUDENTI** 15-20

**TEMPO** 1 ora

**MATERIALI**

Blocchi di post-it colorati  
Nastro adesivo e penne  
Ampio spazio per muoversi

**OBIETTIVI**

- Aiutare i partecipanti a socializzare tra loro e a rafforzare la coesione del gruppo.
- Introdurre i temi della discriminazione e della valorizzazione.

Questa prima attività serve a riscaldare l'atmosfera, a rompere il ghiaccio tra i partecipanti e a iniziare a costruire un clima di fiducia. I partecipanti saranno stimolati a interagire e a sperimentare concretamente, subito e "sulla propria pelle", sia il sentirsi discriminati che l'essere valorizzati e accettati.

Il gruppo di partecipanti deve posizionarsi in piedi, in cerchio e con gli occhi chiusi.

- I facilitatori (dovrebbero essere almeno due per risparmiare tempo) mettono i post-it (ogni post-it deve riportare una frase positiva o negativa) sulla fronte dei partecipanti - (rapporto di 1 facilitatore per 8/10 partecipanti). Utilizzare del nastro adesivo per fissare il post-it.

Con i giovani studenti di età compresa tra i 10 e i 13 anni, è necessario spiegare chiaramente le regole perché all'inizio non capiscono l'attività e tendono a ridere, ad anticipare le azioni e a non concentrarsi sulle azioni da compiere.

- Spiegate che i partecipanti devono camminare e muoversi liberamente nella stanza. Quando il facilitatore dice STOP devono mimare l'azione che hanno letto sulla fronte della persona di fronte a loro. Ma ricordate che non possono emettere alcun suono, non possono parlare. Possono solo mimare. L'attività durerà 5 minuti.

- Dopo che tutti hanno incontrato gli altri partecipanti, fateli sedere in cerchio per un dibattito, ma non fategli togliere il post-it che hanno ancora sulla fronte.

**ESEMPIO DI FRASI POSITIVE DA SCRIVERE SUI POST-IT :** Abbracciami, Sorridimi, Sii mio amico, Dammi il cinque, Fammi il solletico e così via.

**ESEMPIO DI FRASI NEGATIVE:** Ignorami, prendimi in giro, sono brutto e così via.







### RIFLESSIONE/DISCUSSIONE

Gli studenti di solito sono riluttanti a esprimere i loro sentimenti. Il facilitatore ha il delicato compito di preparare domande stimolo per incoraggiarli a parlare. Alcuni studenti possono condividere storie personali, anche dolorose, e l'atmosfera può diventare difficile e delicata da gestire. Siate pronti a questo. Se volete far emergere le storie in modo 'protetto' e rispettoso per ogni ragazzo/ragazza, potete proporre di raccogliere le diverse esperienze attraverso cartoncini scritti in forma anonima, da attaccare su un cartellone che successivamente saranno letti dal facilitatore, oppure mentre gli studenti parlano il facilitatore può raccogliere frasi significative, che verranno rilette alla fine della discussione, o semplicemente chiedere loro se conoscono qualcuno che ha avuto esperienze positive o negative.

### DOMANDE STIMOLO

- > Qualcuno vuole dire come si è sentito?
- > Avete fatto qualcosa per essere trattati in quel modo? Perché siete stati trattati in quel modo? (Chi è stato trattato male di solito risponde a questa domanda).
- > Ti sei sentito bene o male per essere stato trattato così da alcuni compagni di classe?
- > Ti è mai capitato?
- > Cosa pensate ci sia scritto sul vostro post-it?

	<p>Dopo la discussione, chiedete ai partecipanti di rimuovere il post-it e di leggerlo. Raccogliete qualsiasi altro pensiero che vogliono condividere e che possa essere utile per la discussione finale.</p> <p>Nella riflessione finale, fate un confronto con le persone vittime di discriminazione, che sono "normalmente" oggetto di discriminazione, per motivi diversi, ma che non riescono a capire cosa hanno fatto di male (niente!) per essere trattati in quel modo.</p>
Studio del Caso	<p>A seguito di un incidente stradale, Giorgio ha riportato gravi ustioni sul corpo. Ha perso anche una mano, parte del naso e un orecchio. I rapporti con i suoi coetanei non sono facili. Sebbene la maggior parte dei suoi compagni di classe accetti le sue difficoltà, Giorgio è stato e continua a essere vittima di bullismo a causa del suo aspetto fisico.</p>

**GIOCO**

TITOLO : Siamo tutti uguali

DESCRIZIONE / ARGOMENTO  
Discriminazione sulla disabilità

STUDENTI : 16 -20

TEMPO 1 ora

MATERIALE : Fogli A4, pennarelli, cartoncini, una scatola, piccoli oggetti di forme diverse, nastro adesivo, un nastro, guanti, un libro, un timer, una benda, cuffie.

**OBIETTIVI**

Riflettere sulla discriminazione della disabilità in situazioni che dovrebbero essere uguali per tutti.

Il gioco deve essere preparato in anticipo ed è come il Gioco dell'Oca. Utilizzate fogli di carta A4 per disegnare i quadrati. Il numero di quadrati può variare (noi ne abbiamo disegnati 20). Su ogni quadrato, oltre al numero, disegnate o incollate il simbolo della disabilità. Dividere gli studenti in 2 squadre, 8/10 studenti per squadra. Saranno presenti 2 facilitatori.

I cartelli START e FINISH saranno posizionati all'inizio e alla fine del gioco.

Il turno di un giocatore consiste in 3 semplici passi:

- Lanciare il dado.
- Muovere il proprio pezzo in base al risultato del lancio.
- Seguire le regole che si applicano se il giocatore atterra su una casella speciale.

**REGOLE**

1. Vince la prima squadra che sperimenta tutte le categorie.
2. Se una squadra arriva alla fine senza aver sperimentato tutte le categorie, continua a tirare i dadi, ricominciando il gioco finché non le ha sperimentate tutte.
3. Le squadre si alterneranno e anche i giocatori delle squadre giocheranno a turno. All'inizio del gioco, il primo giocatore tira i dadi e si sposta nella casella corrispondente. Il facilitatore gli consegnerà la carta con l'azione da compiere. Ogni giocatore leggerà e poi eseguirà ciò che è scritto sulla carta azione, chiamando un membro della propria squadra o della squadra concorrente. Al termine dell'esecuzione, lascerà il posto al giocatore successivo.
4. Dopo aver eseguito la carta azione, il facilitatore segnerà le categorie sulla griglia appropriata.
5. L'obiettivo è arrivare alla fine avendo sperimentato tutte le categorie sulla propria pelle.

## RIFLESSIONE/DISCUSSIONE

I facilitatori faranno riflettere i partecipanti su:

1. Che cos'è la disabilità?
2. È facile vivere con la disabilità? Giustificate la vostra risposta.
3. Come si può convivere con la disabilità?
4. Come vi sentite quando non potete fare le cose con la stessa "facilità" degli altri?
5. Cosa possiamo fare per migliorare la vita di tutti?

Al termine della discussione, le risposte all'ultima domanda saranno scritte e messe nella "Scatola del domani", dove raccogliere tutti i suggerimenti nati dall'esperienza, per costruire insieme un mondo migliore.

## ESEMPI DI CARTE PER IL GIOCO DI RUOLO

### VISTA

- Bendati. Disegnate qualcosa sul foglio (gatto, casa, sole, albero...) e chiedete a qualcuno di indovinare l'immagine.
- Bendati. I compagni si avvicineranno a voi facendo il minor rumore possibile, cercando di toccarli.
- Bendati. Indovinate e prendete dalla scatola l'oggetto descritto dai compagni.
- Bendati. Indovinate chi tra i partecipanti è in piedi di fronte a voi. (toccate i capelli, il viso).
- Bendati. Prendere dallo zaino il libro usato nell'ora precedente.

### UDITO

- Indossare le cuffie. Cosa sta dicendo il compagno di fronte a voi?
- Indossare le cuffie. Cantare/ballare la canzone insieme al compagno.
- Mettete le cuffie. I compagni di classe sono dietro di voi. Indovinate da dove provengono gli applausi.
- Scegliere un compagno dell'altra squadra. Indossate le cuffie. Voltategli le spalle e indovinate quante volte palleggia.
- Uscire dall'aula per 15 secondi. Tornate in classe e indossate le cuffie. Trovate il vostro cellulare che squilla.

### TATTO

- Indossare i guanti. Distribuite 2 fogli A4 a ciascuno dei vostri compagni di classe.
- Indossare i guanti. Allacciate le scarpe.
- Indossare i guanti. Prendete una penna e scrivete il vostro nome e cognome su un foglio.
- Indossare i guanti. Prendete alcuni oggetti molto piccoli dal vostro astuccio.
- Indossare i guanti. Fate un nodo con un nastro.

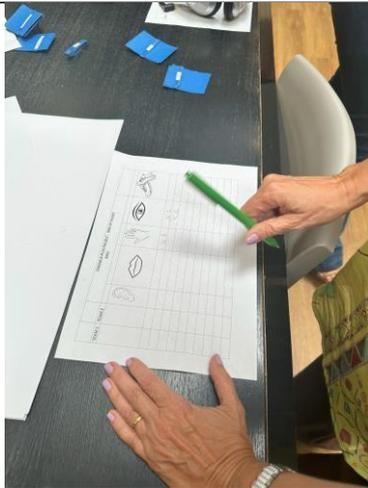
### LINGUAGGIO

- Benda sulla bocca. Mimate quello che c'è scritto.
- Benda sulla bocca. Comporre ciò che è scritto usando solo le vocali (Ciao, mi chiamo \_\_\_\_\_ e sono un alunno della scuola. Mi piace leggere e recitare = IAO I IAO AIA E OO U AUA EAA UOA. I IAE EEE E EIAE).
- Benda sulla bocca. Senza emettere alcun suono, mima la seguente frase: "Ciao, come stai? Io sto bene! Andiamo a prendere un gelato?".
- Benda sulla bocca. Invitate il vostro amico alla vostra festa di compleanno, dicendo l'ora e il luogo della festa.

#### DEAMBULAZIONE

- Bloccando l'articolazione del ginocchio, allacciarsi le scarpe.
- In piedi su un piede solo, andare a sedersi sulla terza sedia della quarta fila.
- Legando le caviglie con un laccio, fare il giro della stanza.
- Con un piede saltate indietro di 5 caselle e toccate il pavimento.
- Su un piede solo, senza saltare, ma con l'aiuto di un bastone, fare il giro dell'aula.







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