

Play4!

Manuale d'uso per l'applicazione



Play4!

Manuale d'uso
per l'applicazione

Sviluppato nell'ambito
del progetto *Play for Your Rights!*
*Strategie innovative di media education
contro il sessismo e le discriminazioni*

Indice dei contenuti

p. 5 **Introduzione**

p. 10 **L'applicazione *Play4!***

p. 14 **I contenuti dell'applicazione**

p. 30 **Preparare il gioco**

Introduzione

Play for Your Rights! è un progetto promosso da COSPE (Cooperazione per lo Sviluppo dei Paesi Emergenti) in collaborazione con Centro Zaffiria, Casa delle donne di Bologna (Italia), Medien+bildung.com (Germania), Mediterranean Institute of Gender Studies-MIGS (Cipro), Women's Issues Information Center –WIIC (Lituania), sostenuto dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea con il contributo della Regione Emilia-Romagna. Mira a **combattere il discorso d'odio di matrice sessista, gli stereotipi e le discriminazioni di genere tra gli adolescenti** attraverso strategie di social media education e pratiche di *gamification*.

Il progetto ha sviluppato due giochi, uno analogico e uno digitale, per affrontare queste tematiche attraverso attività ludiche e coinvolgenti. Questo manuale si concentra su uno dei due strumenti sviluppati all'interno del progetto, l'App di gioco *Play4!*

L'altro strumento, a cui la APP si è ispirata, è il gioco di carte analogico *Reazioni Strategiche*. A questi indirizzi è possibile scaricare il gioco e il relativo toolkit che contiene anche diverse attività pedagogiche:

- www.zaffiria.it/reazioni-strategiche-genere-e-linguaggio-dodio
- www.cospe.org/progetti/61690/play4-strategie-innovative-di-educazione-ai-media-contro-il-sessismo-e-la-discriminazione
- www.casadonne.it/play4-reazioni-strategiche-e-linguaggio-dodio/

Per poter affrontare la problematica in modo approfondito, è consigliabile costruire un percorso di 3-4 incontri con le classi in cui possono essere utilizzati entrambi gli strumenti e testate alcune attività didattiche previste dal toolkit.

ADOLESCENZA E SESSISMO

La violenza di genere è un fenomeno trasversale che colpisce tutta la popolazione indipendentemente dall'età, dal reddito e dalla provenienza etnica o socio-culturale. La *Dichiarazione sull'eliminazione della violenza contro le donne*, Assemblea Generale delle Nazioni Unite (1993)¹ definisce la violenza di genere come "qualsiasi atto di violenza (di genere) che risulti o possa risultare in un danno o in una sofferenza fisica, sessuale o psicologica per le donne, comprese le minacce di tali atti, la coercizione o la privazione arbitraria della libertà, sia nella vita pubblica che privata". È presente in tutte le aree geografiche del mondo. La popolazione più giovane è esposta a narrazioni informative ed educative stereotipate sul genere, cioè su ciò che è "socialmente" riconosciuto come "femminile" e "maschile".

Gli/le adolescenti sono più esposti a queste tematiche per la particolare fase evolutiva che stanno attraversando che li vede impegnati nella costruzione della loro identità individuale e sociale. Queste narrazioni giocano un ruolo significativo nell'attribuire significati a eventi, comportamenti e relazioni, confermando e sostenendo stereotipi e ruoli di genere. Possono rafforzare una cultura d'odio verso ciò che devia o è "altro" dal ruolo di genere "predefinito", piuttosto che rispettare le differenze. L'uso della tecnologia da parte dei/delle giovani ha aumentato notevolmente le forme di violenza psicologica che agiscono online e offline, tra cui i discorsi d'odio che incitano alla violenza e alla discriminazione. In particolare, il discorso d'odio è un tipo di comunicazione, che può avvenire in presenza o online, che utilizza parole, espressioni o elementi non verbali con il fine ultimo di esprimere e diffondere odio e intolleranza, così come incitare al pregiudizio e alla paura verso un soggetto o un gruppo di persone.

Spesso ragazzi e ragazze usano un linguaggio sessista, chiamato anche discorso d'odio sessista, **considerandolo "appropriato in quanto culturalmente condiviso"**, senza la consapevolezza del perché lo stanno facendo o delle conseguenze sull'altra persona. Il discorso d'odio sessista assume molte forme (sia online che offline) come: la colpevolizzazione della vittima (*victim-blaming*);

1

Documento consultabile all'indirizzo:
[www.ohchr.org/en/professionalinterest/
pages/violenceagainstwomen.aspx](http://www.ohchr.org/en/professionalinterest/pages/violenceagainstwomen.aspx)

la ri-vittimizzazione (*ri-victimization*); lo stigma della squaldrina (*slut-shaming*); la derisione del corpo (*body-shaming*); la condivisione non consensuale di materiale intimo; le minacce brutali e sessualizzate di morte, stupro e violenza; i commenti offensivi sull'aspetto, la sessualità, l'orientamento sessuale o i ruoli di genere; falsi complimenti o presunti scherzi, che utilizzano l'umorismo per umiliare e ridicolizzare il target (Consiglio d'Europa, *Combating hate Speech - factsheets*, 2016; European Parliament *Combating gender-based violence: Cyber violence*, 2021)⁵. Inoltre, **i social media giocano un ruolo significativo** per quanto riguarda la **perpetuazione degli stereotipi** di genere, l'implementazione dei ruoli di genere, la rappresentazione di corpi "ideali" e la definizione dei ruoli legati al genere. Questi aspetti sono particolarmente importanti nei gruppi di adolescenti e preadolescenti, dove prevale **il processo di costruzione della propria immagine sociale** e dell'identità di genere. Durante la sperimentazione di attività in classe è emerso, ad esempio, che i discorsi d'odio verso le ragazze coincidono spesso con la derisione o l'insulto fisico (ad esempio "brutta, grassa, balena, disgustosa") o con insulti legati alla sfera sessuale (stigma della squaldrina o condivisione non consensuale di materiale intimo).

È emerso che anche i ragazzi sono spesso vittime di stereotipi di genere che stigmatizzano, ad esempio, l'omosessualità maschile (es. "un vero uomo è eterosessuale") e/o caratteristiche fisiche considerate poco maschili (es. l'importanza dei muscoli o di un corpo in forma). La sessualità maschile, inoltre, è spesso considerata più aggressiva di quella femminile: tali stereotipi rafforzano i ruoli di genere che possono essere attribuiti a una diffusa mascolinità tossica che danneggia sia i ragazzi che le ragazze. Gli insulti e gli esempi sopra citati sono lo specchio di una forte disparità di potere tra uomini e donne, rafforzata anche dall'immagine stereotipata del ragazzo/uomo forte che mostra i muscoli e non ha debolezze, così come i commenti negativi legati all'aspetto o all'orientamento sessuale che colpiscono le persone LGBTQAI+.

Coinvolgere gli/le adolescenti in attività laboratoriali li aiuta a riflettere su questi temi anche attraverso il gioco. È un modo per implementare la prevenzione primaria della violenza di genere

5

Documenti consultabili agli indirizzi:
[edoc.coe.int/en/gender-equality/
6995-combating-sexist-hate-speech.html](https://edoc.coe.int/en/gender-equality/6995-combating-sexist-hate-speech.html)

e
[www.europarl.europa.eu/thinktank/
en/document/EPRS_STU\(2021\)662621](https://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document/EPRS_STU(2021)662621)

e promuovere il rispetto delle differenze. Può anche essere considerato come una parte essenziale di una più ampia **strategia educativa volta ad affrontare le emozioni e a promuovere l'empatia**.

Gli strumenti utilizzati dal progetto intendono affrontare i temi del discorso d'odio sessista e della violenza di genere attraverso modalità ludiche: **il gioco crea uno spazio sicuro** in cui i/le giovani attivano aree di divertimento e partecipazione, rivelano molte parti di sé legate al mondo emotivo e relazionale e possono dialogare e discutere di questioni importanti in un ambiente protetto.

L'APP PLAY4!

L'App permette ai insegnanti, educatori ed educatrici di organizzare una caccia al tesoro urbana che conduce i ragazzi e le ragazze in diversi luoghi della città o del territorio, con l'obiettivo di affrontare alcune situazioni di odio online che possono originarsi nei luoghi prescelti. I ragazzi troveranno infatti, in ciascuna delle tappe previste, un codice QR che, inquadrato attraverso l'App, permetterà di visualizzare alcune schermate di social media (WhatsApp o Instagram) contenenti messaggi d'odio.

Ad esempio: di fronte alla palestra ci saranno situazioni relative alla condivisione di immagini "rubate", che attivano la tematica del bodyshaming; di fronte al negozio di make up, situazioni relative all'immaginario stereotipato di genere e al fenomeno dello slut-shaming, e così via. Il dettaglio delle situazioni relative a ciascuna tappa è riportato nel capitolo "Contenuti dell'applicazione (pag. 14).

Le tappe utilizzabili sono quattro: un negozio di make-up, un negozio di fumetti, uno skate park e una palestra. È possibile, come vedremo, customizzare le tappe e adattarle al contesto specifico in cui il gioco viene attuato.

Il gruppo affronta le tappe della caccia al tesoro diviso in tre squadre, corrispondenti ciascuna ad un personaggio ripreso dal gioco di carte *Reazioni Strategiche*: Betty, Mary e Zack.

I partecipanti sono invitati ad affrontare le situazioni d'odio che il proprio personaggio incontra in ciascun luogo, comprendere come si sente, aiutarlo a proteggersi e ad uscire dalla situazione di odio incontrata. Ogni situazione viene vissuta in modo diverso dai tre personaggi che incontrano dinamiche peculiari, fornendo importante materiale di riflessione e confronto sugli stereotipi e sulle difficoltà incontrate da ogni specifico personaggio.

È raccomandabile che ogni squadra sia composta da non più di 4-5 persone, in modo che tutti rimangano concentrati sul lavoro di gruppo; se il gruppo è numeroso, ogni personaggio può essere giocato anche da 2 squadre contemporaneamente.

INTERAGIRE CON LO SPAZIO URBANO

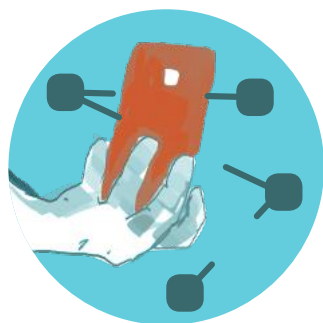
Come verrà spiegato nei paragrafi successivi, il gioco può essere adattato a diversi contesti territoriali, dalle città ai paesi, ma anche essere giocato all'interno della scuola o di un centro estivo se non dovesse esserci la possibilità di uscire nello spazio pubblico. In seguito troverete istruzioni su come creare e customizzare i codici QR in modo da adattarsi ai più svariati contesti. Nonostante questa possibilità, si raccomanda laddove possibile di utilizzare il gioco in uno spazio urbano: il fatto di attraversare luoghi del quotidiano, che portano con sé cliché o immaginari stereotipati, aiuta i partecipanti a rileggere il proprio contesto con sguardo critico.

Ad esempio: dopo aver lavorato sull'immagine sessista di una donna nella vetrina di un negozio, gli/le adolescenti potranno riconoscere e riflettere sugli immaginari proposti dall'ambiente che attraversano ogni giorno.

Oltre a customizzare il gioco dal punto di vista delle tappe, è possibile in ogni tappa creare una attività aggiuntiva che dia ancora più valore all'interazione dei partecipanti con il luogo in cui si trovano. Ad esempio: si può chiedere ai partecipanti di intervistare il commesso del negozio di fumetti rispetto agli stereotipi di genere nei manga; oppure fermare dei passanti e chieder loro cosa ne pensano della vetrina del negozio di make up. Questa opportunità consolida quell'approccio di analisi critica del territorio, attraverso l'attivazione dei ragazzi e l'esplorazione del pensiero di chi quei luoghi li anima, li vive, li attraversa.

L'applicazione **Play4!**

Play4! è un'applicazione gratuita disponibile per tutti i dispositivi mobili, scaricabile semplicemente attraverso l'App Store (iOS) o il Play Store (Android).



apps.apple.com/it/app/play4/id1592317124

App Store



play.google.com/store/apps/details?id=com.CentroZaffiria.Play4&hl=it&gl=US

Play Store

All'apertura dell'applicazione l'utente viene informato che tutte le risposte che fornirà durante il gioco, e tutti i contenuti multimediali che verranno caricati saranno raggiungibili esclusivamente attraverso il dispositivo interessato.

Le norme sulla privacy sono quindi strettamente tutelate, in quanto nessun tipo di contenuto può essere condiviso con parti terze, comprese quelle dello sviluppatore stesso.

Il singolo utente potrà però rivedere tutte le proprie risposte al termine del gioco, attraverso lo strumento *taccuino degli appunti*.

Nella schermata successiva, invece, viene menzionato all'utente come tutte le domande che troverà all'interno delle attività sono formulate alla seconda persona singolare, poiché il gioco in solitaria è da ritenersi possibile; tuttavia, se si utilizza lo strumento con ragazzi e ragazze giovani suggeriamo di suddividere il gruppo in tre o più squadre, e chiediamo loro di confrontarsi con tutto il gruppo prima di fornire ogni risposta.

Per la natura stessa dei temi trattati, infatti, crediamo che sia più fruttuoso stimolare lo scambio di esperienze e vissuti fin dalla fase di gioco (e poi ovviamente nella fase di restituzione finale, pag. 39).



Terminati i disclaimer introduttivi, gli e le utenti sono posti davanti alla prima scelta significativa per la loro esperienza ludica: quella riguardante il personaggio che andranno ad interpretare.

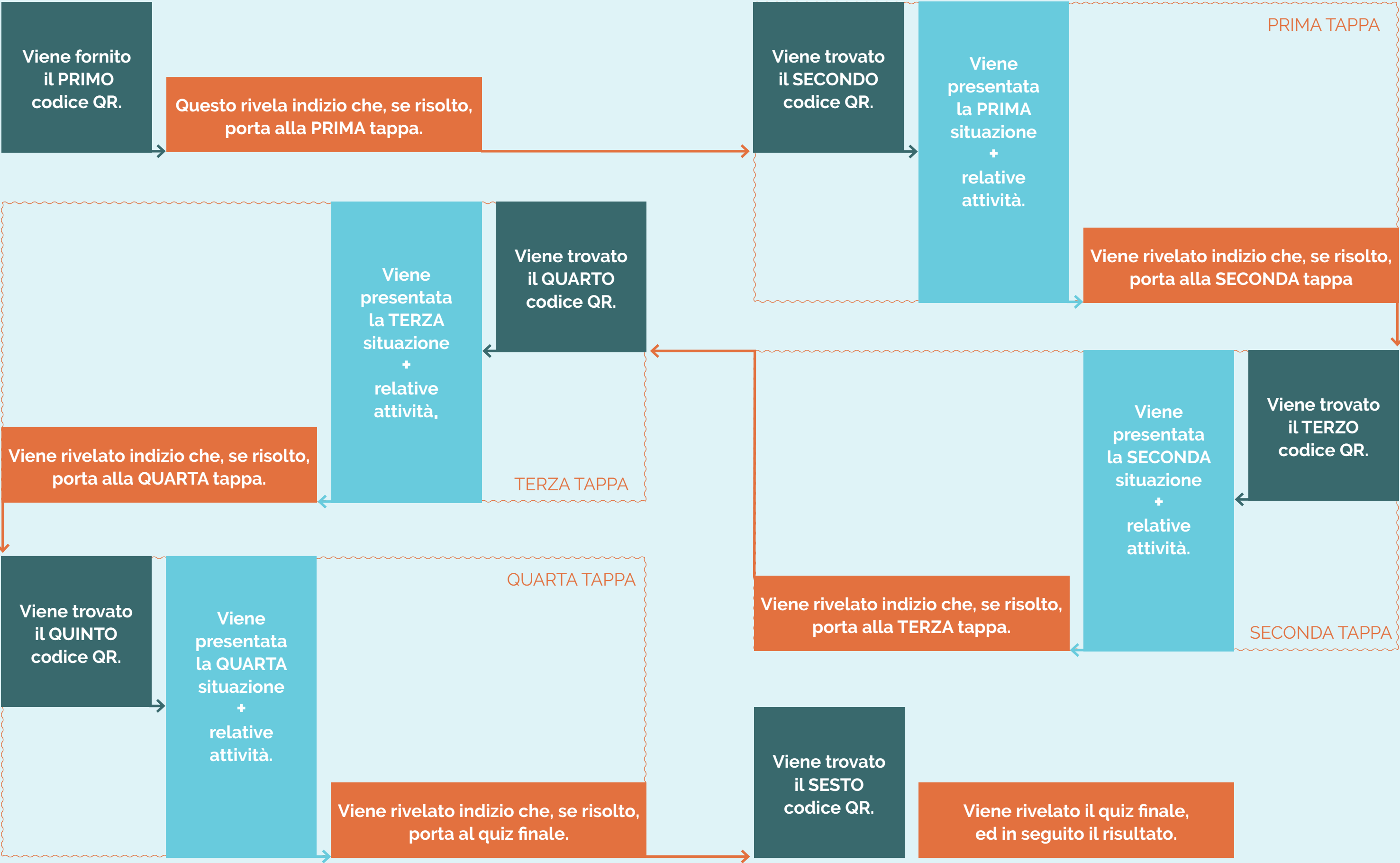
Durante la caccia al tesoro i giocatori e le giocatrici dovranno affrontare diverse situazioni che coinvolgono il linguaggio d'odio sui social media, ma chiaramente la tipologia di messaggi che riceveranno si baserà sull'aspetto e sugli stereotipi legati al proprio personaggio.

Il nostro consiglio è quindi quello di suddividere il gruppo di adolescenti in almeno tre squadre, assegnando ad ognuna un diverso personaggio; in questo modo il gruppo affronterà tutte le diverse tipologie di situazioni presenti nell'applicazione.

Prima di iniziare il gioco, chiediamo loro di immaginarsi le caratteristiche fisiche, emotive e caratteriali del proprio personaggio; questo gli aiuterà ad immaginarsi le emozioni degli stessi, quando gli verrà chiesto di farlo.

A questo punto siamo pronti per partire: forniamo ai partecipanti il codice QR che darà loro l'indizio per la prima tappa. L'ordine delle tappe (e quindi delle specifiche situazioni) lo deciderete voi a seconda delle vostre esigenze e preferenze (e imparerete come stabilirlo a pag. 36). Nelle due pagine successive iniziamo a comprendere la struttura generale del gioco, riferendoci con dei numeri ordinali al codice QR e alle tappe coinvolte.

STRUTTURA DEL GIOCO



I contenuti dell'applicazione



NEGOZIO DI MAKE UP



Al negozio di make-up Mary è vittima di discorso d'odio attraverso un post di Instagram, in cui le si fa pesare il suo aspetto solitamente mascolino.

A destra potete vedere le schermate della situazione presentata a chi gioca nei panni di Mary, e sotto le attività che vengono proposte a questa squadra.



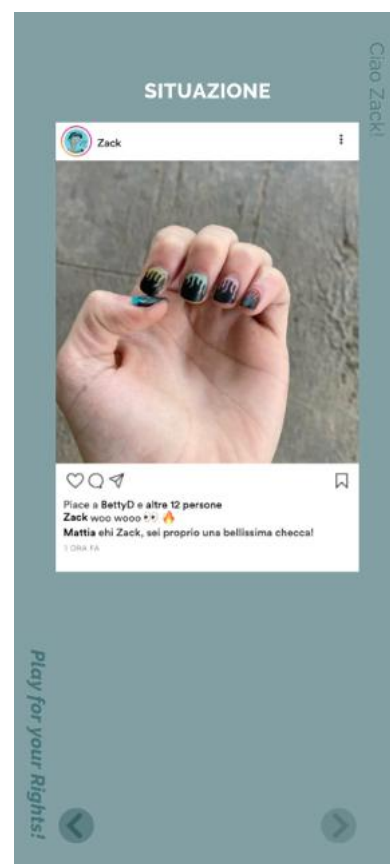
ATTIVITÀ



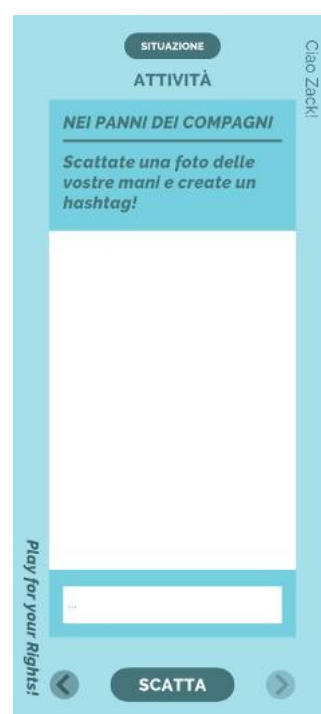
NEGOZIO DI MAKE UP



Al negozio di make-up Zack viene preso in giro nei commenti a un suo post di Instagram; schernito perché poco mascolino.



ATTIVITÀ



NEGOZIO DI MAKE UP



Al negozio di make-up Betty subisce attacchi pesantemente sessisti nei commenti ad un suo post su Instagram; si fanno allusioni al suo presunto comportamento sessuale.



ATTIVITÀ



PALESTRA



In palestra Mary viene inconsapevolmente ritratta in uno scatto fotografico che viene poi condiviso sulla pagina Instagram *Guess my Gender* al solo scopo di deriderla per il suo aspetto fisico.



ATTIVITÀ



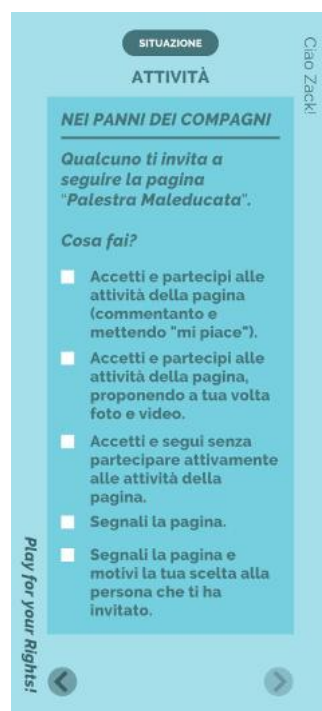
PALESTRA



In palestra Zack viene inconsapevolmente ritratto in uno scatto fotografico che viene poi condiviso sulla pagina Instagram *Alpha e basta* al solo scopo di deriderlo per la sua prestantza fisica.



ATTIVITÀ



PALESTRA



In palestra Betty viene inconsapevolmente ritratta in uno scatto fotografico che viene poi condiviso sulla pagina Instagram *Spotted in palestra* sulla quale sconosciuti scrivono commenti sessisti e molto molesti sul suo aspetto fisico.



ATTIVITÀ



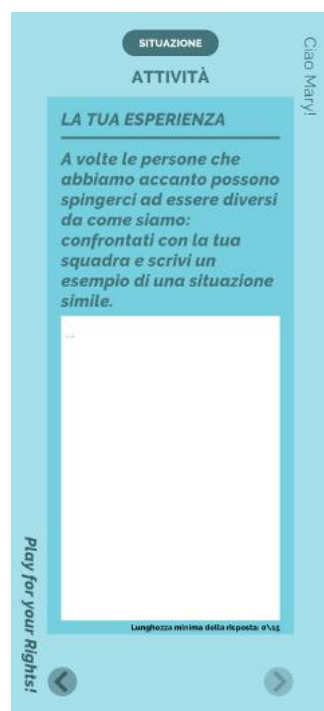
NEGOZIO DI FUMETTI



Al negozio di fumetti Alessia fotografa un personaggio di un manga ed invia la foto alla sua amica Mary, con l'intento di suggerirle qualche ispirazione per essere più femminile, nel senso più stereotipato del termine.



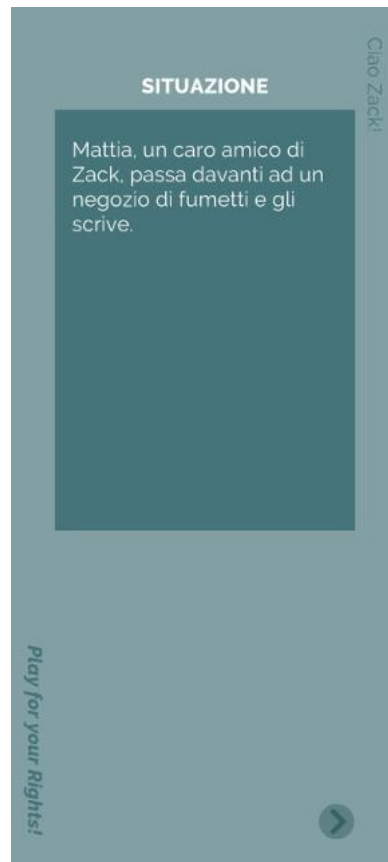
ATTIVITÀ



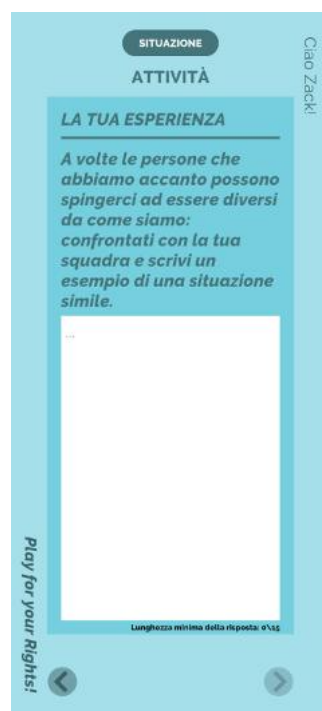
NEGOZIO DI FUMETTI



Al negozio di fumetti Mattia fotografa un personaggio di un manga ed invia la foto alla suo amico Zack, con l'intento di suggerirgli qualche ispirazione per essere più maschile in senso canonico.



ATTIVITÀ



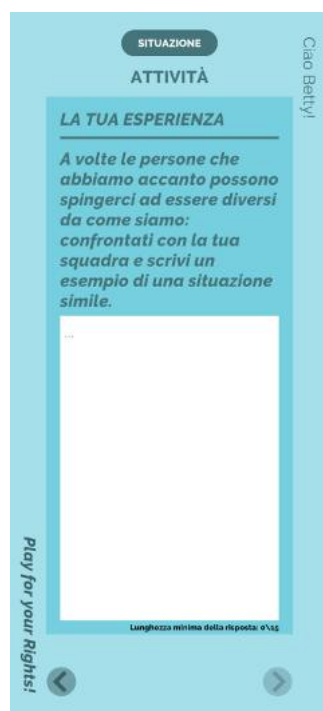
NEGOZIO DI FUMETTI



Al negozio di fumetti Alessia fotografa un personaggio di un manga ed invia la foto alla sua amica Betty, insinuando che il suo abbigliamento sia troppo esplicito, e sia causa di certi tipi di comportamenti da parte dei ragazzi intorno a Betty.



ATTIVITÀ



SKATE PARK



In una chat di gruppo viene condiviso un audio che prende in giro Mary per il suo aspetto. Il testo dell'audio: «Ciao Ragazze! Allora oggi pomeriggio è confermato: ci vediamo alle 4 al park! Di sicuro ci sarà anche Mary con il suo solito travestimento da maschiaccio... Ma l'avete vista? Esiste qualcuna più lesbica di lei??»



ATTIVITÀ



SKATE PARK



In una chat di gruppo viene esplicitato che Zack sia troppo effeminato e nerd per essere accettato dal gruppo di amici.



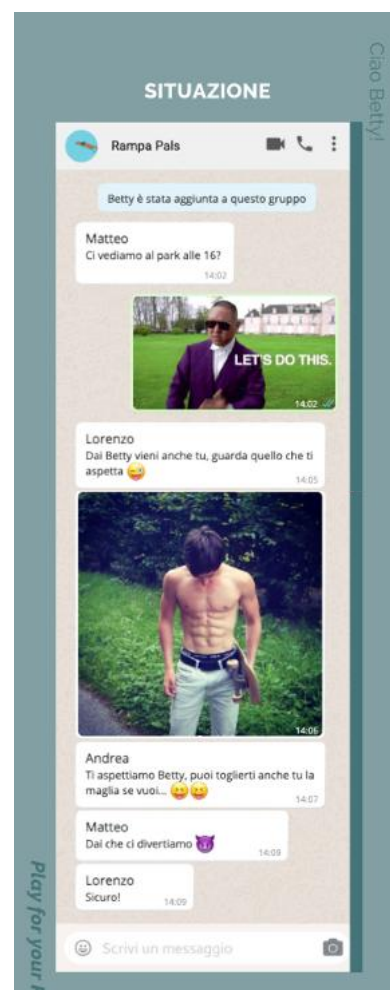
ATTIVITÀ



SKATE PARK



In una chat di gruppo vengono formulati inviti sessualmente espliciti da un gruppo di ragazzi verso Betty, unica ragazza presente nella chat.



ATTIVITÀ

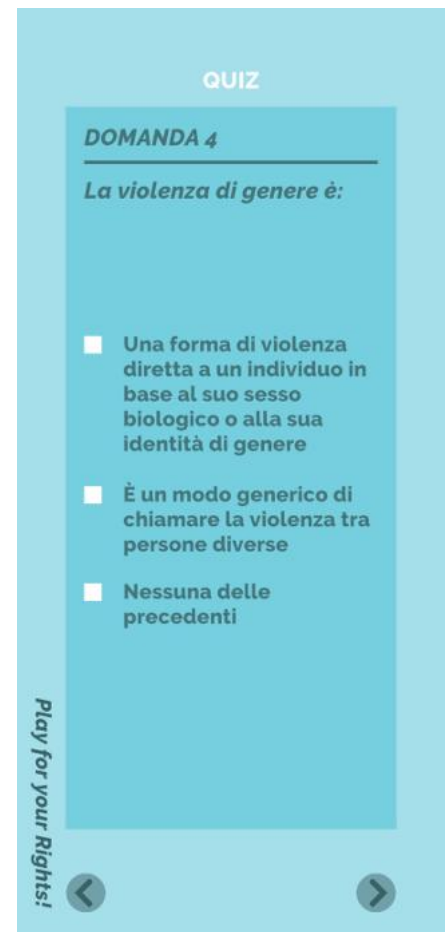
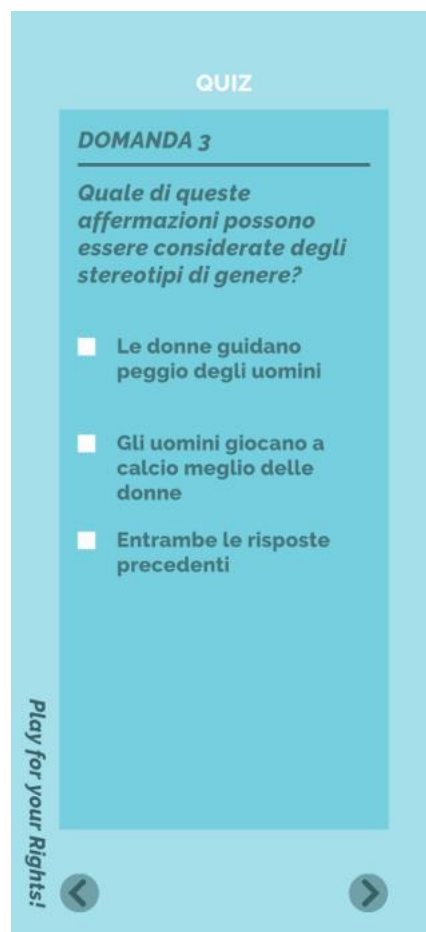
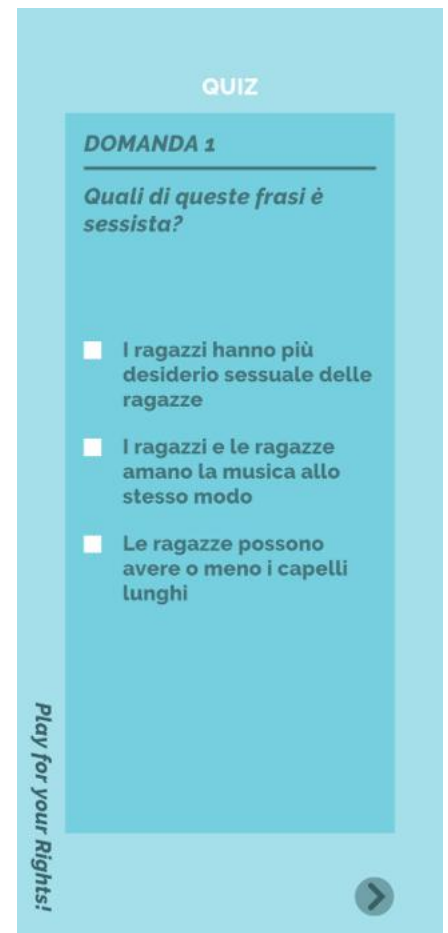


IL QUIZ FINALE

Al termine delle tappe di gioco, viene proposto agli utenti (attraverso l'ultimo codice QR) un test finale, composto di sei domande.

Questa sezione è l'unica in cui esistono risposte corrette e risposte sbagliate: finito il quiz, infatti, viene dato ai giocatori un feedback in merito alla loro conoscenza sui temi trattati.

Tutti i risultati, da *Pazzesco!* ad *Argh* sono volti a suggeriscono di continuare ad approfondire le tematiche.



QUIZ

DOMANDA 5

Il discorso d'odio online prende origine da:

- Il grande utilizzo dei social media da parte dei giovani
- Gli stereotipi e pregiudizi negativi relativi a sesso e orientamento sessuale, razza, religione, etc
- Il riconoscimento della differenza tra sesso e genere

Play for your Rights!

QUIZ

DOMANDA 6

Qual è la strategia più efficace che puoi usare tu per contrastare attivamente il discorso d'odio online?

- Ignorare le offese che vedi circolare sui social
- Diminuire l'uso dei social media
- Condividere, rispettare e/o valorizzare diverse narrazioni legate al genere e all'orientamento sessuale

Play for your Rights!

I RISULTATI



PAZZESCO!

Hai risposto correttamente a tutte le domande, i nostri più sentiti complimenti!

Prosegui >

**OTTIMO!**

Hai risposto correttamente a 5 domande su 6, scopri qui sotto quale ti è sfuggita.

Alla domanda "Qual è la strategia più efficace che puoi usare tu per contrastare attivamente il discorso d'odio online?", la risposta corretta era "Condividere, rispettare e/o

**BEN FATTO!**

Hai risposto correttamente a 4 domande su 6.

Leggi qui sotto su quali punti potresti saperne di più.

Alla domanda "Quali di queste frasi è sessista?", la risposta corretta era "I ragazzi hanno più desiderio sessuale delle ragazze".

**BENE, MA NON BENISSIMO**

Hai risposto correttamente alla metà delle domande!

Scrolla per capire quali margini di miglioramento sono a tua disposizione.

Alla domanda "Quali di queste frasi è sessista?", la risposta corretta era "I ragazzi hanno più desiderio sessuale delle ragazze".

**IN PARTENZA!**

2 risposte corrette 6... sono un buon punto di partenza per approfondire la tua conoscenza di questi argomenti!

Dai un occhio qui sotto.

Alla domanda "Quali di queste frasi è sessista?", la risposta corretta era "I ragazzi hanno più desiderio sessuale delle ragazze".

**OUCH!**

Solo 1 risposta esatta...

Il fatto positivo è che qui sotto puoi subito capire qualcosa in più di questi argomenti!

Alla domanda "Quali di queste frasi è sessista?", la risposta corretta era "I ragazzi hanno più desiderio sessuale delle ragazze".

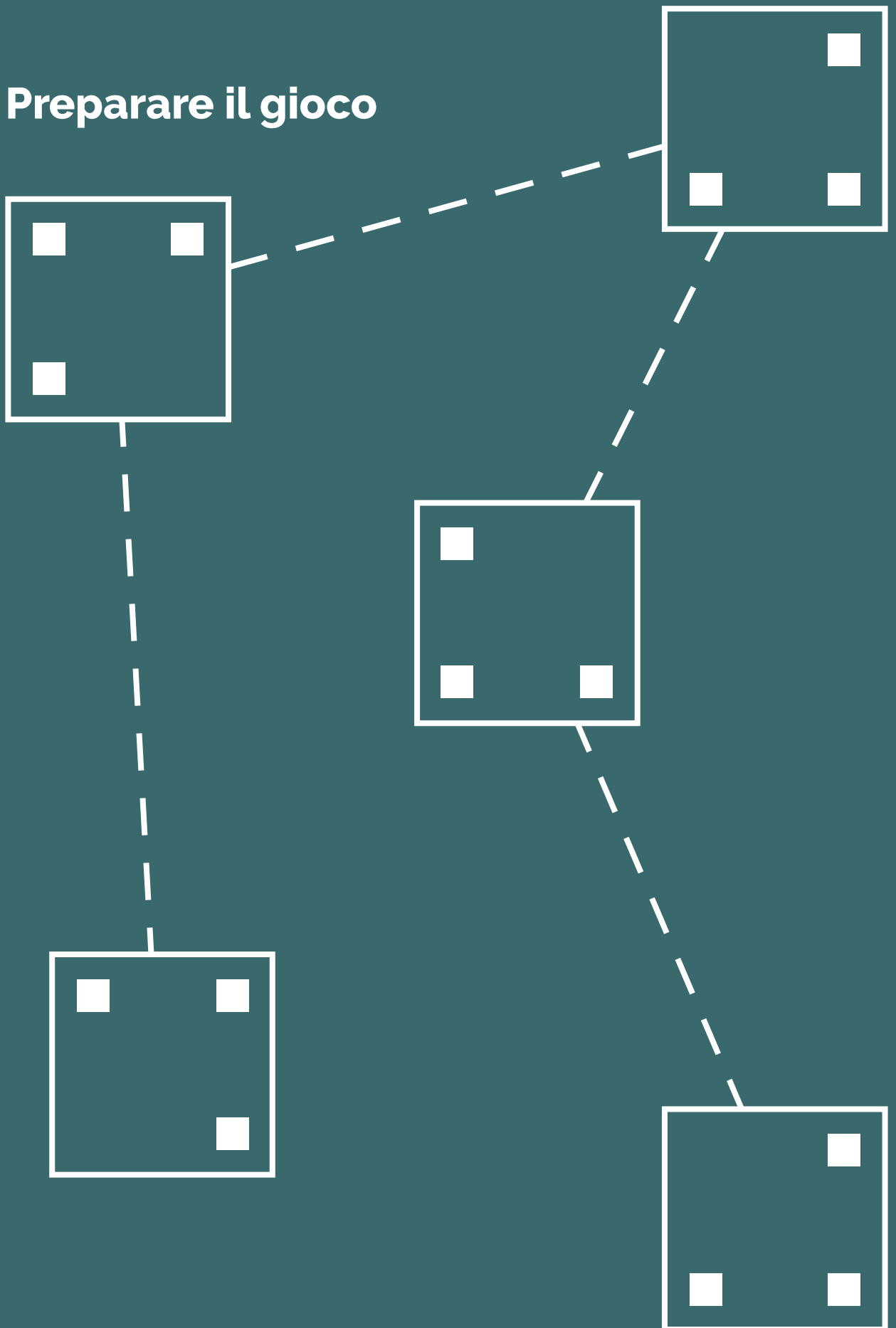
**ARGH**

Nessuna risposta esatta...

Forse è meglio approfondire i temi legati agli stereotipi di genere e al linguaggio d'odio.

Alla domanda "Quali di queste frasi è sessista?", la risposta corretta era "I ragazzi hanno più desiderio sessuale delle ragazze".

Preparare il gioco



DOVE POSIZIONARE LE TAPPE

La prima cosa da decidere per organizzare una caccia al tesoro con l'app di *Play4!* è dove fisicamente vorremo andare a posizionare le quattro tappe.

Come abbiamo visto nelle pagine precedenti le situazioni in cui vengono a trovarsi i tre personaggi sono già caratterizzate dal punto di vista ambientale. Mary, Zack e Betty sono vittime di discorso d'odio attraverso post social o messaggi legati ad un negozio di fumetti, ad un negozio di make-up, ad una palestra e ad uno skate park.

L'opzione quindi più ovvia, avendone la possibilità, sarebbe quella di posizionare la tappe proprio nella stessa tipologia di luogo. In questo modo i ragazzi e le ragazze partecipanti si troveranno davanti ad una palestra nel momento in cui dovranno affrontare la situazione delle foto "rubate" nello spogliatoio o durante l'esercizio, e questo agevolerà in loro il processo empatico di riconoscimento.

Non sempre però è possibile avere questi quattro luoghi facilmente accessibili e comodamente raggiungibili in qualche minuto di camminata.

In un contesto di una cittadina di medie o piccole dimensioni, si potrà scegliere un cartellone pubblicitario che richiami gli stereotipi di bellezza per la situazione del negozio di trucchi, una pista ciclabile per la situazione della palestra, un luogo di aggregazione qualsiasi come un bar o un parchetto per la situazione dello skate park, e così via.

Se si decide di giocare all'interno dello spazio scolastico, invece, si possono trovare degli spazi che in qualche modo richiamano le diverse situazioni.

Il codice QR della situazione make-up potrà essere posizionato accanto allo specchio in un bagno, quello della palestra sicuramente potrà trovarsi in uno spogliatoio, quello della fumetteria potrà corrispondere alla biblioteca, quello dello skate park potrà essere apposto in un "luogo di svago", dove i ragazzi e le ragazze si ritrovano per socializzare (per esempio il cortile, la terrazza, o le macchinette).

È necessario tenere presente che le tappe non devono necessariamente corrispondere alle situazioni presentate al loro interno, quindi i codici QR possono veramente venire posizionati in qualsiasi luogo.



Ragazzi e ragazze del Liceo Sabin di Bologna svolgono le attività della situazione make-up davanti ad una profumeria.

SCRIVERE GLI INDIZI

Nella fase di preparazione del gioco un passaggio più complesso riguarda la stesura degli indizi.

La prima domanda da porsi è relativa al livello di difficoltà che vorrete ottenere per il vostro gruppo.

Nulla esclude, infatti, che possiate scrivere indizi assolutamente espliciti, come «Andate in via Roma numero 55!» oppure «Correte in biblioteca!».

Se invece volete porre degli indovinelli o elaborare degli enigmi, qui sta tutto alla vostra fantasia. Per la nostra esperienza abbiamo trovato molto utile (ed incredibilmente più facile) elaborare degli indizi in rima, formulandoli in prima persona. Partendo da una parola chiave abbiamo utilizzato la piattaforma www.cercarime.it per trovare vocaboli da abbinare. Alcuni esempi:

Nella vecchia città di chi fu papa
per primo / distribuisco ciò con cui
mi esprimo. / Non son certo noto
per capacità oratorie, / di tante
nuvolette sono fatte le mie storie!

**> SOLUZIONE: Fumetteria in via
del Borgo di San Pietro**

Tanti dicono che sono un supplizio,
/ ma io al quartiere voglio solo far fare
esercizio. / Tra le barche attraccate
e una graziosa altura / vi attendo
per mostrarvi la mia natura.

**> SOLUZIONE: Palestra all'incrocio
tra via del Porto e via Montebello**

I ragazzi e le ragazze si sono divertiti a cercare le soluzioni (ottenendo i punti, vedi pag. 38) impegnandosi per qualche minuto nella risoluzione degli indizi.



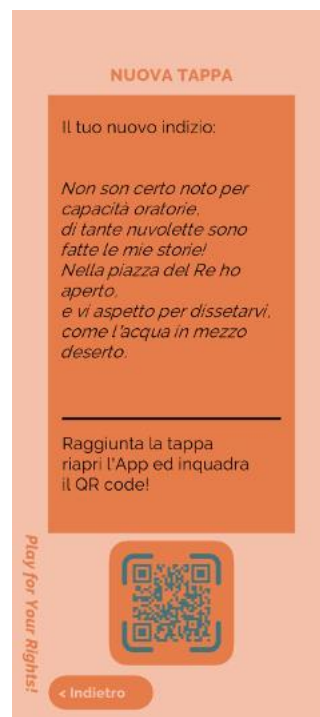
Indizio utilizzato a Bologna.
Soluzione:
**Negozi di Make Up in
Via Indipendenza 66**



Indizio utilizzato a Bologna.
Soluzione: **Memoriale
della Shoah (piazza
frequentata da skater)**



Indizio utilizzato a Novafeltria. Soluzione:
**Campo da basket
nei pressi del fiume**



Indizio utilizzato a Novafeltria. Soluzione:
**Fumetteria "OASistore"
in piazza Umberto I**

PROPORRE ATTIVITÀ AGGIUNTIVE

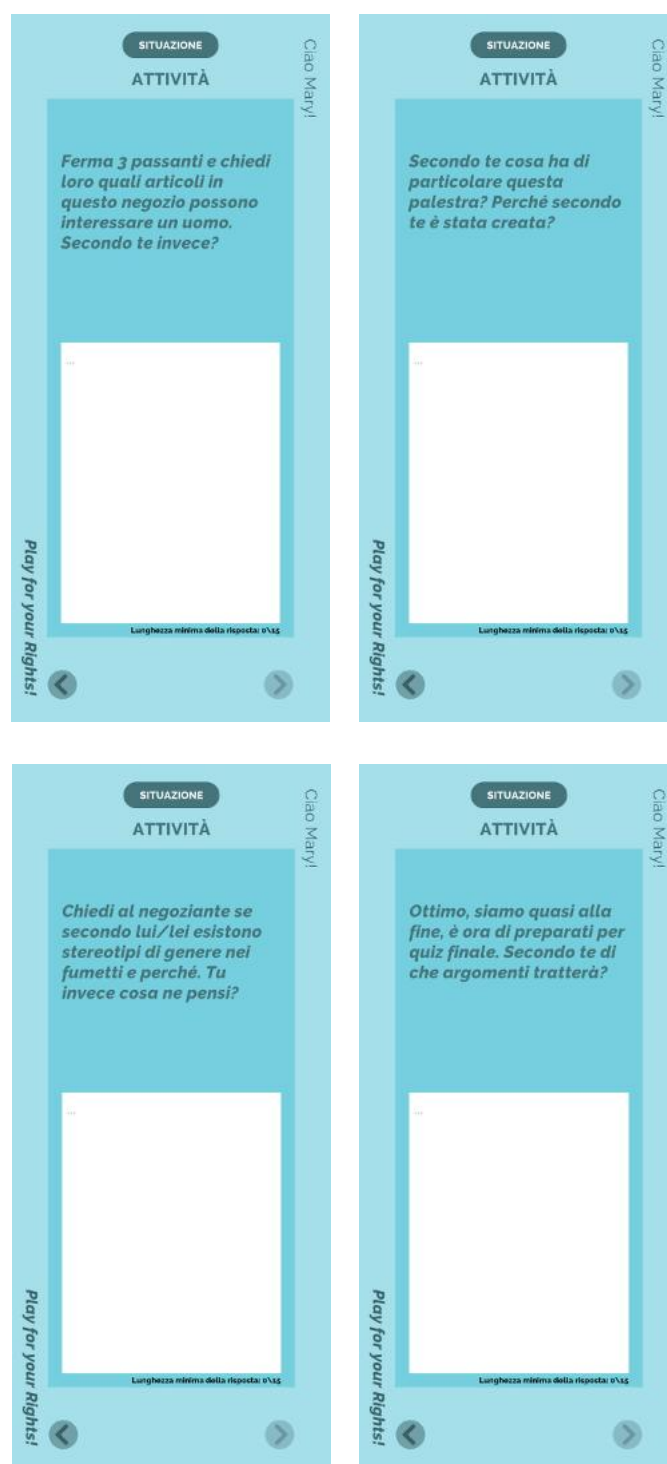
In ogni situazione è possibile - ma non obbligatorio- aggiungere anche un'attività aggiuntiva, che verrà visualizzata dai giocatori e dalle giocatrici.

Questo strumento è stato predisposto per permettere una maggiore interazione con lo spazio urbano, che l'organizzatore o organizzatrice conosce, comprende, e sul quale vuole proporre a ragazzi e ragazze una riflessione critica.

Durante la fase di sperimentazione a Bologna, ad esempio, abbiamo spinto i ragazzi e le ragazze a raccogliere le opinioni dei passanti o del proprietario della fumetteria (che avevamo preventivamente avvisato di questa breve "invasione").

Se si intende ideare un'attività aggiuntiva è però necessario tenere ben presenti tre punti fondamentali:

1. È possibile formulare esclusivamente una domanda aperta. Non possono essere inserite domande a scelta multipla o richieste di caricamento foto.
2. L'attività aggiuntiva verrà visualizzata da tutti i giocatori e le giocatrici, indipendentemente dal personaggio con cui stanno giocando.
3. Non è necessario inserire l'attività integrativa in tutte e quattro le tappe. Si può decidere di inserirla in anche solamente in una occasione (o due o tre).



Le attività aggiuntive proposte durante la sperimentazione con il Liceo Sabin di Bologna.

GENERARE I QR CODE

Nel momento in cui sono state prese le decisioni in merito a:

- i luoghi in cui si intende posizionare le tappe
- gli enigmi che indicano la strada per la tappa successiva
- la possibilità di aggiungere attività integrative

è possibile procedere nel generare i codici QR che permetteranno il gioco adattato alle nostre esigenze.

Per ottenere i nostri codici, è sufficiente recarsi all'indirizzo web www.zaffiria.it/play4_create/

Nella prima schermata ci viene chiesto di inserire gli "indovinelli", gli indizi che tragheranno i e le partecipanti da una tappa all'altra, e l'ordine in cui vogliamo affrontare le tappe. Vi ricordiamo infatti che l'ordine delle 4 situazioni non è prestabilito.

Nella seconda schermata ci verrà invece chiesto di inserire le domande per le eventuali attività aggiuntive.

Le due schermate della piattaforma per generare i vostri codici QR.

Et Voilà!

Alla pagina successiva troverete i codici QR che potrete scaricare, stampare, ed apporre nei luoghi stabiliti per le vostre tappe di gioco. Potete fare subito una prova in prima persona inquadrando i codici qui sotto (contengono gli indizi e le attività

aggiuntive che abbiamo usato nella città di Bologna). Il primissimo codice QR (in alto a sinistra) non va nascosto, ma semplicemente fornito da voi ai giocatori e alle giocatrici al "via". La sua funzione è di avviare il gioco e rivelare l'indizio verso la prima tappa.

SHOW THIS QR TO THE PLAYERS TO START THE GAME



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Negozi di makeup**



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Palestra**



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Negozi di fumetti**



PLACE THIS QR WHERE YOU WANT TO DO THE ACTIVITIES RELATED TO **Skatepark**



PLACE THIS QR AT THE END OF THE GAME TO LET YOUR PLAYERS START THE FINAL QUIZ



SALTARE UNA TAPPA

Potrebbe esistere l'esigenza, all'interno del vostro gruppo di lavoro, di non affrontare tutte le situazioni proposte dall'applicazione.

Ad esempio se il tempo a disposizione non è sufficiente per giocare le quattro tappe (stimiamo siano necessarie 2 ore per il gioco completo in ambiente urbano, con spostamenti di 10 minuti a piedi da una tappa all'altra) oppure se esistono delle ragioni specifiche per evitare un certo tipo di situazione (in caso di forte vulnerabilità di qualche partecipante).

In questi casi si può semplicemente scegliere di saltare una tappa. Per fare ciò inseriamo nella tappa precedente alla situazione che si vuole saltare, l'indizio che porta direttamente al codice successivo rispetto a quello che vogliamo ignorare.

Quando poi stamperemo il foglio con i codici QR quello con l'indicazione "activities related to *tappa che si intende evitare*" andrà eliminato.

YOUR **FIRST** CLUE IS:

Nella via tra la stazione e la piazza centrale un bel 66 appare in verticale. Tanti prodotti ho per la pelle... Per stare bene, e sentirsi tra le stelle!

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO:

Negozio di makeup

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **FIRST** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE:

Nella vecchia città di chi fu papa per primo distribuisco ciò con cui mi esprimo. Non son certo noto per capacità oratorie, di tante nuvolette sono fatte le mie storie!

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO:

Negozio di fumetti

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **SECOND** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE:

Sono nato e cresciuto di recente, per far sì che la storia non ci passi mai di mente. Probabilmente mi vedete tutti i giorni, ci si diverte con i trick nei miei dintorni.

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO:

Skatepark

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **THIRD** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE:

Ormai è quasi ora di rientrare, ma non abbiamo finito, non disperare: nella tua classe mi sono sistemata, forza corri, ti aspetto all'entrata!

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO:

Palestra

AFTER THE ACTIVITIES IN THIS **FOURTH** SPOT THEY WILL READ THIS OTHER CLUE:

A

THIS CLUE WILL TAKE YOUR PLAYERS TO THE **FINAL QUIZ**

In questo esempio voglio evitare la situazione della palestra. Nella tappa precedente (Skate Park) inserisco l'indizio che porta i partecipanti direttamente al codice QR del quiz finale.

Qui inserisco una lettera a caso: non verrà mai vista.

Esempio di utilizzo del generatore in cui si vuole evitare la situazione della palestra.

COME PROCEDERE FISICAMENTE NELLO SPAZIO URBANO

Un ultimo punto adattabile alle vostre esigenze e possibilità che ci teniamo a menzionare sono le diverse possibilità di effettivo attraversamento dello spazio.

Quando si gioca nello spazio urbano, durante l'orario scolastico magari, non è sempre possibile far girare le squadre in completa autonomia.

Trovandosi nell'obbligo di dover muoversi tutti insieme, suggeriamo di introdurre un sistema di punteggio integrativo, in cui le 3 squadre (immaginando 1 squadra per personaggio, ma potrebbero essere anche di più), una volta risolto un indizio, lo comunicano "segretamente" al facilitatore o facilitatrice che assegna loro 3 punti alla squadra più veloce a risolvere l'enigma, 2 alla seconda e 1 alla terza. Questi punti possono essere aggiunti a quelli del "Quiz finale", decretando la squadra vincitrice.

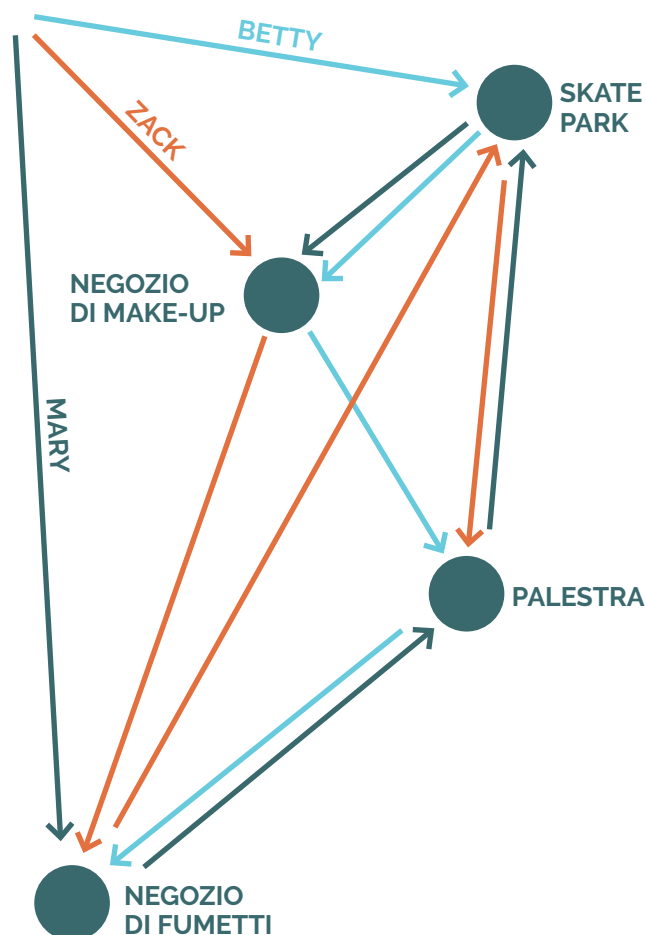
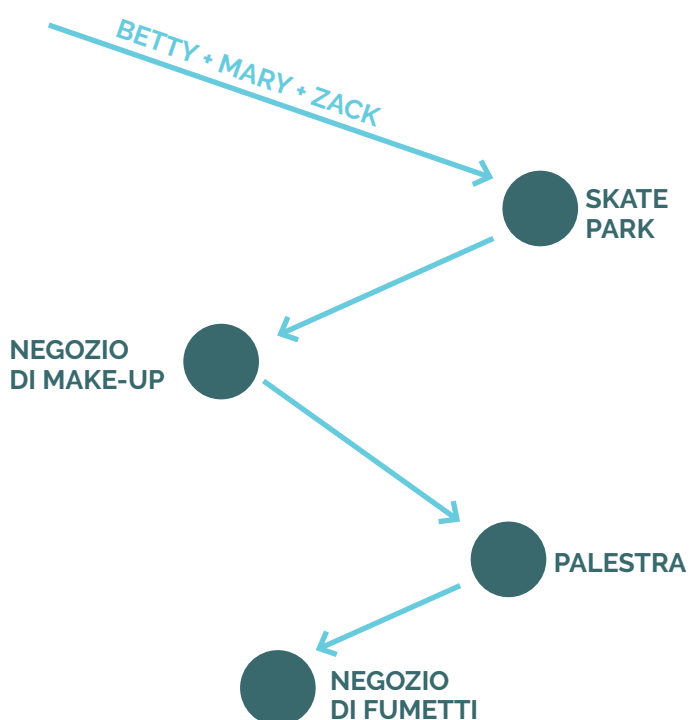
Quando tutte le squadre hanno risolto l'indizio ci si può muovere tutti insieme verso la tappa successiva.

Se invece è possibile fare muovere in autonomia le diverse squadre, perché ad esempio ci si trova all'interno di uno spazio controllato come la scuola, oppure se ci sono facilitatori adulti in numero adeguato ad accompagnare ogni squadra, è necessario generare diversi "set" di codici QR.

Gli indizi che utilizzerete all'interno dei codici saranno uguali per le diverse squadre, ma dovete inserirli 3 diverse volte nella piattaforma di generazione, selezionando sempre un ordine delle tappe diverso.

In questo modo le squadre partiranno alla volta di diverse destinazioni, come in una classica caccia al tesoro.

In ogni luogo troveranno posizionati 3 diversi codici, ma dovranno inquadrare quello dedicato al loro personaggio.



PUNTEGGIO

A seconda della tipologia di fruizione scelta, ci sono due sistemi di punteggio utilizzabili per determinare la squadra vincitrice del gioco.

Il primo punteggio viene semplicemente attribuito dal sistema attraverso il quiz finale (pag. 27); "vince" la squadra che ha dato il maggior numero di risposte corrette.

Un secondo sistema di punteggio, invece, può essere attuato nel caso in cui si decida di procedere nello spazio urbano tutti insieme, senza che ogni squadra abbia la possibilità di raggiungere le tappe in autonomia. In questo caso, per mantenere "vivo" il lato competitivo della caccia al tesoro, stimolando la partecipazione al gioco e il senso di competizione tra le squadre, si può semplicemente premiare le squadre più veloci nel trovare la soluzione degli indizi.

Si possono attribuire:

- **3 punti alla prima squadra**
- **2 punti alla seconda**
- **1 punto alla terza**

Al termine delle tappe si sommano i punti accumulati con questo metodo, con il punteggio ricevuto attraverso il quiz, stabilendo la squadra vincitrice.

Non è invece utile, anzi diventa controproducente, attribuire un punteggio a chi per primo finisce le attività in quanto questo porterebbe i partecipanti a svolgere le attività velocemente e con poca attenzione.



RESTITUZIONE FINALE

Una parte importante del gioco è legata alla riflessione e condivisione da fare in classe dopo l'esecuzione del gioco. Si consiglia di organizzare una sessione di condivisione dopo qualche giorno, in modo che i ragazzi e le ragazze ricordino i temi e le situazioni giocate, ma possano riflettervi con più calma.

Tutte le risposte date e le foto scattate durante il gioco vengono salvate nel "taccuino" presente nella prima schermata: in questo modo è possibile ripercorrere insieme tutte le tappe e riflettere con i ragazzi su quanto accaduto.

È importante che la riflessione venga guidata da chi ha condotto il gioco, in modo che si possa ripartire dall'esperienza che i ragazzi e le ragazze hanno fatto durante l'uscita.

Ogni tappa può essere raccontata da tre punti di vista diversi, legati a ciascun personaggio; considerando che ogni squadra ha giocato con un personaggio diverso e non conosce le situazioni affrontate dalle altre squadre, può essere utile proiettare ogni situazione in modo che sia visibile e comprensibile da tutti e tutte.

Dopo aver condiviso la situazione affrontata da un personaggio, è possibile discutere su come i partecipanti al gioco hanno reagito e chiedere al resto della classe se avrebbe fatto diversamente, e perché. Il tipo di difficoltà affrontata e il tipo di soluzione ideata aiuta il gruppo a confrontarsi sugli stereotipi più frequenti, su come questi possano stimolare comportamenti violenti e un linguaggio d'odio, su quali strategie è possibile adottare per superare la situazione, aiutare chi è in difficoltà, generare un linguaggio e una visione diverse. Generalmente il gioco e la discussione aiutano l'emergere

dei vissuti personali di ragazzi e ragazze, che si riconoscono in molte situazioni: in questo caso il ruolo del facilitatore è quello di accogliere quanto emerge e aiutare il gruppo a discutere e confrontarsi in modo costruttivo.





©Play for Your Rights!

Codice di progetto:

612169-IT-EPPKA3-IPI-SOC-IN

Il progetto *Play for Your Rights! Strategie innovative di media education contro il sessismo e le discriminazioni* è sostenuto dal programma Erasmus+ dell'Unione Europea.



With the support of the
Erasmus+ Programme
of the European Union

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

Con il contributo di



Regione Emilia-Romagna

Un ringraziamento sentito agli insegnanti, educatori, educatrici, studenti e studentesse che hanno contribuito alla sperimentazione degli strumenti.

I partner del progetto:



medien  bildung.com

Contenuti App

Alessandra Falconi (Centro Zaffiria)

Chiara Aliverti (Centro Zaffiria)

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

Nicoletta Landi (Cospe)

Silvia Carboni e Angelica del Borrello

(Casa delle Donne per non subire violenza)

Rugile Butkeviciute (WIIC)

Kristina Kiselyte (WIIC)

Jurate Tamosaityte (WIIC)

Maria Angeli (Migs)

Daniel Zils (M+B)

Testi toolkit

Alessandra Falconi (Centro Zaffiria)

Chiara Aliverti (Centro Zaffiria)

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

Sviluppo App

Zeno Menestrina (Centro Zaffiria)

Graphic design

Cecilia Piazza (Centro Zaffiria)

Illustrazioni

Adriano Siesser (Centro Zaffiria)

Play4! è un'applicazione ludica progettata per il contrasto all'utilizzo del linguaggio d'odio e degli stereotipi di genere nei gruppi di ragazzi e ragazze tra i 12 ed i 18 anni.

In questa pubblicazione viene illustrato l'utilizzo dell'Urban Game digitale e sono spiegate nel dettaglio le possibilità di personalizzazione e adattamento alle esigenze specifiche del proprio gruppo di adolescenti.

