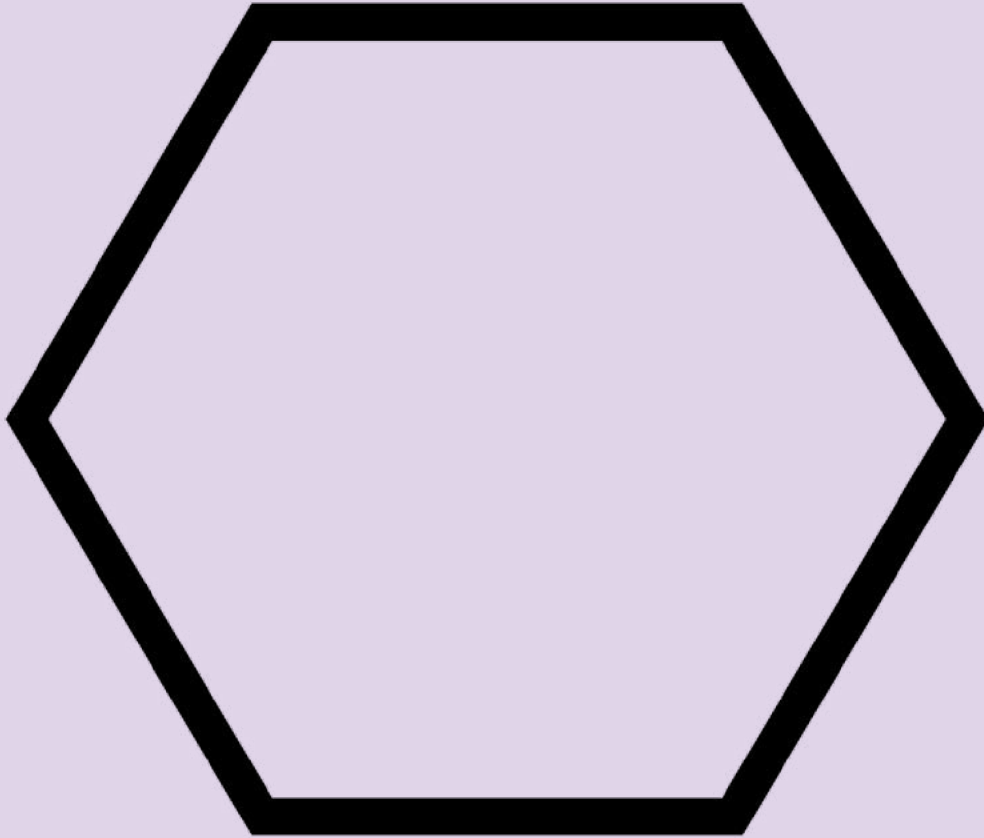


Allegato N. 2



Created by Hea Poh Lin from *Noun Project*

Itinerario #14 **I discorsi d'odio**



Competenze



- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.3 Gestire dati, informazioni e contenuti digitali



- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette



- 3.1 Sviluppare contenuti digitali



- 4.2 Proteggere i dati personali e la privacy
- 4.3 Proteggere la salute e il benessere



- 5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

Tags

- Discorsi d'odio
- Hater
- Empatia
- Effetto anonimato

Durata

6 ore

Destinatari

Età: 16-18 anni

Panoramica

Questo itinerario si concentra sul significato di 'discorso d'odio', le cause e le circostanze nelle quali si verifica, cercando di comprendere quali sono le motivazioni delle azioni degli "haters" (chi odia). I partecipanti impareranno la definizione di "hater", come distinguere l'odio, i discorsi di odio e le critiche. Leggeranno estratti della normativa e capiranno le conseguenze legali dell'uso dei discorsi d'odio. Scopriranno anche quali sono le circostanze che conducono ai discorsi d'odio ed impareranno a rispondervi. Alla fine, disegneranno una campagna di un partito politico immaginario, che ha come principale obiettivo la lotta contro l'incitamento all'odio.

Precauzioni

Parole normalmente considerate offensive possono apparire in alcune citazioni selezionate per l'analisi.

Obiettivi

L'obiettivo principale dell'itinerario è quello di offrire una comprensione approfondita del fenomeno dei discorsi d'odio, le sue cause e i vari modi di affrontarlo.

Supporti richiesti

- App *Mentimeter*

Metodologie

- Brainstorming
- Discussione
- Presentazione
- Video
- Progettazione
- Mappe mentali
- Lavoro con analisi di testo

Metodologie

PARTE 1

Descrizione

Benvenuto. Attività del laboratorio e descrizione degli obiettivi.

Tempo: 30 minuti

Media

Una presentazione multimediale dal titolo Gamification contro i discorsi d'odio (la presentazione può essere preparata a partire dalle informazioni contenute nella ricerca *Play Your Role*, disponibile su: www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/07/PYR-research-report.pdf)

Metodologia

Discussione

Attrezzature

Proiettore, schermo/lavagna.

PARTE 2

Descrizione

Riscaldamento. Lavoro con l'app *Mentimeter*; tentativo di rispondere alla domanda: quanto sono popolari i discorsi d'odio?

Tempo: 15 minuti

Media: *Mentimeter*

Metodologia

Lavoro con la app, discussione

Attrezzature

Proiettore, schermo/lavagna, computer con accesso ad internet, smartphone

Il laboratorio inizia con un'attività che richiede l'uso di una app per far interagire i partecipanti (per esempio, *Mentimeter* [sites.google.com/view/la-classe-online/app-per-prof-mentimeter-e-zeetings], ma va bene qualsiasi app che l'animatore possa ritenere utile). L'animatore prepara le domande in anticipo: Hai mai incontrato violenza verbale online? Sei stato testimone di questo tipo di violenza? Sei stato una vittima? Sei stato un aggressore? Il sondaggio deve essere completamente anonimo, per questo occorre prestare attenzione che l'app selezionata garantisca l'anonimato. Dopo aver mostrato i risultati, l'animatore dovrebbe commentarli, mettendo l'accento sulla scala del fenomeno. Ad es. l'animatore dice: una persona su quattro di quelle che siedono in questa stanza si sono sentite vittime di violenza verbale online, poi chiede ai partecipanti di contare fino a quattro ed ogni persona che ha detto "quattro" fa un passo avanti. L'obiettivo è quello di illustrare la scala del problema, per mostrare che non può essere qualcosa che "non ci riguarda".

PARTE 3

Descrizione

Lavorare con il testo di Arthur Schopenhauer intitolato *L'arte di ottenere ragione*

Tempo: 15 minuti

Metodologia

Lavoro con il testo, discussione

Attrezzature

Allegato n. 1.

L'attività inizia con l'animatore che distribuisce ai partecipanti un estratto de *L'arte di ottenere ragione* di Arthur Schopenhauer (Allegato n.1) e chiede loro di leggerlo. Dopo qualche minuto, l'animatore chiede: Quali sono gli argomenti che Schopenhauer descrive? Qual è lo scopo di usare argomenti ad personam? Quanto sono efficaci? Quale obiettivo cerca di raggiungere l'"aggressore"? Successivamente, l'animatore dirige la conversazione in modo che i partecipanti notino che la strategia di aggressione verbale non è qualcosa di nuovo, che è molto comune e che semplicemente ci si può imbattere facilmente per il fatto che l'utilizzo di Internet e dei social è molto diffuso.

PARTE 4

Descrizione

Attività usando il metodo dell'esagono - differenza tra odio e discorsi d'odio

Tempo: 25 minuti

Media

Una presentazione multimediale che illustri la normativa contro i discorsi d'odio

Metodologia

Lavoro con esagoni

Attrezzature

Esagoni (v. allegato n. 2), presentazione multimediale, computer con accesso ad Internet, schermo, proiettore

L'animatore pone il primo esagono al centro della stanza e legge la parola che contiene: Odio. Dopo aver distribuito altri esagoni ai partecipanti, l'animatore chiede di scrivere qualsiasi associazione di idee con la parola 'odio' sugli altri esagoni. Dopo alcuni minuti, l'animatore commenta ciò che è stato scritto e in seguito seleziona gli esagoni che contengono parole che descrivono i discorsi di odio, spiegando ai ragazzi la differenza tra discorsi d'odio e odio. L'animatore mostra delle slide che illustrano leggi e normative che contengono le sanzioni e le pene stabilite per la diffusione dei discorsi d'odio (v. fonti e link). L'animatore parla di casi conosciuti in cui una persona sia stata punita per aver diffuso discorsi d'odio.

PARTE 5

Descrizione

L'attività consiste in mostrare le differenze tra discorso d'odio e critica costruttiva.

Tempo: 10 minuti

Metodologia

Lavoro con esempi di frasi trovate online, discussione

Attrezzature

Foglietti di carta con frasi di utenti di internet che contengono sia discorsi di odio che critiche costruttive.

L'attività mira a mostrare la differenza tra critica costruttiva e discorso d'odio ed inizia con l'animatore che fornisce una definizione specifica di ciò che è discorso d'odio e ciò che non lo è. L'animatore distribuisce foglietti di carta con varie frasi (che possono essere prese da Internet oppure inventate dall'animatore) e chiede ai partecipanti di dividere le frasi in due gruppi: Discorso d'odio e Critica costruttiva. Dopo che il tempo previsto è passato, l'animatore alimenta la discussione sulle differenze tra i due gruppi.

PARTE 6

Descrizione

Costruire l'immagine di un hater

Tempo: 45 minuti

Metodologia

Discussione, realizzazione di un collage

Attrezzature

Cancelleria varia

L'animatore chiede quale può essere, secondo i partecipanti, la tipica immagine di un hater e che cosa fa. Come si immaginano un hater? Che tipo di persona è? Successivamente, l'animatore divide la classe in gruppi e chiede a ciascun gruppo di creare un collage che descriva la figura di un hater. Quando il tempo previsto è passato, l'animatore chiede ai gruppi di presentare il loro lavoro e di parlarne. Molto probabilmente, le immagini che vengono fuori da questo lavoro saranno stereotipate: nell'immaginario collettivo, un hater è una persona frustrata, sola, che vuole "vendicarsi" del mondo. La prossima attività mira a mostrare un'immagine completamente diversa.

PARTE 7

Descrizione

Mostrare la diffusa presenza dell'odio online, decostruire l'immagine stereotipata dell'hater.

Tempo: 10 minuti

Metodologia

Analisi di casi studio

Attrezzature

Presentazione multimediale o foglietti di carta con esempi di frasi di hater

L'animatore mostra esempi preparati precedentemente di discorsi d'odio (può farlo sia mostrando delle slides che scrivendole su dei foglietti di carta). Gli esempi dovrebbero essere selezionati in modo di rendere i partecipanti consapevoli che i discorsi d'odio non sono presenti solo tra i giovani ma anche in molti altri gruppi (ad es. insegnanti, avvocati, etc.) e che possono essere espressi da qualsiasi persona (uomini e donne, anziani e giovani ecc.). È un luogo comune ed è quindi sbagliato pensare che gli hater siano perlopiù persone giovani o con bassa istruzione. Per comprendere il fenomeno è necessario superare questi stereotipi.

PARTE 8

Descrizione

Creare una mappa mentale che illustri perché il discorso d'odio è così comune online.

Tempo: 20 minuti

Media

Una app per la creazione delle mappe mentali, ad es. *Mindly* (www.mindlyapp.com)

Metodologia

Mappa mentale, conversazione

Attrezzature

Computer con accesso ad internet, schermo, proiettore

Questa attività mira a creare una mappa mentale su carta o con l'uso di una app che l'animatore propone, ad es. *Mindly*. Nel caso in cui venga scelta una app, l'animatore proietta la mappa sullo schermo mentre la crea. La mappa mentale sarà basata sulle cause della popolarità del discorso d'odio online, l'animatore chiede ai partecipanti di parlare liberamente sull'argomento e scrive i loro pensieri sulla mappa. Allo stesso tempo, dirige la conversazione di maniera da far emergere almeno i seguenti elementi: effetto dell'anonimato, costante contatto con le vittime online, nessun contatto con la vittima offline, sensazione di potere,.

PARTE 9

Descrizione

Attività sull'empatia e sull'effetto anonimato

Temp: 25 minuti

Media

Un'app per comunicare (ad es. Facebook Messenger, Whatsapp ecc.)

Metodologia

Esercizio, discussione

Attrezzature

Smartphone dei partecipanti

L'animatore chiede ai partecipanti di dividersi in due gruppi. I gruppi siedono in due file, con le sedie disposte schienale contro schienale, ad una certa distanza. I partecipanti devono usare una app per comunicare, ad es. Whatsapp (o qualsiasi altra app, la scelta è a discrezione dell'animatore). All'inizio, le persone che appartengono al primo gruppo svolgono il ruolo degli hater, il compito delle persone dell'altro gruppo è quello di cercare di difendersi. Durante tutto il tempo dell'esercizio, i partecipanti non devono girarsi, guardarsi, etc. e per evitare qualsiasi contatto l'animatore può anche disporre un telo di stoffa a dividere i gruppi. L'animatore lancia il tema della conversazione (può essere un qualsiasi argomento) attribuendo delle connotazioni precise ai due gruppi, in modo che le offese non siano rivolte alle persone "reali" ma rimangano dentro al gioco e allo schema deciso dall'animatore,

poi chiede ai partecipanti di proseguire chattando nella app e assume il ruolo di osservatore. Dopo che il tempo assegnato è passato, i gruppi si scambiano i ruoli. L'animatore lancia un nuovo argomento di conversazione e nuove connotazioni ai due gruppi ed in questo caso gli hater diventano vittime e le vittime diventano hater. Dopo che i partecipanti hanno completato anche questa parte dell'attività, l'animatore chiede loro di riflettere su quanto sia stato semplice o difficile assumere questi ruoli. Come si sono sentiti? Cosa stavano pensando? I partecipanti potranno così parlare liberamente dei loro sentimenti e delle loro impressioni. In seguito, l'animatore chiede ai partecipanti di girare le sedie e di mettersi faccia a faccia (rimuovendo anche il telo, se è stato utilizzato). L'esercizio viene ripetuto con i gruppi alternativamente nel ruolo di hater e di vittime. Quando l'esercizio è finito, l'animatore chiede ai partecipanti quali sono state le differenze tra le due parti dell'esercizio. Molto probabilmente risulterà che la seconda parte è stata più difficile, perché se guardiamo in faccia la persona che stiamo aggredendo verbalmente, se ne possiamo vedere l'atteggiamento, l'espressione del viso etc, non è così facile aggredirla con parole che feriscono.

PARTE 10

Descrizione

Creazione di un manuale con consigli su come far fronte ai discorsi d'odio

Tempo: 30 minuti

Metodologia

Conversazione, brainstorming

Attrezzature: Lavagna

L'animatore discute con i partecipanti su come è possibile far fronte ai discorsi d'odio e su come reagire ad essi nella maniera corretta. In una prima fase, l'animatore può raccogliere tutte le risposte (brainstorming) e scriverle sulla lavagna. Dopo approfondisce ognuna di esse, enfatizzando diversi argomenti:

- Rispondere ad un'aggressione con un'altra aggressione non è una buona idea, perché fomenta una spirale di violenza verbale.
- La risposta più semplice è non rispondere alle provocazioni; è uno dei metodi più efficaci perché l'hater si stancherà, prima o poi.
- Un altro modo è quello di bloccare l'aggressore (tecnicamente è possibile farlo nella maggior parte delle piattaforme social).
- È sempre una buona idea segnalare questo tipo di violenza verbale agli amministratori/moderatori, che potranno in seguito se necessario rimuovere l'hater dal gruppo e/o bloccarlo.
- È anche importante documentare tutte le azioni che sono

potenzialmente contrarie alla legge, per questo è importante, prima di rimuovere o bloccare un hater, fare degli screenshots.

- Chiedere aiuto a specialisti e/o adulti di riferimento, ad es. genitori, insegnanti, psicologi scolastici e altre persone di cui ci si fida.

Metodologie

PARTE 11

Descrizione

Un video che mostra l'approccio psicologico per rispondere al discorso d'odio.

Tempo: 20 minuti

Media

Video *Come fermare un bullo* di Brooks Gibbs www.youtube.com/watch?v=7oKjWIOIjuw

Metodologia

Video, discussione

Attrezzature

Computer con accesso ad internet, schermo, proiettore.

L'animatore mostra il video *Come fermare un bullo* e ne parla con i partecipanti, chiedendo in particolare se secondo loro è possibile e facile usare il metodo che lo psicologo scolastico Brooks Gibbs illustra. L'animatore chiede poi ai partecipanti di formare delle coppie e di provare a mettere in pratica le metodologie di riduzione della tensione. Quando le coppie si sono scambiate il ruolo e hanno completato l'esercizio, l'animatore chiede chi ha avuto l'impressione di essere riuscito a "sconfiggere" l'hater e se il metodo è quindi stato efficace.

PARTE 12

Descrizione

Creazione di una campagna contro i discorsi d'odio di un partito politico immaginario

Tempo: 60 minuti

Metodologia

Lavoro di gruppo, conversazione

Attrezzature

Cancelleria, computer con accesso ad internet o smartphone dei partecipanti

L'obiettivo di questa attività è definire gli elementi di una campagna socio-politica che i partecipanti dovranno ideare tutti insieme e che combina lo scopo elettorale con lo slogan: BASTA VIOLENZA VERBALE ONLINE. I partecipanti dovranno inventare anche il nome del partito e i suoi principali obiettivi.

L'animatore divide i partecipanti in gruppi assegnando ad ogni gruppo un compito diverso:

- il disegno di un poster e di un volantino (fatto, per esempio, in Canva [www.canva.com]);
- testi per i post dei social media;
- logo;
- un breve video promozionale.

I partecipanti dovranno usare tutte le conoscenze che hanno appreso durante l'itinerario, mentre l'animatore dovrà offrire suggerimenti, consigli, etc. aiutando i ragazzi nel lavoro.

Dopo aver completato l'esercizio, i gruppi presentano il risultato del loro lavoro.

Metodologie

PARTE 13

Descrizione
Riepilogo, feedback

Tempo: 20 minuti

Media

Mentimeter (sites.google.com/view/la-classe-online/app-per-prof/mentimeter-e-zeetings)

Metodologia

Discussione (possibilmente usando Mentimeter)

Attrezzature

Computer con accesso ad internet, schermo, proiettore.

Fonti e links

- Amnesty International Sezione Italiana, *Hate speech: conoscerlo e contrastarlo*: d21zrvtkxtd6ae.cloudfront.net/public/uploads/2019/05/10103110/guida-hate-speech.pdf
- Utilizzo dell'app Mentimeter: www.youtube.com/watch?time_continue=1&v=fpCf1YY-87g&feature=emb_title (in italiano) www.youtube.com/watch?v=Sd0fAenuAnw (in inglese)

Normativa nazionale ed europea sui discorsi d'odio:

- www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/le-strategie-di-contrasto-allodio-online-nellunione-europea-46113/
- www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/odio-online-le-norme-italiane-vs-il-ruolo-delle-web-company/
- www.questionegiustizia.it/articolo/l-approccio-normativo-europeo-verso-il-discorso-dell-odio-online-l-equilibrio-fra-un-sistema-di-enforcement-efficiente-ed-efficace-e-la-tutela-della-liberta-di-espressione

Allegato N.1

L'ultimo stratagemma. Quando ci si accorge che l'avversario è superiore e si finirà per aver torto, si diventi offensivi, oltraggiosi, grossolani, cioè si passi dall'oggetto della contesa (dato che lì si ha partita persa) al contendente e si attacchi in qualche modo la sua persona. Lo si potrebbe chiamare 'argumentum ad personam' e va distinto dal puro 'argumentum ad hominem' che si allontana dal puro oggetto in discussione per attaccarsi a ciò che l'avversario ha detto o ha ammesso. Con quest'ultimo stratagemma, invece, si abbandona del tutto l'oggetto e si dirige il proprio attacco verso la persona dell'avversario: si diventa dunque perfidi, insolenti, oltraggiosi e grossolani. Si tratta di un appello delle forze dello spirito a quelle del corpo o dell'animalità. Questa regola è molto popolare poiché chiunque è in grado di metterla in pratica e viene quindi impiegata spesso. Ci si chiede ora quale controregola valga in questo caso per l'altra parte. Perché, se questa farà uso della stessa regola, si arriverà ad una rissa, a un duello o a un processo per ingiuria. Ci si sbaglierebbe di grosso se si pensasse che basti solo non diventare offensivi. Infatti, mostrando a uno, in tutta pacatezza, che ha torto e che dunque giudica e pensa in maniera sbagliata, come accade in ogni vittoria dialettica, lo si amareggia più che con qualsiasi espressione grossolana e oltraggiosa. Perché? Perché come dice Hobbes nel 'De Cive', cap.1 parte 5:

“Omnis animi voluptas omnisque alacritas in eo sita est, quod quis habeat, quibuscumque conferens se, possit magnifice sentire de se ipso” (Ogni piacere dell'animo e ogni ardore risiedono nell'aver qualcuno, dal confronto con il quale si possa trarre un alto sentimento di sé).

Nulla supera per l'uomo la soddisfazione della sua vanità, e nessuna ferita duole più di quella in cui viene colpita la vanità (da ciò derivano modi di dire come 'l'onore vale di più della vita' e così via). Questa soddisfazione della vanità nasce principalmente dal confronto di sé stessi con altri, sotto ogni aspetto, ma principalmente in relazione all'intelligenza. Questa soddisfazione si verifica effective e molto intensamente nel disputare.

Arthur Schopenhauer, *L'arte di ottenere ragione*, a cura e con un saggio di Franco Volpi, Adelphi edizioni, fonte: issuu.com/qbic/docs/schopenhauer-arte-ottenere-ragione