

Copyright BBC



TOGETHER FOR CHANGE

## Competenze



1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali

1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali



2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali



3.1 Sviluppare contenuti digitali



5.2 Individuare fabbisogni e risposte tecnologiche

## Tags

- Collaborazione
- Stereotipi
- Empatia
- Scrittura creativa

## Durata

6-8 ore

## Destinatari

Età: 16 +

## Panoramica

---

L'itinerario pedagogico che qui proponiamo si basa sul presupposto che per contrastare il discorso d'odio fra gli adolescenti occorra lavorare sia sul fronte cognitivo, educando alla ricerca di informazioni, alla verifica delle fonti e al fact checking, sia sul fronte delle emozioni, attraverso un approccio basato sul riconoscimento dei propri e altrui sentimenti e sull'empatia.

All'interno del percorso, il video game della BBC *Syrian Journey* riveste un ruolo centrale e costituisce il punto di partenza per un lavoro di scrittura collettiva.

*Syrian journey* è un progetto digitale della BBC che esplora l'esodo del popolo siriano. Si compone di 3 parti, un "newsgame", le storie di alcuni sopravvissuti, ed una proposta di discussione a partire dalla presentazione di una serie di oggetti evocativi: "cosa porteresti se dovessi lasciare il tuo Paese di origine?"

La base narrativa del gioco è molto scarna, e si presta ad essere arricchita di dettagli.

Usando il gioco come punto di partenza per costruire una storia che abbia una verosimiglianza, i partecipanti sono stimolati, da un lato a documentarsi sulla situazione siriana e sugli accadimenti legati alla guerra, dall'altro ad umanizzare i personaggi, immedesimandosi e decostruendo così gli stereotipi relativi ai rifugiati e ai loro percorsi.

All'interno del percorso il videogioco non è l'unico media utilizzato. Sarà proposta infatti la visione del video *Retrez chez-vous* del duo rap BigFlo&Oli, che propone un ribaltamento di prospettiva, in cui i due protagonisti devono lasciare un'Europa sconvolta dalla guerra per raggiungere l'altra sponda del Mediterraneo.

## Contesto

Questa attività può essere proposta in contesti educativi formali e non formali.

Vista la delicatezza del tema, e l'impatto emotivo che possono suscitare i media utilizzati nel percorso, suggeriamo di essere molto cauti nel proporre questo itinerario a ragazzi di età inferiore ai 16 anni e con alle spalle vissuti migratori simili a quelli narrati.

Occorre verificare prima del percorso il grado di conoscenza da parte dei partecipanti delle lingue in cui sono costruiti i materiali del progetto (principalmente inglese e francese). Può essere utile fornire delle traduzioni.

## Obiettivi

L'attività proposta intende utilizzare il videogioco per stimolare un percorso di scrittura creativa, perseguendo così più obiettivi:

- stimolare un processo di decentramento dello sguardo;
- stimolare l'immedesimazione e l'empatia;
- imparare a ricercare ed acquisire informazioni corrette;
- attivare una meta riflessione su come le tecniche narrative utilizzate cambino il modo di percepire una vicenda.

## Supporti richiesti

*Syrian Journey*, è un progetto della BBC che si compone di tre parti:

- un newsgame interattivo, ad "effetto farfalla", in cui il/la protagonista, che lascia la Siria insieme alla sua famiglia per raggiungere l'Europa, compie delle scelte che ne determineranno il destino;
- una sezione fotografica, in cui si mostrano le immagini degli oggetti che alcuni profughi siriani hanno portato con sé durante il viaggio, volta a stimolare un processo di immedesimazione;
- alcuni video che raccontano le vere storie di alcuni sopravvissuti al viaggio che li ha portati in Europa dalla Siria.

Video del pezzo rap *Rentrez chez vous* del duo tolosano Bigflo & Oli. Il video, in forma animata, vede come protagonisti della vicenda gli stessi rapper. In una realtà invertita, che vede la Francia colpita dalla distruzione della guerra, i due affrontano itinerari differenti per raggiungere l'altra sponda del Mediterraneo. Uno perirà durante il viaggio, mentre l'altro, una volta giunto a destinazione, si vedrà respingere all'arrivo, da una folla ostile munita cartelli recanti la scritta "rentrez chez vous!", "tornatevene a casa".

## Metodologie

---

Il percorso che proponiamo intende collegare l'ambito razionale, cognitivo a quello irrazionale ed emotivo, nella convinzione che questi due piani siano strettamente interconnessi e che entrambi rivestano un importante ruolo nel contrasto al discorso d'odio.

L'accesso ad una informazione corretta non è infatti di per sé sufficiente a decostruire l'hate speech online. Le emozioni hanno un ruolo centrale negli scambi online e nella costruzione del discorso d'odio. Le ricerche in ambito neuro scientifico mostrano infatti come pensiero emotivo e pensiero razionale si sovrappongono e si influenzano reciprocamente. È questo il motivo per cui spesso il fact checking non basta da solo a scardinare la fede nelle fake news ad alto impatto emotivo. Il mandato di creare una storia, arricchendo di dettagli le vicende illustrate nel gioco, costringe i partecipanti ad attivare entrambi questi aspetti.

Viene infatti loro richiesto di creare una storia che abbia una verosimiglianza. Occorre quindi che essi svolgano un lavoro di documentazione e di fact checking quanto più possibile dettagliato. Nello stesso tempo, ciò che rende una storia interessante è la sua personalizzazione, il favorire il senso di immedesimazione del lettore. Portare i partecipanti ad immaginare le emozioni dei protagonisti, li spinge ad uscire dalla neutralità del racconto, a chiedersi: come mi sentirei io se mi trovassi nella stessa situazione?

L'atto creativo di costruire un racconto, che dovrà essere letto e fruito da qualcun altro, costringe ugualmente i partecipanti ad adottare il punto di vista del lettore, decentrandone così la prospettiva.

Le tecniche qui utilizzate spaziano dallo story telling, alle tecniche di apprendimento cooperativo (in particolare viene utilizzato il windows), brainstorming e discussione di gruppo.

Vista la delicatezza del tema trattato, nell'itinerario assume un ruolo centrale la cura dei partecipanti. Il lavoro di gruppo favorisce l'assunzione collettiva di responsabilità, mentre nel momento in cui ai partecipanti viene richiesto un impegno più personale, si utilizza il patto di anonimato, per cui tutto il gruppo di partecipanti si impegna a preservare l'anonimato degli altri, ad esempio, non indagando su chi ha prodotto un determinato contributo.

### PARTE 1

---

#### Panoramica

Il primo segmento intende introdurre il tema del percorso (la guerra e l'esodo delle persone che ne fuggono) attraverso l'adozione di uno sguardo decentrato. Il decentramento dello sguardo sarà poi il filo conduttore di tutto l'itinerario pedagogico.

Tempo: 2 ore ( i tempi possono variare sulla base del livello di consapevolezza e del numero dei/le partecipanti)

#### Media

Video del pezzo rap "Rentrez chez vous" di BigFlo e Oli

Gioco *Syrian Journey*, nella sezione "Cosa porteresti se dovessi lasciare il tuo Paese di origine"

#### Metodologia

Questa attività serve a entrare in argomento. La visione del video permette di attivare nei partecipanti uno sguardo decentrato. Gli orrori della guerra portati in un contesto "familiare" europeo, la necessità di lasciare il paese di origine, spingono ad una riflessione: "... e se accadesse a me"?

Il lavoro in questa fase è inizialmente individuale e viene svolto in forma anonima. La restituzione collettiva avviene attraverso lo scambio dei materiali da parte dei partecipanti e la lettura ad alta voce. Simbolicamente, quindi, ogni partecipante, veicola attraverso la propria voce, il vissuto degli altri.

#### Attrezzature

- lavagna interattiva multimediale o maxischermo per la visione collettiva del video e della pagina internet del gioco. Nel caso che non sia disponibile una connessione ad internet, suggeriamo di registrare a parte il video e salvare su un supporto i materiali fotografici;
- lavagna o cartelloni, pennarelli;
- fotocopie con testo ed eventuale traduzione del pezzo rap "Rentrez chez vous" di Bigflo et Oli;
- fogli di colori diversi con le domande per i partecipanti, penne/pennarelli;
- contenitore per raccogliere le risposte dei partecipanti.

L'animatore si presenta, introduce il percorso e chiede ad ognuno dei partecipanti di dire il proprio nome ed il nome di un oggetto che non potrebbe lasciare indietro nel caso dovesse lasciare la sua abitazione. Una volta conclusa l'attività, si mostra ai partecipanti la sezione del gioco *Syrian Journey* "What would you bring with you?" (Cosa porteresti con te?)

L'animatore mostra ai partecipanti il video "Rentrez-chez vous" (Tornatevene a casa) e chiede quali sono le prime parole che vengono loro in mente subito dopo la visione. In questa fase non è necessario fornire una traduzione del testo. Le parole emerse vengono scritte su un cartellone. L'animatore distribuisce il testo e, se necessario, la traduzione della canzone. I partecipanti vedono nuovamente il video (vista la durezza di questo materiale,



## Metodologie

---

questo passaggio può essere saltato nel caso i partecipanti siano troppo scossi dal punto di vista emotivo). Si pongono alcune domande in plenaria, chiedendo ai partecipanti di non rispondere per il momento:

- Cosa accadrebbe se scoppiasse una guerra nel luogo dove vivi?
- Cosa faresti se il luogo dove vivi tutto ad un tratto diventasse insicuro per te e per la tua famiglia?
- Cosa proveresti se vivessi un'esperienza simile a quella raccontata nella canzone?
- L'esperienza del lockdown in seguito all'avvento della pandemia Covid-19 ha modificato la nostra esistenza per un certo periodo. A tuo parere, questo ci ha dato degli strumenti per comprendere cosa succede quando la nostra quotidianità viene stravolta?

Si distribuiscono ai partecipanti 4 fogli di colori diversi (ad ogni domanda corrisponde un colore) e si chiede ai partecipanti di rispondere individualmente e in forma anonima. Si stipula il patto di anonimato, che vincola tutti i presenti a non cercare di individuare gli autori delle risposte.

L'animatore raccoglie le risposte dei partecipanti in un contenitore e le redistribuisce casualmente fra loro.

Ogni partecipante leggerà ad alta voce le risposte di un'altra persona.

Segue una discussione sull'attività.

Si chiude la prima parte con un saluto di gruppo. I partecipanti si dispongono in cerchio ed ognuno trova una parola o una breve frase per salutare la persona alla sua sinistra.

## PARTE 2

---

### Panoramica

A partire dall'esperienza di gioco, i partecipanti iniziano il percorso di scrittura collettiva. Suddivisi in gruppi, elaborano gli identikit dei personaggi della loro storia.

Tempo: 2-3 ore

### Media

*Syrian Journey* video game

### Metodologia

Story telling; apprendimento cooperativo

### Attrezzature

- Schede su cui costruire le storie (a seconda dell'età e del livello di coinvolgimento dei partecipanti, si può decidere se fornire loro schede più dettagliate, o se lasciare loro maggiore libertà)
- Una lavagna interattiva multimediale o un maxischermo collegato ad internet. La stanza dove si svolge l'attività dovrà essere preparata in anticipo, con alcuni tavoli abbastanza grandi da permettere ai gruppi di quattro persone di sedersi intorno. Ogni gruppo dovrebbe avere a disposizione sul proprio tavolo un computer o un tablet connessi ad internet da cui poter giocare a *Syrian Journey*. Nel caso sia impossibile disporre di questi strumenti, i partecipanti possono avvalersi di cellulari personali.
- Materiali aggiornati sull'attuale situazione in Siria.
- Fogli bianchi su cui annotare

## Metodologie

---

l'andamento della storia.

- Fogli identikit sul/la protagonista del gioco.

Saluto collettivo: i partecipanti, in cerchio, dicono una parola sull'incontro precedente.

Successivamente, si dividono in gruppi di 4 persone e si dispongono attorno ai tavoli.

Si chiede loro se hanno informazioni sul contesto siriano.

Si distribuiscono materiali aggiornati sulla Siria prima e dopo lo scoppio del conflitto (materiali dal sito della BBC, ritagli di giornale, altri materiali...).

I partecipanti vedono i video presenti nella sezione "testimonianze" del sito *Syrian Journey*.

L'animatore, per stimolare la discussione, pone alcune domande:

- Le storie che avete visto vi hanno emozionato? Hanno in qualche modo cambiato la vostra percezione della realtà?
- Che ruolo giocano le emozioni nella percezione di una determinata situazione?
- Una storia "interessante" può contribuire a diffondere informazioni corrette? Perché?

Si presenta il videogame *Syrian Journey*.

Nei gruppi, i partecipanti giocano al videogame. Ad ogni partecipante è assegnato un ruolo:

- Il responsabile del tempo
- Il moderatore, che si assicura che tutti possano esprimere la propria opinione
- Il responsabile delle scelte (che devono essere prese dopo che ciascuno è stato consultato), che è anche colui che clicca sul tasto dell'opzione scelta dai partecipanti.
- Il responsabile della memoria del gruppo (che tiene traccia del percorso effettuato).

L'animatore distribuisce il foglio identikit dei personaggi con le seguenti domande:

Chi è il/la protagonista? Come si chiama? Quanti anni ha?

Che attività svolge o svolgeva prima dello scoppio del conflitto?

Il gioco parla di una famiglia. Da quante persone è composta? Come si chiamano gli altri componenti della famiglia? Ci sono dei bambini? Che età hanno?

In plenaria, ogni gruppo restituisce agli altri l'identikit dei personaggi della sua storia.

I materiali prodotti vengono raccolti dall'animatore per essere redistribuiti nell'incontro successivo.



### PARTE 2

---

#### Panoramica

Si entra nel vivo della scrittura collettiva. Ogni gruppo di partecipanti elabora la propria storia.

Tempo: 2-3 ore

#### Media

Videogame *Syrian Journey*

#### Metodologia

Scrittura collettiva; apprendimento cooperativo; storytelling

#### Attrezzature

Stesso setting del segmento precedente.

Saluto iniziale in plenaria. Ogni partecipante dice il suo nome ed una parola sul proprio stato d'animo. I partecipanti ricreano gli stessi gruppi del segmento precedente.

Ogni gruppo ha una brevissima traccia narrativa del viaggio del proprio protagonista ed un identikit dei personaggi. A partire da questi elementi e svolgendo un lavoro di documentazione, i partecipanti arricchiranno la storia di particolari, in modo da renderla avvincente. Cosa provano i personaggi in una determinata situazione? Quale ragionamento porta il/la protagonista a prendere una decisione piuttosto che un'altra? E ancora, quali colori vede il protagonista, quali sapori sente? Quale stile narrativo è il più efficace per raccontare le vicende dei protagonisti?

I partecipanti utilizzeranno i devices elettronici a disposizione per reperire informazioni di contorno, confrontando le fonti e controllandone la veridicità.

Alla fine del percorso, ogni gruppo racconta il proprio *Syrian Journey* in plenaria.

## In sintesi

---

Per contrastare il discorso d'odio, spesso basato su false informazioni e narrazioni fuorvianti non è sufficiente documentarsi. Occorre andare alle origini. Perché la narrativa dell'odio fa così presa? Che ruolo giocano le emozioni nella credibilità di una storia? Un percorso di scrittura creativa, che metta insieme la ricerca di informazioni corrette e un approccio empatico ci sembra una possibile strada per costruire una nuova consapevolezza.

## Altre possibilità / Variazioni

---

Il percorso può essere realizzato in più incontri di 2-3 ore, o nell'arco di un unico incontro più lungo. In questo caso, le attività di saluto e di "arrivederci" possono essere sostituite con giochi di movimento, che smorzino la tensione.

Le attività proposte sono in lingua inglese o francese. Nel caso che i partecipanti non conoscano queste lingue, è possibile fornire loro delle traduzioni, o, nel caso del gioco di gruppo, designare un incaricato alla lingua che si potrà aiutare con i traduttori online.

## Fonti e link

---

Di seguito, a titolo esemplificativo, elenchiamo alcuni link a siti in lingua inglese che possono essere utili per ricercare notizie e informazioni sulla situazione in Siria:

- [www.unhcr.org/syria-emergency.html](http://www.unhcr.org/syria-emergency.html)
- [www.bbc.com/news/topics/cg4tlylwvggnt/syrian-civil-war](http://www.bbc.com/news/topics/cg4tlylwvggnt/syrian-civil-war)
- [syriancivilwarmap.com](http://syriancivilwarmap.com)

Link in lingua italiana

- [www.internazionale.it/tag/paesi/siria](http://www.internazionale.it/tag/paesi/siria)
- [www.limesonline.com/tag/siria](http://www.limesonline.com/tag/siria)
- [www.atlanteguerre.it/conflict/siria](http://www.atlanteguerre.it/conflict/siria)
- Progetto *Syrian Journey*: [www.bbc.com/news/world-middle-east-32057601](http://www.bbc.com/news/world-middle-east-32057601)
- Video *Rentrez chez-vous*: [www.youtube.com/watch?v=gm328Z0JKjA](http://www.youtube.com/watch?v=gm328Z0JKjA)

## Rentrez chez vous

Bigflo & Oli

Album: *La vie de rêve*, 2018

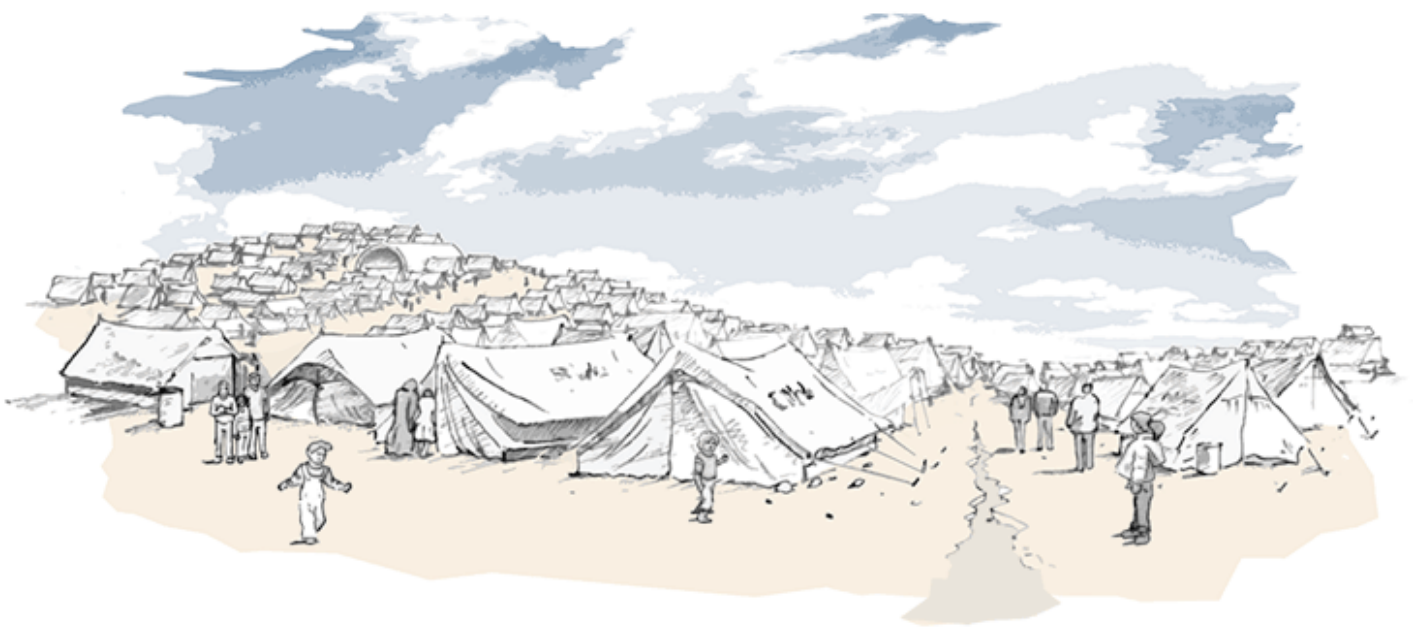
Ça y est, ils ont fait sauter la tour Eiffel  
Ça y est, ils ont fait sauter la tour Eiffel  
On pensait pas qu'ils oseraient mais le mal est fait  
Comment on a pu en arriver là? Difficile à croire  
La nuit a été calme, ils ont bombardé que trois fois  
Je suis monté à Paris retrouver ma copine  
La guerre nous a pris par le col, nous a sorti de la routine  
Remplacé les fleurs par les pleurs, les murmurs par les cris  
Son immeuble a été touché, j'l'ai pas trouvé sous les débris  
Je vais rentrer bredouille, rejoindre ma famille dans le premier train  
Le départ est prévu pour demain matin  
Les hommes sont capables de merveilles et des pires folies  
Ça fait quatre jours que j'ai pas d'nouvelles d'Oli  
Putain c'est la guerre!  
On a cassé nos tours d'ivoire  
Moi qui l'ai connue qu'au travers des livres d'histoires  
J'veille sur la famille, c'est vrai, nos parents s'font vieux  
On entasse des bus, on bloque les routes, on s'protège comme on peut  
Et la foule fuit ces fous sans camisole  
Paraît qu'ils exécutent des gens place du capitole  
Quatre billets pour un ferry, une chance de s'évader  
Une nouvelle vie de l'autre côté de la Méditerranée  
Les balles nous narguent, on a peur d'être au mauvais endroit  
Mon frère m'a dit "si j'reviens pas, partez sans moi"  
Difficile d'être au courant, ils ont coupé le réseau  
Ça fait bientôt quatre jours que j'ai pas d'nouvelles de Flo  
Bien sûr les bruits des wagons bondés me rendent insomniaque  
Certains ont mis toute leur maison au fond d'un petit sac  
Le train s'arrête et redémarre, me donne des hauts-le-cœur  
On a fait en deux jours ce qu'on faisait en six heures  
J'dois rejoindre la famille au port de Marseille mais j'ai pris du retard  
J'crois bien qu'ils vont partir sans moi, quel cauchemar!  
Pas grave, j'les rejoindrais en barque  
Pas de réseau, impossible de choper une barre  
J'vois une enfant au sol, lui demande si elle est seule  
Elle dit qu'elle a vu ses parents couchés sous des linceuls  
Les hommes sont capables de merveilles et des pires folies

Ça fait bientôt six jours que j'ai pas d'nouvelles d'Oli  
Direction Marseille! Un tas d'tout dans la soute  
On fait semblant d'pas voir tous les corps qui longent la route  
Les villes ont changé, la vie et l'horreur aussi tôt  
Les métros sont des dortoirs, les cinémas des hôpitaux  
Sous le port, on s'bouscule, on s'entasse devant  
D'un coup l'ferry apparaît, certains tueraient pour une place dedans  
À bord, je pleure l'état de ce monde  
On a attendu mon frère jusqu'à la dernière seconde  
On veut pas être là-bas, on veut juste être autre part  
Enfin respirer comme le lendemain d'un cauchemar  
Le bateau démarre, je fixe son sillage sur l'eau  
Ça fait bientôt sept jours que j'ai pas d'nouvelles de Flo  
Arrivé sur le port de Marseille avec la petite fille dans mes bras  
Presque un jour de retard, ils sont tous partis sans moi  
Mais j'ai les contacts d'un passeur, une plage et une heure  
Plus de trente, entassés, bien sûre, on ne voyage pas seul  
Il me dit "choisis la fille ou ton sac pour jeter du lest"  
Puis je vide mes poches et lui donne tout ce qu'il me reste  
Et me voilà parti, acteur d'une drôle de fable  
À la conquête du paradis sur un bateau gonflable, on navigue loin d'ici  
Et plus les vagues s'agrandissent, plus notre espoir rétrécit  
Et ça tangué, et ça tangué, certains tombent dans le ventre de la bête  
Nous voilà en pleine tempête  
En une seconde, la fille m'échappe et plonge  
J'entends ses cris emportés par la mer qui gronde  
La pluie, le sel et les larmes se mélangent  
Une femme s'agrippe à mes hanches et m'entraîne dans la danse  
Le bateau se retourne, on se colle et on coule  
Nos appels à l'aide sont perdu dans la houle  
Dire qu'il n'y a pas longtemps j'étais avec mes amis  
On allait de bar en bar pendant toute la nuit  
Mes poumons se remplissent d'eau et mes yeux se ferment  
Mon âme éteint sa lanterne  
Les hommes sont capables de merveilles et des pires folies  
Je n'aurais plus jamais de nouvelles d'Oli  
Le bateau accoste, première vision, des barbelés  
Ça, mon frère ne m'en avait pas parlé  
Encore des armes et des pare-balles

On nous fait signer des papiers dans une langue qu'on ne parle pas  
On nous fouille, nous désinfecte comme des animaux  
On nous sépare de mon père, pas le temps de lui dire un dernier mot  
Dans des camps provisoires, des couvertures, un matelas  
Un niçois me raconte qu'il est là depuis des mois  
Toulouse me manque déjà, ma mère s'endort dans mes bras  
Elle me répète tout bas que Flo nous rejoindra  
La chaleur étouffe, on a vidé toutes les bouteilles  
Dans le journal, j'apprends qu'ils ont fait sauter la Tour Eiffel  
Le lendemain on nous entasse dans des bus  
Les autres sur les uns, qui peut le moins peut le plus  
Des centaines de fous accompagnent notre départ  
Des poings brandis en l'air, des cris, des sales regards  
Je croise celui d'un type qui scande avec ferveur  
C'est la première fois du périple que j'ai vraiment peur  
Je ne vois que lui au milieu de la foule  
Sur sa pancarte il est écrit "rentrez chez vous"  
Mais j'suis désolé, on ne peut pas accueillir tous les Français  
On ne peut pas accueillir tous les Français  
Ils arrivent par milliers  
Si ils avaient un minimum d'honneur  
Ils retourneraient dans leur pays et ils combattraient pour la France  
Ils combattraient pour défendre leur famille et puis leur honneur  
C'est comme ça, je suis désolé  
On vient, on vient de Nantes là, et ils ont tout détruit  
Tout détruit à Nantes, il reste plus rien  
On avait, on avait tout, là-bas, on a perdu tout ce qu'on avait  
Euh, je sais pas quoi faire, je sais même pas où aller  
J'ai perdu des gens de ma famille  
Aujourd'hui, la plupart des problèmes que notre pays connaît  
C'est de la faute des Français  
Je suis désolé, avant qu'ils arrivent chez nous tout allait bien  
Donc, on ne peut pas non plus accueillir des gens  
Qui viennent chez nous foutre le bordel

Traduzione italiana di Lorenzo Masetti:

[www.antiwarsons.org/canzone.php?id=59064&lang=it](http://www.antiwarsons.org/canzone.php?id=59064&lang=it)



Copyright BBC