

6. Stereotipi e discorso d'odio

La prima parte di questo modulo didattico tratta degli stereotipi e del valore aggiunto della MIL.

La seconda parte, il MILAB, offre un approccio pratico al tema degli stereotipi e del discorso d'odio.

Alcune definizioni (si veda il glossario)

- Stereotipi
- Discorso d'odio

Sintesi

PARTE I Costruzione delle conoscenze

1. Stereotipi prima del mondo digitale
2. Stereotipi e incitamento all'odio nel mondo digitale
3. Caratteristiche
4. Opportunità e rischi
5. Obiettivi didattici, competenze e valore aggiunto della MIL
6. Valutazione
7. Materiali formativi

PARTE II MILAB

- Attività fase 1
- Attività fase 2
- Attività fase 3

PARTE I (4 sessioni da 45 MIN)

1. Introduzione (25 MIN)

La Monna Lisa nel tempo

Quali stereotipi evoca? Bellezza? Moda?



Fonte: [La Monna Lisa negli anni | MONNA LISA | Meme divertenti ...](https://www.pinterest.com/pin/401313016780630030)
 pinterest.com/pin/401313016780630030

In piccoli gruppi, immaginare alcuni “commenti d’odio”

Discuterne in aula, scegliendo uno studente come “relatore” che annoti i principali punti del dibattito...

Sono giustificabili? La tecnologia ha reso più facile la creazione di stereotipi? Ha favorito il bullismo e l’incitamento all’odio?

Com’è possibile evitare o combattere questi fenomeni?

Suggerimento per l’insegnante:

Gli stereotipi spesso si sviluppano culturalmente, dunque è possibile scegliere degli esempi dal proprio contesto locale.

Dividere la classe in gruppi e vedere quali tipi di stereotipi conoscono (genere, razza, rappresentazione sociale).

Gli archivi di meme sono pieni di immagini stereotipiche (si veda il meme di Pepe the Frog nel MD 4, https://commons.wikimedia.org/wiki/Category:Pepe_the_Frog)

2. Gli stereotipi e il mondo digitale (20 MIN)

❖ **Cosa c’è di nuovo negli stereotipi?**

I social media, in quanto fenomeno culturale di massa, amplificano gli stereotipi e creano delle *camere dell'eco* su temi riguardanti le donne, le minoranze, i migranti, ecc.

L'anonimato e la mania di avere una reputazione digitale e di essere riconosciuti online (mi piace, commenti, click...) potrebbe spingere ad estremizzare gli stereotipi.

I social media possono favorire i discorsi d'odio e diffonderli in modo virale.

Il contratto di condivisione sui social media può amplificare gli stereotipi: condivisione di immagini, creazione di elementi visivi emotivi, commenti che provano ad influenzare l'opinione altrui...

Un'attenta analisi degli stereotipi online può mostrare chi ha interesse nel rafforzarli.

La creazione o diffusione di stereotipi può essere segnalata e sdoganata creando delle contro-narrazioni.

Chiedere agli studenti di trovare degli esempi di stereotipi online visti sui loro social network o videogiochi preferiti.

Suggerimento per l'insegnante:

Camere dell'eco: è un termine che descrive una situazione online nella quale le persone sono esposte solo ad un tipo di opinioni, o ad opinioni simili alla propria, poiché si trovano all'interno di una specifica comunità. Vi possono essere delle camere dell'eco per politiche anti-immigrati, rivendicazioni anti-femministe...(e viceversa, alcune pro-migranti e pro-femministe).

Sessione 2: 45 MIN

3. Caratteristiche degli stereotipi (25 MIN)

❖ **Discussione: Caratteristiche degli stereotipi secondo te:**

- Rappresentazione dei rapporti di potere e dei pregiudizi tra i vari gruppi della società (giovani vs anziani; donne vs uomini; cittadini vs migranti...)
- Favorire la coesione del gruppo, sottolineare il valore dell'appartenenza al gruppo rispetto alla non appartenenza ad esso (noi vs loro)
- Obiettivi: consolidare comportamenti e valori di inclusione/esclusione
- Rischi: esclusione, discorsi d'odio; mancanza di rispetto; esclusione o ostracismo
- Scarsa rappresentanza dei gruppi o renderli invisibili al pubblico (minoranze...)
- Creare o rafforzare le disuguaglianze tra gruppi all'interno di una società (rapporti di potere)

Riepilogo

- il potere dei media e dell'informazione nel rappresentare gli stereotipi, nel riprodurli e renderli virali; tuttavia, i media possono anche aiutare a combattere gli stereotipi ed a risolvere i conflitti.
- necessità di principi etici nella comunicazione per non ferire gli altri e non essere feriti

❖ **Forme ed esempi di stereotipi comunicati tramite immagini, testi, suoni (20 MIN)**

- Videogiochi (noi vs loro, ultra-mascolinità, ultra-femminilità)
- Videoclip (ultra-mascolinità, ultra-femminilità, situazioni violente)
- Microblog (effetto delle frasi brevi sull'exasperazione degli stereotipi)

- Video online (influencer e rafforzamento del cosiddetto “effetto Lolita” per le ragazze al fine di vendere prodotti di bellezza, vale a dire ragazze minorenni con un’eccessiva sessualità che si rivolgono ai propri coetanei, ma che vengono guardate da persone più grandi)
- Storie Instagram, Snapchat (e il loro legame con gli stereotipi)
- Forum di discussione (mortificazione e commenti sull'aspetto, i comportamenti, e l'etnia delle persone)

Suggerimento per l’insegnante:

Chiedere agli studenti di fare degli esempi specifici di stereotipi per ciascuna forma elencata e di trovarne eventualmente altri non elencati per stimolare il loro pensiero critico.

4. Opportunità e rischi degli stereotipi?

Sessione 3: 45 MIN

❖ Discussione (15 MIN)

Come usi gli stereotipi?

Racconta la tua esperienza migliore/peggiore

Suggerimento per l’insegnante:

Chiedere agli studenti quali avatar utilizzano nei propri videogiochi. Come li creano? Quali accessori scelgono? Gli avatar ed i loro accessori sono solitamente ripartiti per genere, spesso enfatizzano la forza, la sensualità, ecc.

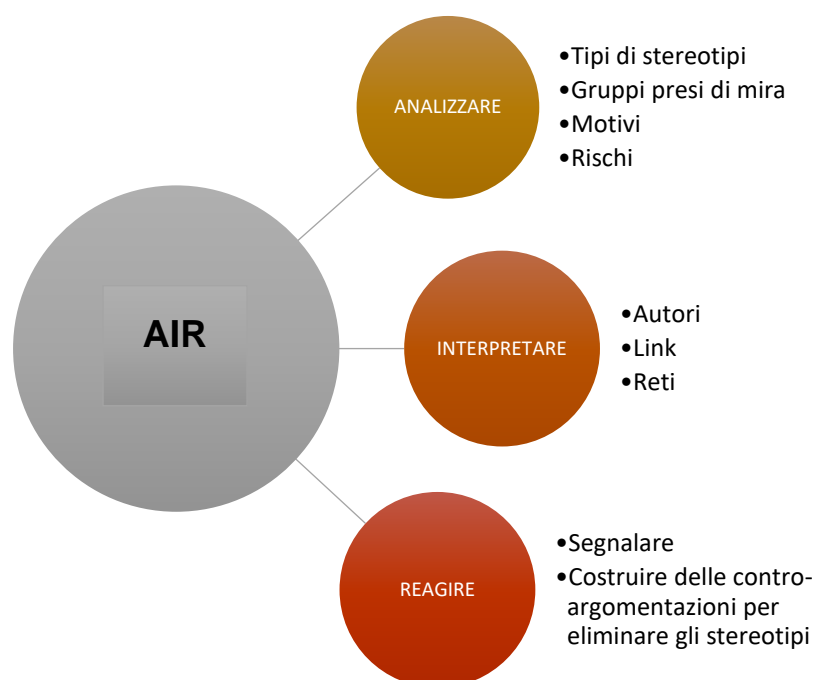
Oppure, qualora non abbiano un avatar, chiedere di crearne uno. Far confrontare i risultati di ciò che hanno scelto. Accedere ad un sito per la creazione di avatar ed analizzare come gli studenti scelgono elementi come i capelli, gli occhi, il colore della pelle... <https://avatarmaker.com/>

NB: Alcune ricerche mostrano come gli avatar personalizzabili in ambienti diversi dai videogiochi (dove gli utenti possono scegliere liberamente) tendono ad evidenziare una propensione per colori della pelle per lo più chiari rispetto a quelli scuri (Lisa Nakamura. *Cybertipi: Razza, Etnia e Identità su Internet*. Routledge, 2002).

❖ Opportunità e rischi (15 MIN)

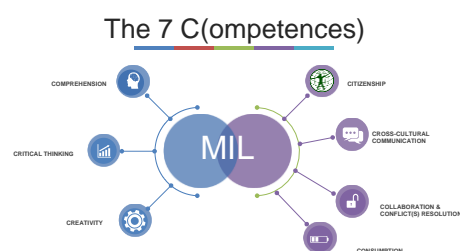


Costruzione delle capacità di pensiero critico degli studenti: AIR



5. Focus sul **PENSIERO CRITICO** e sulle **COMPETENZE DI COLLABORAZIONE/RISOLUZIONE DEI CONFLITTI (7C) (15 MIN)**

La risoluzione dei conflitti è legata alla collaborazione, in quanto favorisce una sana interazione con altre persone all'interno delle comunità online, tramite i wiki, i blog, i giochi ed i social media. Implica la presenza di valori e atteggiamenti legati alla collaborazione e al contributo attivo, nonché strumenti per la creazione di contro-argomentazioni come la narrazione digitale e la confutazione online.



si vedano l'introduzione e il glossario

❖ **Divisione delle competenze MIL in categorie/indicatori per **PENSIERO CRITICO** e **COMPETENZE DI COLLABORAZIONE/RISOLUZIONE DEI CONFLITTI****

Gli studenti dovrebbero essere in grado di:



❖ **Valore aggiunto della MIL per i diritti umani:**

- ⇒ Dignità
- ⇒ Liberta d'espressione
- ⇒ Partecipazione

Sessione 4: 45 MIN

6. Valutazione e commento (45 MIN)

Saggio: *Dalla Monna Lisa a Lara Croft: Le donne hanno davvero fatto così tanta strada?*

7. Materiali di supporto didattico (si veda la sezione aggiuntiva ai Moduli Didattici)

- ⇒ Riferimenti ad altri materiali e risorse
- ⇒ Link utili per animazione pedagogica
- ⇒ Glossario.
- ⇒ Software per l'integrazione della MIL nei risultati didattici (Risorse online per Paese)
https://docs.google.com/spreadsheets/d/10wxgYEe9O8GiSKo8kTjv8uQqpkOeHJp5_k0ytBcZsdU/edit?usp=sharing

PARTE II - MILAB (4 sessioni da 45 MIN, a seconda del tempo assegnato alla MIL)

Le attività MILAB sono strutturate in tre fasi (1-avvio; 2-consolidamento; e 3-approfondimento). Le tre fasi sono indicative: possono essere seguite come suggerito o utilizzate secondo un approccio di “collegamento” o modulare a seconda del tempo assegnato alla MIL e/o al livello di risultato desiderato.

Le fasi prevedono varie attività pedagogiche, come ad esempio: workshop, giochi di ruolo, esercizi scritti e giochi. Sperimentano vari formati multimediali, come i blog, i video e gli articoli web, al fine di formare le capacità di pensiero critico degli studenti (AIR).

ESPLORAZIONE DEL PENSIERO CRITICO E DELLE COMPETENZE DI COLLABORAZIONE/RISOLUZIONE DEI CONFLITTI

CONTRIBUTI AI SOCIAL MEDIA TRAMITE TWEET, POST, STORIE...

FASE 1 (15-16):

COMPRENDERE GLI STEREOTIPI

❖ ANALISI DI ALFABETIZZAZIONE VISIVA (45 MIN):

*In piccoli gruppi, osservare dei videogiochi famosi (Lara Croft, World of Warcraft...)
Come vengono raffigurate le donne? Come vengono raffigurati gli uomini? Come vengono raffigurati gli “stranieri” o gli “alieni”?*

❖ ANALISI DI ALFABETIZZAZIONE VISIVA (continuazione) (2 X 45 MIN)

Assieme a tutta la classe, trovare quale studio produce le immagini e le storie alla base del videogioco scelto.

Analizzare le controversie sorte su queste scelte di produzione.

Scrivere un testo collettivo da pubblicare su un blog che promuova delle contro-narrative opposte agli stereotipi.

Suggerimento per l'insegnante:

Introdurre concetti come “lo sguardo maschile” nelle produzioni hollywoodiane o italiane, l'attrazione dello “sguardo esotico” ed i suoi effetti visivi.

❖ VALUTAZIONE E COMMENTO (45 MIN)

Analisi videoclip: Beyoncé e Jay-Z cantano “Apes**t” al Louvre

Qual è il messaggio? Come utilizzano la Gioconda?

Qual è la loro strategia per la risoluzione dei conflitti contro gli stereotipi?

FASE 2 (16-17)

APPROFONDIMENTO DELL'INCITAMENTO ALL'ODIO

❖ **BILANCIARE DIGNITÀ E LIBERTÀ D'ESPRESSIONE (45 MIN)**

Analisi del discorso: Introdurre l'Articolo 1 (dignità) e l'Articolo 19 (libertà d'espressione) della Dichiarazione Universale dei Diritti Umani (1948).

Sono compatibili? È possibile dire tutto, su tutti?

Cosa prevede la legge nel tuo Paese? Quale legislazione si applica ai social media con sede negli Stati Uniti?

Suggerimento per l'insegnante:

Si noti che negli Stati Uniti i social media sono tutelati dal primo emendamento della Costituzione. Pertanto è consentita qualsiasi forma d'espressione (persino il razzismo ed il discorso d'odio). Ciò potrebbe scontrarsi con le interpretazioni giuridiche europee, che sanzionano i discorsi d'odio

❖ **GUADAGNARSI IL RISPETTO (2 x 45 MIN)**

Ricerca online: *analizzare la storia e l'evoluzione delle Faccine e degli Emoticon.*

Come si sono trasformati da figure occidentali stereotipiche in un'ampia gamma di scelte multiculturali?

Chi ha avviato la polemica? Cosa ne pensi dei cambiamenti apportati? Veicolano con efficacia il loro messaggio di "diversità"?

Suggerimento per l'insegnante:

Far analizzare agli studenti gli emoticon, affinché successivamente possano crearne altri per scoprire come gli strumenti digitali possano essere utilizzati per limitare o diffondere gli stereotipi.

Strumento di creazione degli emoji disponibile su: <https://www.hongkiat.com/blog/create-custom-emoji-tools/>

❖ **VALUTAZIONE E COMMENTO (45 MIN)**

Guardare ed ascoltare dei video (censurati) di cabarettisti che tendono ad utilizzare i discorsi d'odio.

La loro libertà "artistica" è abbastanza forte da controbilanciare i danni provocati dal "discorso d'odio"?

La censura può rappresentare la soluzione?

Suggerimento per l'insegnante:

Se mostrare delle immagini censurate potesse essere indesiderato nel vostro Paese, scegliere del materiale meno controverso, come l'elenco delle sanzioni e delle multe stilato dall'ente normativo dei media del vostro Paese sui canali e siti web che a loro giudizio utilizzano linguaggi o immagini inappropriate.

FASE 3 (18-19):

COSTRUIRE UNA STRATEGIA SOSTENIBILE DI RISOLUZIONE DEI CONFLITTI

❖ **CREARE DELLE CONTRO-NARRATIVE (45 MIN)**

Analizzare le seguenti affermazioni: "Ci sono 1 milione di disoccupati. Ci sono 1 milione di immigrati. Se rimpediamo gli immigrati al loro Paese, il problema della disoccupazione sarà risolto".

Cosa ne pensi della retorica utilizzata? Come intendresti sfatare questo mito?

❖ **STRATEGIA DI CONFUTAZIONE (45 MIN)**

✓ *Ricerca delle statistiche sulla disoccupazione e sugli immigrati*

- ✓ *Verificare i dati sul lavoro degli immigrati e sulla loro inclusione*
- ✓ *Scrivere un testo su fatti principali relativi ai migranti e al lavoro nel vostro Paese, inserendo degli elementi di confutazione.*

❖ **PUBBLICARE UNA CONTRO-NARRATIVA (45 MIN)**

- ✓ *Analizzare e confrontare i siti web che potrebbero accettare un articolo sulla confutazione degli argomenti relativi agli immigrati/disoccupazione*
- ✓ *Scegliere un sito web e individuarne la linea editoriale*
- ✓ *Pubblicare la storia*

Suggerimento per l'insegnante:

Risorse per aiutarsi con la formulazione del testo confutativo:

<https://courses.lumenlearning.com/wm-writingskillslab/chapter/formula-for-refutation-and-rebuttal/>

❖ **VALUTAZIONE E COMMENTO (45 MIN)**

Controllare la storia che è stata pubblicata almeno una settimana dopo.

Ci sono dei commenti, mi piace, contributi? Cosa indicano le statistiche? Come possono essere interpretate alcune reazioni (o un'eventuale mancanza di reazioni)? Che tipo di risposta/confutazione potrebbe essere eventualmente preparata?