



SCHEDA DIDATTICA

TITOLO	Educazione alle differenze	
AUTORE DEI CONTENUTI	ActionAid Italia	
DESTINATARI	Docenti, genitori, comunità locali	
DURATA	2 ore	
MODALITÀ DI SVOLGIMENTO	In presenza / online	
MATERIALE / RISORSE	ONLINE	IN PRESENZA
	Slide, video, piattaforme per i quiz (Mentimeter o Kahoot)	Tavoli, sedie, fogli, penne, slide, video, piattaforme per i quiz (Mentimeter o Kahoot)
REQUISITI TECNICI DI ACCESSO	Connessione Internet, account di posta della scuola, piattaforma Google Meet (o piattaforma indicata dalla scuola), PC, smartphone o tablet, Suite di base	Connessione Internet, smartphone, tablet o pc, Suite di base, LIM
ARGOMENTI	ABSTRACT DEL MODULO	OBIETTIVI FORMATIVI
	Il modulo, rivolto a genitori, docenti, comunità locali, mira ad avvicinare le/i partecipanti al concetto e al ruolo rivestito dalla comunità educante nella prevenzione e nel contrasto alla violenza di genere. Focus su cause e conseguenze della violenza di genere e SRGBV (school related gender based violence).	Sensibilizzare al concetto e al ruolo della comunità educante. Sensibilizzare al concetto di violenza e stereotipi di genere. Conoscere cause e conseguenze della violenza di genere. Approfondire il concetto di SRGBV.
COMPETENZE SOLLECITATE - IN RIFERIMENTO AL DECRETO MIUR N. 35 DEL 22 GIUGNO 2020, Linee guida per l'insegnamento dell'educazione civica	Netiquette: il galateo digitale <ul style="list-style-type: none">• Conoscere le norme comportamentali da osservare nell'ambito dell'utilizzo delle tecnologie digitali e dell'interazione in ambienti digitali• Essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali• Rispettare i dati e le identità altrui Salute e benessere digitale <ul style="list-style-type: none">• Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico• Essere in grado di proteggere sé stesso e gli altri da eventuali pericoli in ambienti digitali	



SOCIAL HOSTING HUB

- | | |
|--|--|
| | <ul style="list-style-type: none">• Essere consapevoli di come le tecnologie digitali possono influire sul benessere psicofisico e sull'inclusione sociale, con particolare attenzione ai comportamenti riconducibili al bullismo e al cyberbullismo |
|--|--|



Struttura e sintesi per la realizzazione del modulo

Formatore	1
Partner autore del modulo	ActionAid Italia
Destinatari/fascia d'età	Docenti, genitori, comunità locali
Durata	2 ore
Materiali	<ul style="list-style-type: none">• Aula con proiettore o LIM• Casse• Connessione Internet• Device per i/le partecipanti• PC per formatore/formatrice• Profili social (Instagram/TikTok)• Slide• Schede e materiali per le attività
Argomenti	<p>1. INTRODUZIONE - 15 minuti Benvenuto Presentazioni: attività di ice breaking Panoramica delle tematiche del modulo</p> <p>2. CHE COS'È LA COMUNITÀ EDUCANTE? - 20 minuti Lavoro di gruppo e attività di brainstorming per creare una definizione di comunità educante Restituzione in plenaria del lavoro svolto in gruppo</p> <p>3. METTIAMOCI IN "GIOCO": YOUTH FOR LOVE - THE GAME - 35 minuti Lavoro di gruppo: gioco di ruolo. Attraverso il web game di Youth for Love, i partecipanti vestono i panni di ragazzi e ragazze e attraverso le loro scelte decidono l'evoluzione e la fine della storia. Condivisione in plenaria del lavoro svolto nei gruppi e focus sulle varie forme di violenza.</p> <p>4. FOCUS SU VIOLENZA DI GENERE: CAUSE E CONSEGUENZE - 40 minuti Attività di gruppo: il gioco del treno Riflessione in plenaria dopo il gioco Focus tematico sulla violenza di genere, SRGBV, cause e conseguenze, consigli e indicazioni su come prevenire e contrastare la violenza.</p> <p>5. CONCLUSIONI - 10 minuti</p>