



## SCHEDA DIDATTICA

<b>TITOLO</b>	Educazione alle differenze	
<b>AUTORE DEI CONTENUTI</b>	ActionAid Italia	
<b>DESTINATARI</b>	Minori 14-17 anni	
<b>DURATA</b>	2 ore e 15 minuti	
<b>MODALITÀ DI SVOLGIMENTO</b>	In presenza / online	
<b>MATERIALE / RISORSE</b>	ONLINE	IN PRESENZA
	Slide, video, piattaforme per i quiz (Mentimeter o Kahoot)	Connessione Internet, dispositivi elettronici, proiettore o LIM, sedie, account TikTok/Instagram, slide, cartelloni, pennarelli, post-it
<b>REQUISITI TECNICI DI ACCESSO</b>	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
<b>ARGOMENTI</b>	ABSTRACT DEL MODULO	OBIETTIVI FORMATIVI
	Il modulo permette a ragazzi e ragazze di osservare le parole scelte per la narrazione di fatti o avvenimenti che coinvolgono uomini e donne in diversi ambiti. I partecipanti familiarizzano con il concetto di “narrazione tossica” e analizzano in modo critico articoli e la comunicazione di profili social e testate online. L’attività termina con l’analisi e la conoscenza dei diversi tipi di violenza.	Comprensione del concetto e delle diverse forme di violenza e delle sue cause.  Comprensione della differenza fra sesso e genere e del concetto di stereotipo di genere.  Far comprendere l’importanza dell’uso di un linguaggio inclusivo e non discriminante.  Stimolare la capacità di analisi e il pensiero critico.
<b>COMPETENZE SOLLECITATE - IN RIFERIMENTO AL DECRETO MIUR N. 35 DEL 22 GIUGNO 2020, Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica</b>	<b>Competenze digitali</b> <ul style="list-style-type: none"><li>• Analizzare, confrontare e valutare criticamente la credibilità e l’affidabilità delle fonti di dati, informazioni e contenuti digitali</li><li>• Utilizzare responsabilmente e consapevolmente le tecnologie<ul style="list-style-type: none"><li>• in contesti comunicativi concreti</li><li>• per ricercare informazioni</li><li>• per interagire con altre persone</li><li>• come supporto alla creatività e alla soluzione di problemi (problem solving; pensiero computazionale)</li></ul></li></ul>	



	<p><b>Netiquette: il galateo digitale</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Essere consapevoli della diversità culturale e generazionale negli ambienti digitali</li><li>• Rispettare i dati e le identità altrui</li></ul> <p><b>Salute e benessere digitale</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>• Essere in grado di evitare, usando tecnologie digitali, rischi per la salute e minacce al proprio benessere fisico e psicologico</li><li>• 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</li></ul>
--	---



## Struttura e sintesi per la realizzazione del modulo

<b>Formatore</b>	1
<b>Partner autore del modulo</b>	ActionAid Italia
<b>Destinatari/fascia d'età</b>	Minori 14-17 anni
<b>Durata</b>	2 ore e 15 minuti
<b>Materiali</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>• Aula con proiettore o LIM</li><li>• Casse</li><li>• Connessione Internet</li><li>• Device per i/le partecipanti</li><li>• PC per formatore/formatrice</li><li>• Profili social (Instagram/TikTok)</li><li>• Slide</li><li>• Schede e materiali per le attività</li></ul>
<b>Argomenti</b>	<p>1. INTRODUZIONE - <b>10 minuti</b> Benvenuto Presentazioni: attività di ice breaking Panoramica delle tematiche del modulo</p> <p>2. CONCETTO DI STEREOTIPO E VIOLENZA DI GENERE - <b>30 minuti</b> Quiz: sesso o genere? Attività di gioco a squadre Dibattito su quanto emerso dall'esercizio Esercizio di brainstorming in plenaria sulla parola violenza Dibattito e definizioni</p> <p>3. NARRAZIONE TOSSICA: ANALISI COMUNICAZIONE - <b>40 minuti</b> Lavoro di gruppo: analisi guidata di un articolo di giornale tra quelli proposti Restituzione in plenaria del lavoro di gruppo e discussione</p> <p>4. EDIZIONE STRAORDINARIA: IL TG INCLUSIVO - <b>45 minuti</b> Lavoro di gruppo: role-play per la creazione di un servizio flash del TG per comunicare la notizia riportata dall'articolo, analizzato in un modo più equo e giusto Restituzione e condivisione in plenaria del lavoro svolto dai singoli gruppi</p> <p>5. CONCLUSIONI - <b>10 minuti</b></p>