



RIGHTS HERO

Insegnare i diritti dei minori tramite un gioco
digitale

Manuale per insegnanti



Co-funded by
the European Union

Introduzione - Obiettivo del manuale

Il manuale è stato sviluppato come parte del progetto europeo *Rights Hero* il cui obiettivo è sensibilizzare i bambini della scuola primaria e secondaria di primo grado sul tema della Convenzione dei diritti dell'infanzia tramite l'impiego di un gioco digitale.

Il manuale è rivolto a insegnanti interessati a usare il gioco nelle proprie classi per trattare il tema dei diritti dell'infanzia. Il manuale intende dunque essere un accompagnamento a supporto dei docenti nell'utilizzo del gioco.

Il manuale include le seguenti informazioni:

- Introduzione al progetto *Rights Hero*
- Istruzioni generali sul gioco *Rights Hero*
- Scenari educativi funzionali all'uso del gioco nelle classi

Gli scenari educativi sono suggerimenti che possono essere usati dagli insegnanti per l'utilizzo del gioco in classe. Lo scenario può essere adattato e modificato sulla base del contesto specifico. L'obiettivo del progetto è quello di creare una comunità capace di scambiare idee, esperienze e suggerimenti in merito all'uso del gioco.

Il progetto Rights Hero

Rights Hero è un progetto che mira a sensibilizzare, attraverso la fruizione di un gioco digitale sulla Convenzione dei diritti dell'infanzia. Il progetto è stato realizzato dall'Unione Europea nell'ambito del programma Erasmus +.

Il gioco digitale è rivolto prevalentemente a bambini della scuola primaria e secondaria di primo grado. Si tratta di un gioco progettato per l'utilizzo nelle scuole. È stato elaborato per offrire una modalità attrattiva di introdurre i bambini ai contenuti della Convenzione. È disponibile in inglese, greco, italiano, danese e rumeno.

Il progetto mira a rafforzare la capacità dei docenti di realizzare dibattiti e laboratori scolastici sul tema dei diritti dei bambini, e di utilizzare il gioco come mezzo per approcciarsi alla questione dei diritti dei bambini.

Il progetto è implementato da un consorzio di 7 organizzazioni provenienti da 4 diverse nazioni. È coordinato da *Network for the Rights of the Child*, un'organizzazione greca specializzata, come specificato nella convenzione, nella promozione e protezione dei diritti dei minori. Il responsabile per lo sviluppo tecnico del gioco è la società greca *OMEGATECH*, mentre il responsabile per gli aspetti pedagogici e didattici è l'organizzazione greca *Action Synergy*. Il progetto è implementato inoltre da tre organizzazioni giovanili: *Crossing Borders* - Danimarca, *CISS* - Italia e *GEYC* - Romania. Un ruolo importante all'interno del consorzio è ricoperto dall'istituto scolastico partner, la *49sima scuola primaria di Atene*.

Il progetto *Rights Hero* verrà realizzato fra il 2022 e il 2024. Maggiori informazioni possono essere trovate sul sito web: <https://rightshero.eu/>

Il gioco *Rights Hero*

La storia

A 362,000 anni luce dal pianeta terra c'è il pianeta Spork. A un primo sguardo, Spork sembra essere il pianeta perfetto! Nel pianeta Spork, ogni Sporkiano sa parlare fin dalla nascita tutte le lingue e i dialetti esistenti su tutti i pianeti. Gli Sporkiani scelgono il loro nome non appena nati, e possono cambiarlo quando vogliono. Inoltre, il teletrasporto e i viaggi intergalattici sono semplicissimi da realizzare, e rappresentano una routine quotidiana. Gli sporkiani volano tramite le loro navicelle spaziali, ma possono farlo anche da soli. Possono diventare invisibili, sparare laser dai loro occhi, sentire con le loro super orecchie anche il suono di una piuma che tocca il pavimento e possono anche trasformarsi in ciò che pensano: da un enorme drago fino a un piccolo tostapane.

Tuttavia, gli Sporkiani desiderano che i loro bambini piangano. Le lacrime degli Sporkiani dagli 0 ai 18 anni sono l'ingrediente essenziale per la produzione del cocktail "Cara Lacrima". Il governatore del pianeta Zdonk è sconvolto da questa situazione, vuole far smettere i bambini di piangere e scopre che sul pianeta Terra i bambini hanno dei diritti e che esiste anche una Convenzione Internazionale, una legge che tutela i loro diritti.

Ogni bambino che gioca è un inviato speciale del pianeta Spork sulla Terra, con la missione specifica di imparare la Convenzione dei diritti dell'infanzia e il modo in cui viene realizzata, così da portare queste conoscenze anche sul proprio pianeta. Durante questo viaggio, lui/lei incontreranno persone e ascolteranno storie che lo/la renderanno più consapevole sui diritti dei bambini.

Caratteristiche del gioco

Dispositivo: il gioco può essere utilizzato solo tramite portatile o pc. Non si può giocare tramite smartphone e può essere utilizzato su tablet solo se connesso a una tastiera.

Caratteristiche tecniche: per poter utilizzare il gioco pc e portatili devono avere queste caratteristiche minime:

....

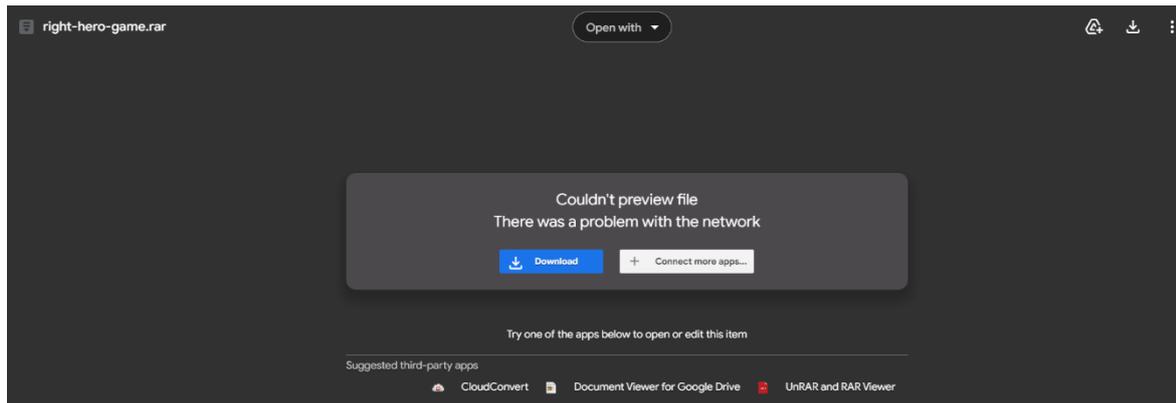
Gioco: il/la giocatore/trice si muove in un ambiente urbano ricostruito in 3D e deve essere guidato fino a un punto specifico dell'ambiente virtuale. Una volta raggiunto ciascuno di questi punti, dovrà affrontare una situazione specifica fornendo a riguardo una risposta a scelta multipla. Il/la giocatore/trice potrà procedere oltre una volta identificata la risposta corretta. I punti sono di due tipi: *zone verdi*, dove è obbligatorio rispondere alle domande per passare al livello successivo, e *zone rosse*, che non devono essere obbligatoriamente raggiunte ma che procurano punti extra. Rispondendo correttamente, il/la giocatore/trice acquisisce dei

superpoteri che potranno aiutarlo/a a procedere al livello successivo. I livelli del gioco sono 4 e ogni situazione fa riferimento a un articolo della convezione.

Scaricare e aprire il gioco

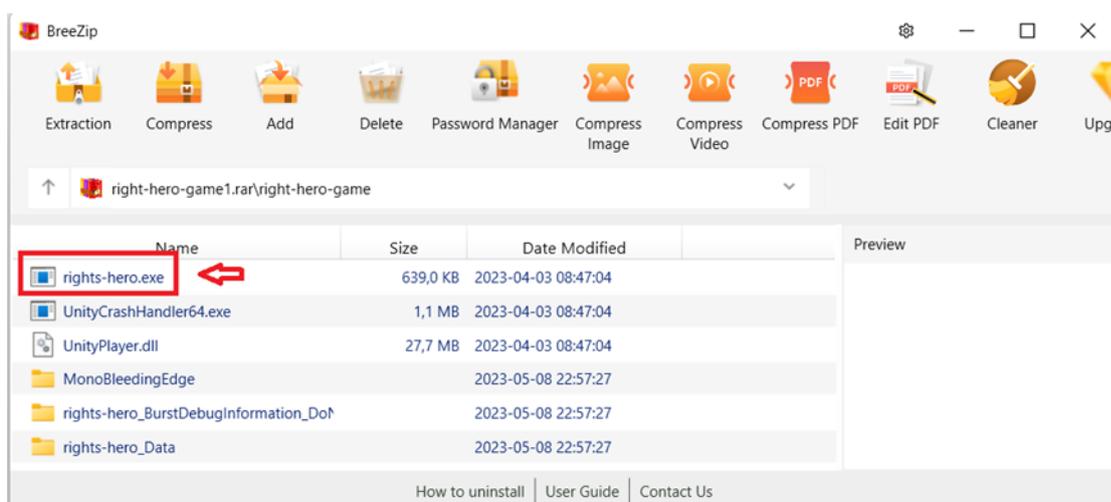
Il gioco deve essere scaricato su portatile o pc. Per scaricarlo bisogna andare sul seguente sito web: XXXXXX

Quando clicchi per scaricare il file, vedrai apparire questo messaggio:



Una volta visualizzato questo messaggio, clicca sul tasto “download” e continua. Troverai il file nei “download” del computer. Il file apparirà in formato .rar. e per aprirlo dovrai usare un programma che possa leggere questo tipo di file. Se non hai questo programma lo puoi scaricare gratuitamente (per esempio a questo indirizzo <https://www.winrar.com/start.html?&L=0>). Puoi aprire il file con doppio click o con un click al tasto destro e selezionando il programma corretto dall’opzione “Apri con”.

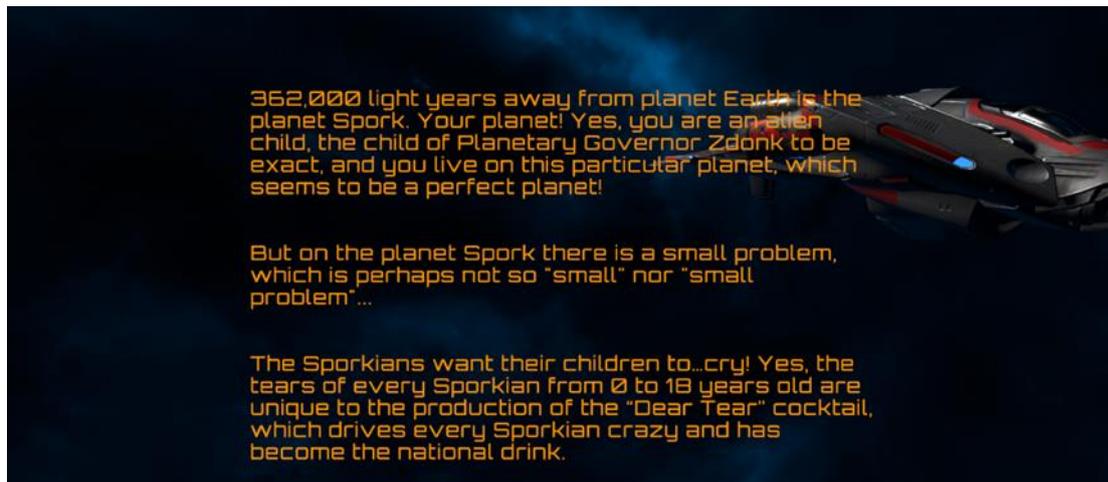
Quando avrai aperto il file, appariranno le seguenti schermate:



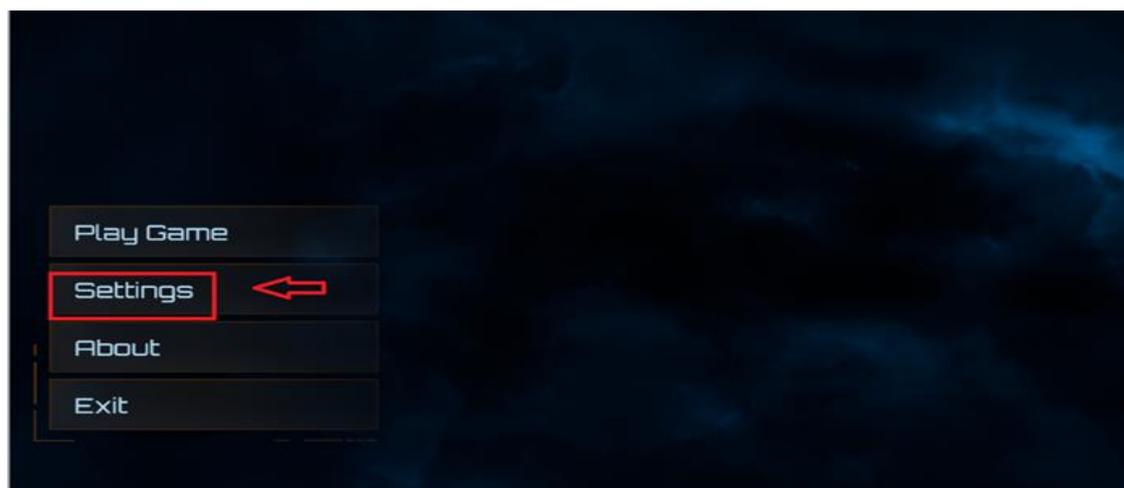
Devi selezionare “rights-hero.exe” per iniziare il gioco

Inizia il gioco

All'inizio, una schermata apparirà con la narrazione della storia



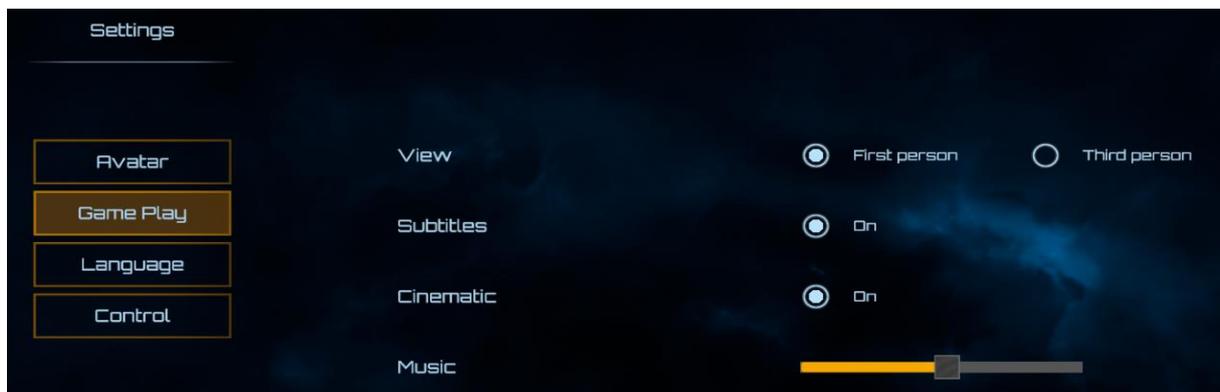
Prima di iniziare il gioco, il/la giocatore/trice ha delle opzioni da selezionare. Per vedere le opzioni lei/lui dovrà cliccare sul pulsante "opzioni".



Il/la giocatore/trice può selezionare tra le opzioni sia il genere (maschile/femminile) che le caratteristiche del proprio avatar (capelli, pelle, occhi, vestiti).



Dal menu di gioco, il/la giocatore/trice potrà selezionare se giocare in prima persona (non visualizzando il proprio avatar) o in terza persona (visualizzando il proprio avatar), se aggiungere i sottotitoli alle discussioni audio o visualizzare gli aspetti cinematografici del gioco.



Alla fine, il/la giocatore/trice potrà selezionare dal menu la lingua da utilizzare nel gioco. Le lingue disponibili sono inglese, greco, italiano, rumeno e danese.

Una volta iniziato il gioco, apparirà un piccolo video in cui il governatore di Zdonk assegnerà al/alla giocatore/trice la sua missione.



Dopo la clip, può iniziare il gioco.

Gioco

Il/la giocatore/trice si troveranno in un ambiente urbano tridimensionale. Si potranno muovere nell'ambiente e interagire usando i seguenti controlli:

Movement	W S A D
Run	Shift
Highligh Answer	Up arrow Down arrow
Select Answer	Space
Flash	F
Minimize	1
Strength	2
Interact	E

Muovendo il mouse, il/la giocatore/giocatrice potranno guardare in ogni direzione.

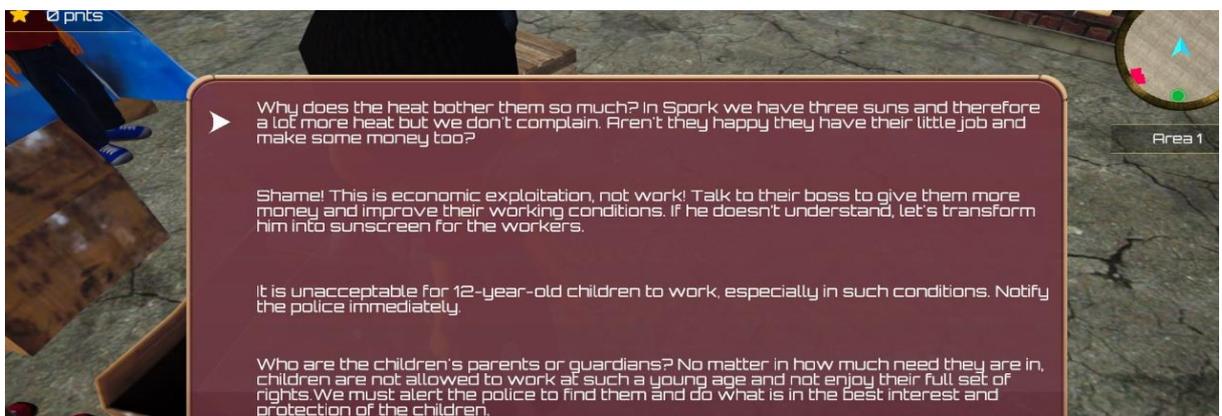
Nell'angolo in alto a destra dello schermo una mappa indicherà sia le aree verdi che quelle rosse. il/la giocatore/giocatrice dovrà individuare e raggiungere questi punti per poter interagire con le diverse situazioni.



Quando il/la giocatore/giocatrice raggiunge una zona verde, appare una situazione in cui alcuni personaggi dialogano di una situazione relativa ai diritti dell'infanzia.



Seguendo il dialogo apparirà una domanda:



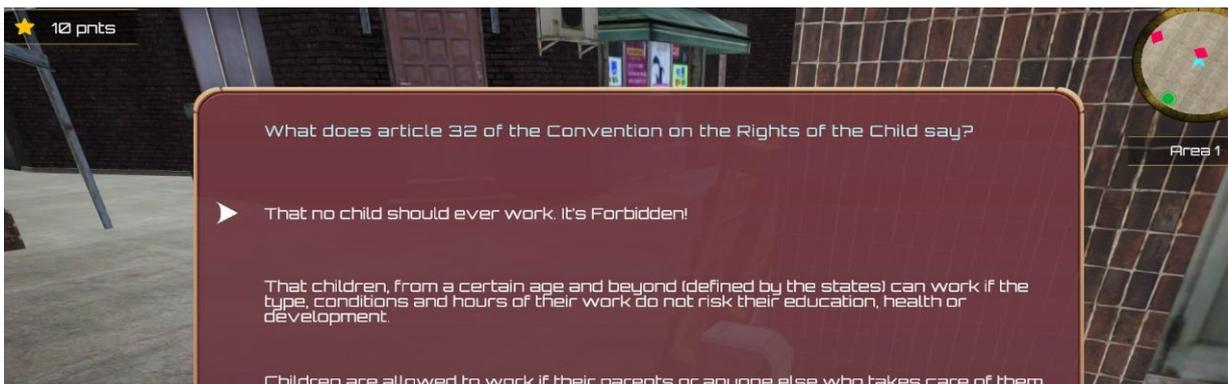
Se il giocatore dà la risposta giusta, il gioco continua. Se la risposta è sbagliata, il gioco darà un feedback al/alla giocatore/giocatrice chiedendogli di riprovare.

Per ciascun livello vi sono due zone verdi, e per procedere il/la giocatore/giocatrice dovranno rispondere correttamente a entrambe le domande relative. In tutto il gioco vi sono in totale 4 livelli.

Quando il/la giocatore/giocatrice risponde correttamente alle domande delle zone verdi, acquisisce dei superpoteri utili per passare al livello successivo.



Quando il/la giocatore/giocatrice giunge nella zona rossa, appare una domanda sulla Convenzione. Se lui/lei risponde correttamente, acquisisce punti aggiuntivi.



Scenari educativi

In questa sezione del manuale, presenteremo alcuni scenari educativi che, a partire dal gioco, possono essere utilizzati per affrontare la questione dei diritti dell'infanzia.

Gli scenari educativi proposti sono solo esempi che ciascun docente può adattare alla propria classe e ai propri obiettivi formativi. A prescindere dagli scenari educativi che verranno utilizzati, è importante che il docente testi il gioco prima di proporlo agli studenti.

Parametri da tenere in considerazione

Gli scenari educativi da utilizzare in classe dipendono dai vari parametri analizzati di seguito:

Parametro 1: Dispositivo



Il dispositivo (il numero di computer utilizzabili per giocare) a disposizione per classe può variare. 3 differenti possibilità:

- La classe ha un computer (il computer dell'insegnante)
- La classe ha un numero di computer utilizzabile dagli studenti per giocare in piccole squadre
- La classe ha un numero di computer utilizzabile dagli studenti per giocare individualmente

Parametro 2: Tempo da dedicare all'attività



Il tempo dedicato da ciascun insegnante al gioco può variare. Il docente può dedicare 1 ora per la realizzazione dello scenario educativo o impiegare diverse ore per l'attività didattica.

Parametro 3: Temi



Il gioco ha 4 livelli (zone) e ogni livello è dedicato a diversi articoli della Convenzione dei diritti dell'infanzia. L'insegnante può dedicare uno scenario educativo a diversi diritti o focalizzarsi su un diritto in particolare. I diritti che il gioco affronta sono i seguenti:

livello 1: lavoro minorile (articolo 32). Standard di vita sufficienti (articolo 27)

livello 2: rispetto dei valori dei migranti (articolo 29) eguaglianza, discriminazione/ disabilità (articolo 2)

livello 3: ruoli di genere/ identità (articolo 1), diritto all'educazione (art 28)

livello 4: mass media (articolo 17), molestie sessuali (art 34)

Parametro 4: Obiettivi educativi



Uno scenario educativo basato su Rights Hero può avere diversi obiettivi educativi. L'insegnante può decidere di approfondire uno dei temi trattati, o voler presentare diversi temi nell'ambito di una singola lezione.

Parametro 5: tipi di attività



Varie tipologie di attività basate sul gioco possono essere organizzate per trattare il tema dei diritti dell'infanzia. Queste attività potrebbero essere le seguenti:

- **Discussioni di gruppo:** Discussioni guidate con gli studenti per riflettere sugli aspetti chiave inerenti i vari diritti trattati e le concrete modalità di applicazione.
- **Giochi di ruolo:** Interpretare un ruolo per provare a risolvere la problematica presentata dal gioco.
- **Casi studio concreti** riferiti a minori che hanno sperimentato una violazione dei propri diritti.
- **Strategie di advocacy:** Lavori di gruppo per sensibilizzare su una delle problematiche introdotte dal gioco.
- **Scrittura creativa:** Storia/racconto che affronti i vari diritti trattati.
- **Personalizzazione:** Associare la problematica a situazioni reali vissute dagli studenti.
- **Varie:** In aggiunta alle precedenti, varie tipologie di attività, se efficacemente adattate, possono essere usate in relazione al gioco *Rights Hero*.

Scenario educativo 1: I bambini possono lavorare?

Dispositivi	1 Computer
Durata	2 ore
Tem	Lavoro minorile
Obiettivi educativi	Discussione approfondita di un tema
Tipologia di attività	Discussioni di Gruppo, casi studio reali

Primo step: Preparazione

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e lo schermo viene proiettato sulla parete. La storia del gioco viene brevemente spiegata agli studenti e viene chiesto a uno di loro di giocare al computer.

Secondo step: Giocare

Quando il gioco arriva al punto in cui viene affrontata la questione del lavoro minorile, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se la risposta è sbagliata, gli studenti dovranno prendere in considerazione altre opzioni fino a scegliere quella corretta. Una volta individuata la risposta giusta, l'insegnante mette il gioco in pausa.

Fase 3: Discussione di gruppo

Definizione di lavoro minorile. L'insegnante chiede agli studenti di lavorare insieme in squadre da 4 e stilare un elenco di ciò che pensano sia lavoro minorile. Ogni squadra discute il proprio elenco con il resto della classe per creare una lista comune che definisca ciò che è e non è lavoro minorile.

Fase 4: Casi studio reali

L'insegnante presenta agli studenti la seguente immagine e chiede loro dove pensano che sia stata scattata la foto e cosa rappresenta.



Dopo aver discusso le risposte ricevute, l'insegnante consegna agli studenti il testo seguente:

Il cobalto è una materia prima essenziale utilizzata dalle grandi aziende tecnologiche per batterie ricaricabili agli ioni di litio, dispositivi elettronici e auto elettriche. L'attività mineraria su piccola scala in Congo coinvolge persone di tutte le età, compresi i bambini, obbligati a lavorare in condizioni molto difficili. Dei 255.000 congolese che estraggono il cobalto, 40.000 sono bambini, alcuni di appena sei anni. Gran parte del lavoro è un'attività mineraria informale su piccola scala in cui i lavoratori guadagnano meno di \$ 2 al giorno utilizzando i propri strumenti, principalmente le mani.

L'insegnante può discutere la foto e il testo ponendo domande come:

- Perché pensi che i bambini siano obbligati a lavorare?
- Cosa si potrebbe fare per cambiare questa situazione?

Fase5: Personalizzazione

L'insegnante pone agli studenti le seguenti domande:

- Conosci bambini che lavorano?
- Pensi che il lavoro minorile esista in Europa?

Dopo aver risposto all'ultima domanda, l'insegnante può presentare il seguente testo:

Circa 336.000 bambini in Italia tra i 7 e i 15 anni (6,8%) hanno avuto esperienze lavorative, mentre 58.000 (27,8%) adolescenti tra i 14 e i 15 anni dichiarano di aver svolto un lavoro deteriorante, che ha influenzato negativamente la loro scolarizzazione e il loro benessere psicofisico, secondo il sondaggio condotto da Save the Children " Non è un gioco".

<https://www.euractiv.com/section/politics/news/save-the-children-survey-shows-troubling-data-for-child-labour-in-italy/>

Lo scopo dell'ultimo esercizio è evidenziare quanto il lavoro minorile sia una problematica che appartiene non solo a realtà distanti da noi, ma anche al nostro contesto sociale.

Scenario educativo 2: cosa dovrei fare?

Dispositivi	Un portatile per ogni bambino o almeno uno ogni tre bambini, fogli e pennarelli
Durata	2 ore
Temi	Lavoro minorile
Obiettivi educativi	<ol style="list-style-type: none"> 1. Conoscere i propri diritti 2. Sviluppare capacità di lavoro di squadra 3. Sviluppare le proprie capacità comunicative e di presentazione in pubblico 4. Sviluppare abilità per risolvere i problemi osservati e che sono dannosi per loro o per altri bambini
Tipologia di attività	Giochi di ruolo

Fase1: preparazione

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e proiettato sulla parete. La storia del gioco viene brevemente spiegata agli studenti che poi giocano in gruppo.

Fase2: Gioco di ruolo

Gli studenti interpretano i ruoli e recitano le battute dei 4 personaggi vittime di sfruttamento lavorativo.

Fase3: brainstorming

Gli studenti vengono divisi in squadre e, tramite brainstorming, riportano su di una lavagna a fogli mobili le soluzioni individuate per risolvere il problema.

Scenario educativo 3: Come possiamo migliorare l'attuazione dei diritti dei bambini?

Dispositivi	Gli studenti possono giocare individualmente o in gruppo su diversi computer
Durata	1 ora
Temi	Tutti gli argomenti del gioco
Obiettivi educativi	Panoramica dei diversi diritti trattati dal gioco
Tipologia di attività	Discussioni di gruppo, Advocacy

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco viene scaricato su diversi computer disponibili in classe. A seconda del numero di computer disponibili, gli studenti giocano fino a completare il gioco individualmente o in piccoli gruppi. Se lo completano velocemente, possono ricominciare una seconda sessione.

Fase 2: Discussione di gruppo

Una volta completato il gioco, agli studenti viene chiesto di selezionare quello fra gli 8 temi discussi che considerano più importante, spiegandone brevemente il motivo. Quindi, gli studenti vengono raggruppati in base ai temi che hanno scelto.

Fase3: Advocacy

Agli studenti viene chiesto di discutere all'interno dei propri piccoli gruppi cosa si potrebbe fare per contribuire al miglioramento della situazione trattata. Possono discutere su cosa dovrebbe essere fatto a livello sociale ma anche a livello personale o scolastico.

Gli studenti preparano un elenco di attività che potrebbero essere realizzate e le presentano alla classe.

Scenario educativo 4: tutti possono giocare nell'area giochi?

Dispositivi	Un computer
Durata	1 ora
Temi	Disabilità
Obiettivi educativi	Discussione approfondita di un tema
Tipologia di attività	Discussione di gruppo, Advocacy

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e lo schermo proiettato sulla parete. La storia del gioco viene brevemente spiegata agli studenti e viene chiesto a uno di loro di giocare. Quando il gioco arriva al punto in cui viene posta la questione del parco giochi, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Il giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è quella sbagliata, gli studenti devono prendere in considerazione altre opzioni finché non trovano quella corretta. Una volta trovata, l'insegnante mette in pausa il gioco.

Fase2: Advocacy

Quando gli studenti trovano la risposta corretta, vengono divisi in gruppi da 4. Viene quindi chiesto loro di scrivere una lettera alla direzione del parco giochi spiegando perché dovrebbero aggiungere giocattoli per bambini con disabilità. Questo esercizio può essere diviso in due parti.

- Nella prima parte, gli studenti possono raccogliere le loro opinioni e creare una lista di argomenti elencati per punti.
 - Nella seconda parte, possono formulare questi argomenti in una lettera indirizzata alla direzione del parco giochi

Fase3: Discussione di gruppo/ personalizzazione

Il docente chiede agli studenti di discutere in plenaria i seguenti temi:

- Il tuo parco giochi ha giocattoli per bambini con disabilità?
- In caso negativo, chi pensi di dover informare e come?

Scenario educativo 5: perché l'integrazione dei bambini con disabilità è importante

Dispositivi	Un Computer
Durata	1 ora
Temi	Uguaglianza/ Discriminazione/ Disabilità (Articolo 2)
Obiettivi educativi	Discussione approfondita di un argomento
Tipologia di attività	Giochi di ruolo, discussioni di gruppo

Fase1: Preparazione

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e lo schermo proiettato sulla parete. La storia del gioco viene brevemente spiegata agli studenti e a uno di loro viene chiesto di giocare.

Fase2: Giocare

Quando il gioco arriva al punto in cui viene posta la questione dell'uguaglianza, della discriminazione e della disabilità (Livello 2, scenario 2), lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni. In questa fase, agli studenti non viene ancora chiesto di votare per la risposta corretta. Il gioco è in pausa e l'insegnante faciliterà le seguenti attività:

Fase3: Gioco di ruolo

I bambini sono divisi in 3 diversi gruppi. Al primo gruppo viene chiesto di non usare la vista e di tenere gli occhi chiusi; Al secondo gruppo viene chiesto di non usare le mani e di tenerle dietro la schiena; All'ultimo gruppo viene chiesto di non usare la propria voce e di rimanere in silenzio durante questa attività. Agli studenti verranno dati 15 minuti, durante i quali ogni gruppo avrà la consegna di costruire, utilizzando il proprio corpo, un "Ponte Umano/Human Bridge".

Dopo 15 minuti, verrà chiesto ai bambini di riunirsi in plenaria dando loro ulteriori 15 minuti per ricostruire un "Ponte Umano", questa volta lavorando tutti insieme.



Fase4: Discussione e personalizzazione

Dopo le attività precedenti, l'insegnante pone ai bambini le seguenti domande:

- 1 Come ti sei sentito quando hai dovuto costruire un "ponte umano" in un gruppo con altri che avevano le tue stesse difficoltà?
2. Quando è stato più facile costruire il "Ponte Umano"? Quando eravate in gruppi separati o quando eravate tutti insieme?
3. Quando ti sei divertito di più?

L'obiettivo di questo gioco è far entrare i bambini in empatia e capire perché la "segregazione" dei bambini con disabilità non è un'opzione giusta e praticabile.

Fase5: Chiusura del gioco

Dopo le attività e la discussione, si ritorna al gioco e viene chiesto ai bambini di votare la risposta giusta. Bisogna chiedere loro di tenere a mente come si sono sentiti durante il gioco "Ponte Umano/Human Bridge". Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, devono prendere in considerazione altre opzioni finché non trovano quella corretta.

Scenario educativo 6: Le ragazze possono andare a scuola?

Dispositivi	un Computer
Durata	1 ora
Temi	Diritto all'educazione
Obiettivi educativi	Discussione approfondita su un argomento
Tipologia di attività	Casi studio di vita reale, giochi di ruolo

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e lo schermo proiettato sulla parete. La storia del gioco viene brevemente spiegata agli studenti e viene chiesto a uno di loro di giocare. Gli studenti turnano per ogni domanda. Quando il gioco arriva al punto in cui si pone la questione del diritto allo studio, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, devono prendere in considerazione altre opzioni finché non trovano quella corretta. Una volta trovata la risposta corretta, l'insegnante mette in pausa il gioco.

Fase2: Caso studio reale

L'insegnante legge insieme agli studenti e spiega loro la storia di Malala Yousafzai <https://bedtimehistorystories.com/the-malala-yousafzai-story-for-kids/>

Fase3: Gioco di ruolo

- Gli studenti sono divisi in gruppi e viene chiesto loro di trovare le domande che vorrebbero porre a Malala se potessero incontrarla
- Hot Seat: l'insegnante assume il ruolo di Malala. Prende una sedia e si siede al centro dell'aula. Gli studenti si siedono o stanno in piedi intorno a lui/lei e interpretano il ruolo di giornalisti, ponendo a Malala le domande che hanno preparato

Approfondimento: Dramma Creativo

Se un insegnante vuole approfondire la discussione e dedicare più tempo all'argomento, uno scenario più elaborato, basato sulla storia di Malala, può essere trovato nel manuale del progetto Erasmus+ ANTIGONE p.58 <http://antigone-project.eu/wp-content/uploads/2022/02/Antigone-Handbook-English-final-20220212.pdf>

Scenario educativo 7: I migranti dovrebbero tornare nei loro paesi?

Dispositivi	1 Computer
Durata	1 ora
Temi	Migrazione
Obiettivi educativi	Discussione approfondita su un argomento
Tipologia di attività	Giochi di ruolo

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e lo schermo proiettato sulla parete. La storia del gioco viene brevemente spiegata agli studenti e a uno di loro viene chiesto di giocare. Gli studenti turnano a ogni domanda. Quando il gioco arriva al punto in cui viene posta la questione della migrazione, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, devono prendere in considerazione

altre opzioni finché non trovano quella corretta. Una volta trovata la risposta corretta, l'insegnante mette in pausa il gioco.

Fase2: Gioco di ruolo

- Come primo passaggio, gli studenti lavorano in gruppo e raccolgono opinioni per suggerire al giocatore come reagire alla propria situazione. Ogni gruppo fa una lista di argomenti da presentare al bambino giocatore.
- Come secondo passaggio, si procede al gioco di ruolo. L'insegnante interpreta il bambino del gioco e uno studente di ciascun gruppo interpreta il ruolo di Rights Hero, suggerendo al bambino cosa dovrebbe fare per migliorare la sua situazione.
- In un terzo passaggio, il gioco di ruolo prosegue. Questa volta è l'insegnante a interpretare il ruolo del docente menzionato nel gioco e gli studenti a interpretare quello del bambino che, preso coraggio, si rivolge al docente per difendersi dalle ingiustizie e dalle discriminazioni ricevute. La scena viene ripetuta più volte per dare la possibilità a più studenti di interpretare il ruolo.
- Al termine dei giochi di ruolo viene organizzata una discussione di restituzione sulle conclusioni da trarre.

Scenario educativo 8: come possiamo esprimerci

Dispositivi	Un Computer
Durata	1 ora
Temi	Rispetto dei diritti dei migranti (articolo 29)
Obiettivi educativi	Discussione approfondita su un argomento
Tipologia di attività	Giochi di ruolo, discussioni di gruppo

Fase1: Preparazione

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e lo schermo proiettato sulla parete. La storia del gioco viene brevemente spiegata agli studenti e a uno di loro viene chiesto di giocare.

Fase2: Giocare

Quando il gioco arriva al punto in cui viene posta la questione dell'uguaglianza, della discriminazione e della disabilità (Livello 2, scenario 1). Lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, devono prendere in considerazione le altre opzioni finché non trovano quella corretta. Una volta trovata, l'insegnante mette in pausa il gioco.

Fase3: Gioco di ruolo

Gli studenti vengono divisi in coppie. Un bambino interpreta il personaggio del gioco, mentre l'altro interpreta il ruolo dell'eroe dei diritti. Questi ultimi dovranno suggerire le modalità attraverso le quali il bambino potrà esprimere la propria opinione e trovare il coraggio di dissentire dal proprio insegnante. Dopo 10 minuti, si cambia ruolo.

Fase4: Discussione di gruppo/Personalizzazione:

Agli studenti viene chiesto di riassumere in breve le conversazioni e i suggerimenti scambiati in coppia. Es. Hai avuto qualche buon suggerimento? Quali potrebbero essere gli ostacoli all'attuazione dei suggerimenti ricevuti? Ti sei mai trovato in una situazione simile? Che cosa hai fatto?

Scenario educativo numero 9: come possiamo includere i rifugiati nel pianeta Spork?

Dispositivi	Gli studenti possono giocare individualmente o in gruppo con diversi computer
Durata	1 ora
Temi	Rispetto dei diritti dei migranti (art. 29)
Obiettivi educativi	L'obiettivo dell'azione è quello di prendere misure e fare proposte per l'inclusione dei rifugiati
Tipologia di attività	Giochi di ruolo, lavori di Gruppo, discussioni e presentazioni

Fase1: Preparazione/ Gioco

Il gioco viene scaricato nei vari computer disponibili in classe. In base al numero di computer presenti, gli studenti possono giocare individualmente o in piccoli gruppi. Se terminano velocemente, possono iniziare una seconda sessione di gioco.

Fase2: Gioco di ruolo

La storia include dibattiti con i rappresentanti del pianeta Spork sul tema dell'inclusione dei rifugiati e su come l'eroe del gioco – Rights Hero – può supportare l'adolescente nell'agire correttamente alle situazioni del gioco. I partecipanti sono divisi in due gruppi. Uno assume il ruolo dell'adolescente Sporkiano e il secondo gruppo, quello di rappresentante del pianeta Spork.

Le due squadre avranno dai 6' agli 8' minuti per prepararsi.

1. Condizioni educative nelle scuole e nei programmi educativi del Pianeta Spork, incentrati sull'inclusione e l'accettazione sociale.
2. Attività finalizzate alla comprensione e al rispetto reciproco tra i cittadini del Pianeta Spork.

Fase 3: Registrazione delle discussioni

Il gruppo di partecipanti che assumono il ruolo di adolescenti Sporkiani, nella discussione successiva, registrerà le proprie riflessioni in base alle proprie esperienze sui temi dell'inclusione e dell'accettazione (partendo da quanto accade all'eroe del gioco). In una seconda fase, registrerà possibili suggerimenti per migliorare le attività di inclusione già previste nel pianeta Spork (ad esempio fornendo spazi per incontri atti a creare consapevolezza sociale o gruppi di azione sociale, ecc.).

La squadra dei rappresentanti del pianeta Spork, dopo aver elaborato i summenzionati temi, individuerà un elenco di nuove proposte di azioni e servizi gratuiti garantiti sul pianeta Spork per favorire l'integrazione e l'accoglienza dei rifugiati. Sarà garantito un tempo adeguato a registrare ed elaborare le proposte del gruppo che dovrebbero mirare all'inclusione. (ad es. creare un giornale per adolescenti sul pianeta Spork, garantendo la libera espressione). In questo contesto, sarà consentito registrare le preoccupazioni dei partecipanti, con l'obiettivo di difendere e affermare i migliori interessi di ciascun adolescente del pianeta Spork. Un altro esempio potrebbe essere l'istituzione di giornate di incontri culturali). Questi esempi possono essere proposti dagli insegnanti a seconda delle esigenze dei partecipanti al programma.

Fase 4: Dialogo tra i gruppi

Ai gruppi verrà quindi chiesto di prendere posto a un tavolo, uno di fronte all'altro. Saranno preceduti dal gruppo che rappresenta gli adolescenti Sporkiani, che presenteranno le loro preoccupazioni e idee, a cui risponderà il gruppo dei rappresentanti del pianeta Spork. A seguire i rappresentanti del pianeta Spork formuleranno i propri suggerimenti, ai quali seguirà un dialogo tra i gruppi.

Il docente registrerà alla lavagna l'elenco dei risultati ottenuti. I partecipanti avranno il tempo di discutere insieme dell'attività, della loro esperienza e delle loro preoccupazioni.

Scenario educativo 10: il ritorno al pianeta Spork

Dispositivi	Gli studenti possono giocare individualmente o in gruppi con vari computer
Durata	1 ora
Temi	Tutti i temi del gioco
Obiettivi educativi	Panoramica dei diversi diritti trattati dal gioco
Tipologia di attività	Scrittura creativa

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco viene scaricato sui vari computer disponibili in classe. A seconda del numero di computer presenti, gli studenti giocano individualmente o in piccoli gruppi. Se terminano velocemente, possono iniziare una seconda sessione di gioco.

Fase 2: Scrittura creativa

A seguito della sessione di gioco, in cui gli studenti prendono conoscenza del tema trattato, il docente, in riferimento allo scenario educativo affrontato, propone loro la seguente attività:

“Dopo la vostra spedizione sulla Terra, tornate sul pianeta Spork e scrivete un resoconto da indirizzare al governo Sporkiano su ciò che avete imparato a proposito dei Diritti dell’infanzia”. È consigliabile trasmettere la consegna agli studenti prima dell'inizio del gioco (dopo la fase introduttiva) affinché prestino attenzione ai diversi aspetti che verranno trattati. In caso non vi sia tempo sufficiente, la consegna potrebbe essere assegnata come compito a casa.

Scenario educativo 11: Completare il compito sulla Terra

Dispositivi	Gli studenti possono giocare individualmente o in piccoli gruppi
Durata	1 ora
Temi	Tutti gli argomenti del gioco
Obiettivi educativi	Visione di diversi gruppi basati sul gioco
Tipologia di attività	Varie

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco viene scaricato su vari computer disponibili in classe. A seconda del numero di computer, gli studenti giocano fino alla fine individualmente o in piccoli gruppi. Se lo completano velocemente, possono riprodurlo di nuovo dall'inizio.

Terminato lo scenario di gioco, l'insegnante spiega lo scenario: “L'astronave è tornata a Spork. Il nostro eroe riflette su quante cose ha imparato sui diritti dei bambini ed esprime i suoi pensieri con le seguenti attività:”

Fase2: Acrostico

Creare un acrostico per i diritti dell’infanzia concentrandoti sui diritti presentati nell'ambito del gioco.

Fase3: Mappa concettuale

Creare una mappa concettuale in cui gli studenti scrivono i propri pensieri e sentimenti provati giocando. Possono aggiungere immagini riferite al gioco e ai diritti discussi. La mappa concettuale può essere realizzata a mano o digitalmente adoperando lo strumento <https://coggle.it/>

Fase4: “L'albero delle promesse”

Creare l’“Albero delle Promesse” dove ognuno degli studenti scrive una promessa e una parola che lo rappresenta.

* L'idea per l’“Albero delle promesse” viene dal progetto ambientale *Schools 4climate* (Σχολεία για το κλίμα, Νησίδες Ανθεκτικότητας και Αλλαγής)

Scenario educativo 12: Porta in vita la visione

Dispositivi	Un computer (o più)
Durata	2 ore
Temi	Diritti dei minori basati sul videogioco
Obiettivi educativi	Discussione approfondita sui diversi diritti
Tipologia di attività	Scrittura creativa e presentazione in varie forme teatrali, discussione di gruppo

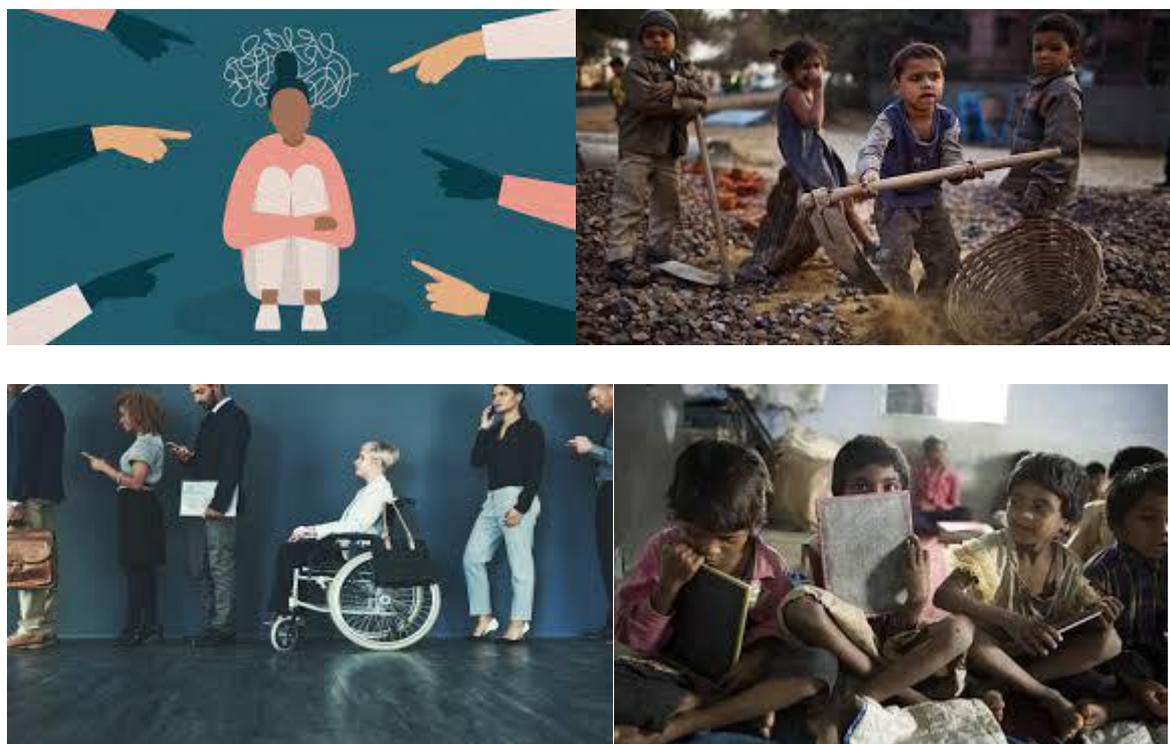
Fase1: Preparazione/gioco

Completata una sessione di gioco, si avvia un dibattito aperto sui diritti, partendo da ciò che i bambini conoscono di tali diritti, da esempi pertinenti tratti dalla loro vita quotidiana, e in generale dalle notizie apprese dai media e sul web.

Fase2: Dibattito aperto con i bambini

Con l'obiettivo di focalizzarsi sui diritti menzionati nel videogame, vengono utilizzate immagini ad essi inerenti. I bambini vengono divisi in gruppi di 3/4 (a seconda del loro numero). A ogni gruppo viene assegnata una immagine.

Esempi (indicativi) di immagini:



Per introdurre i bambini alla Convenzione Internazionale sui Diritti dell'Infanzia (ogni gruppo ne riceve una copia) viene chiesto loro di individuare il diritto mostrato o violato rappresentato in foto, associandolo al corrispettivo articolo della Convenzione (è possibile associare più di un articolo)

Fase3: Dai vita alle immagini!

Successivamente, viene chiesto ai bambini di dar vita all'immagine. Dovranno immaginare di trovarsi all'interno della foto, e sarà chiesto a ognuno di loro, interpellato a turno, di elencare ciò che può vedere o ascoltare, sentire o pensare se si trovasse lì nella vita reale. Potranno scrivere i propri pensieri per non dimenticarli. Il lavoro potrà essere svolto anche con l'ausilio di immagini dinamiche. Il docente darà il via ai turni di gioco toccando delicatamente il bambino sulla schiena, che a questo punto darà vita all'immagine entrando nel ruolo (ad esempio, un bambino in una discarica intento a raccogliere vari materiali -> Lavoro minorile- Articolo 32) esprimendo ad alta voce i propri pensieri, sentimenti, etc.

Fase4: Scrittura creativa e presentazione in varie forme teatrali.

Ogni gruppo creerà una storia connessa all'immagine. Sarà fornita ai bambini una struttura della storia, evidenziando che dovrà avere un inizio, una fase intermedia e una fine basati sui diritti dell'infanzia mostrati o violati.

Struttura della storia:

- Chi è l'eroe? Qual è il suo nome/età?
- Come si chiama, qual è la sua età?
- Ha qualche sogno/desiderio/obiettivo particolare?
- Quali sono gli ostacoli che potrebbe dover affrontare?
- Chi sarà l'assistente magico che con l'oggetto magico aiuterà l'eroe a superare la sua lotta?

Alla fine, ciascun gruppo sarà incoraggiato a interpretare la storia scegliendo la modalità che preferisce, purché tutti i suoi membri siano coinvolti, ognuno di essi assumendo un ruolo. Ciò potrà avvenire attraverso narrazioni astratte, pantomime, giochi di ruolo e scenografie, incorporando anche l'uso di oggetti per dare vita alla storia.

Scenario educativo 13: Lascia stare il cellulare!

Dispositivi	Un computer
Durata	1 ora
Temi	Social Media
Obiettivi educativi	Discussione approfondita sui diversi diritti
Tipologia di attività	Gioco di ruolo, discussion di gruppo

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e proiettato sulla parete. La storia del gioco viene spiegata in breve agli studenti e a uno di loro viene chiesto di giocare. Gli studenti turnano per ogni domanda. Quando il gioco arriva al punto in cui viene affrontata la questione dei Social Media, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, dovranno essere prese in considerazione tutte le

altre opzioni fino all'individuazione della risposta corretta. Una volta trovata, l'insegnante mette in pausa il gioco.

Fase2: Gioco di ruolo

Gli studenti vengono divisi in coppie. Uno interpreta il ruolo del bambino e l'altro quello del genitore. Come potrebbe continuare il dialogo? I due studenti hanno 10 minuti per improvvisare un dibattito, che poi verrà discusso con il resto della classe

Fase3: Discussione di gruppo/ personalizzazione

Completato l'esercizio, viene aperta una discussione di gruppo affinché gli studenti condividano le proprie esperienze personali a partire dalle questioni seguenti:

- Hai mai avuto una discussione simile con i tuoi genitori?
- Cosa hai detto in una discussione del genere?
- Come si ottengono le informazioni?
- Come puoi assicurarti che le informazioni ottenute siano corrette?

Scenario educativo 14: Sii un pensatore critico

Dispositivi	Un computer
Durata	2 ore
Temi	Social Media
Obiettivi educativi	Discussione approfondita su un argomento
Tipologia di attività	Discussione di Gruppo, altre attività

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e proiettato sulla parete. La storia del gioco viene spiegata in breve agli studenti e a uno di loro viene chiesto di giocare. Gli studenti turnano per ogni domanda. Quando il gioco arriva al punto in cui viene trattata la questione dei Social Media, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, dovranno essere prese in considerazione tutte le altre opzioni fino all'individuazione della risposta corretta. Una volta trovata, l'insegnante mette in pausa il gioco.

Fase2: Titoli delle notizie

Una serie di notizie e di titoli di giornali, sia autentici che fittizi, vengono mostrati ai bambini, che dovranno quindi identificare tra questi quali sono le fake news.

Fase3: Discussione di gruppo

Discutere le seguenti domande:

- ❖ Dove apprendi solitamente le notizie?

- ❖ Quanto credi che siano affidabili?
- ❖ Perché i media mentono?

Fase4: Identificare i fatti reali

Viene scritta alla lavagna la seguente frase:

“UN ADOLESCENTE NERO HA SPARATO E UCCISO BRUTALMENTE UNA GIOVANE MAMMA BIANCA DI TRE PICCOLI ANGELI.”

Si chiede ai bambini:

- ❖ Come ti senti quando senti una notizia del genere?
- ❖ All'interno del titolo ci sono parole specifiche che chi scrive usa per influenzare il lettore?
- ❖ Quali conclusioni hai tratto leggendo questo titolo?
- ❖ Riesci a capire quale sia l'evento reale? Potrebbe essere raccontato diversamente?
- ❖ Il linguaggio è importante?

✓ Riscrivere la frase raccontando il fatto in modo reale

Fase5: Lavoro di gruppo

I bambini vengono divisi in gruppi da 4, a cui viene chiesto di scrivere 3-4 titoli di notizie che includano almeno una fake news.

Una volta terminato il lavoro di gruppo, viene chiesto a ciascuno di loro di individuare le fake news.

Fase6: Creazione del poster

Guarda questi video su YouTube.

Si chiede ai bambini di prendere appunti.

<https://www.youtube.com/watch?v=0vjar1iqK-c>

<https://www.youtube.com/watch?v=AkwWcHekMdo>

✓ Creare un poster che contenga una checklist su come individuare le notizie false.

Il poster può essere realizzato a mano o digitalmente con:

<https://www.postermywall.com/> OPPURE

<https://www.canva.com/posters/>

Scenario educativo 15: A che gioco giochi sui social media?

Dispositivi	Gli studenti giocano in gruppi di 4/5 persone
Durata	1 ora
Tem	Social media
Obiettivi educativi	Discussione approfondita su un argomento
Tipologia di attività	Casi studio, giochi di ruolo

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco viene scaricato sui vari computer presenti in classe. A seconda del numero di pc disponibili, gli studenti giocano in piccoli gruppi di 4/5.

Fase2: Caso studio concreto

L'insegnante divide gli studenti in piccoli gruppi facendo leggere loro un articolo di giornale relativo a casi di blue whale:

https://milano.repubblica.it/cronaca/2021/05/19/news/blue_whale_ragazza_condannata_a_un_anno_e_mezzo-301820281/
<https://www.bbc.com/news/blogs-trending-46505722>

L'insegnante chiede agli studenti se hanno sentito parlare del gioco della blue whale. Poi viene chiesto loro di parlarne in gruppo e di condividere con l'insegnante e i compagni i propri pensieri e considerazioni.

Fase3: Discussione di gruppo

- Gli studenti sono divisi in gruppi e viene chiesto loro di trovare modi per risolvere il problema e su come fermare la diffusione di questo tipo di giochi sui social media
- Gli si chiede di rispondere alle seguenti domande:
 1. Cosa faresti se sapessi che un tuo amico sta giocando a questo tipo di gioco?
 2. Ne parleresti con un adulto?

Fase4: Creazione di una campagna di sensibilizzazione basata sull'uso critico dei social media indirizzata dagli studenti ai loro coetanei:

- Ogni gruppo di studenti può registrare uno spot video o preparare un poster di grandi dimensioni in cui esprimere un messaggio efficace indirizzato a convincere altri bambini o adolescenti a prestare attenzione al rischio di utilizzare i social media senza pensare in modo critico. Al termine della sessione di lavoro, ogni gruppo presenta agli altri il proprio lavoro.

Scenario educativo 16: Molestie sessuali

Dispositivi	Un computer
Durata	1 ora
Temi	Molestie sessuali
Obiettivi educativi	Discussione approfondita su un argomento
Tipologia di attività	Giochi di ruolo, discussioni di gruppo

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e proiettato sulla parete. La storia del gioco viene spiegata in breve agli studenti e a uno di loro viene chiesto di giocare. Gli studenti turnano per ogni domanda. Quando il gioco arriva al punto in cui viene trattata la questione delle molestie sessuali, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, dovranno essere prese in considerazione tutte le altre opzioni fino all'individuazione della risposta corretta. Una volta trovata, l'insegnante mette il gioco in pausa.

Fase2: Gioco di ruolo

I bambini vengono divisi in coppie. Uno dei due interpreta il ruolo della ragazza della storia, mentre l'altro quello di un/una sua/o amica/o.

- La ragazza racconta all'amica/o cosa le è stato chiesto di fare da una persona che l'ha contattata via Internet
- L'amica/o cerca di darle consigli su come dovrebbe comportarsi in questo caso

Fase3: Discussione di gruppo

Le coppie presentano i risultati della loro discussione e viene stilato un elenco di possibili reazioni.

Prima di definire l'attività di gioco di ruolo, può essere utile che l'insegnante simuli il dialogo/attività con uno studente per fornire al resto della classe un modello da seguire.

Scenario Educativo 17: Ruoli di genere

Dispositivi	Un computer
Durata	1 ora
Temi	Ruoli di genere
Obiettivi educativi	discussione approfondita su un argomento
Tipologia di attività	Dicussione di gruppo

Fase1: Preparazione/gioco

Il gioco Rights Hero viene caricato sul computer della classe e proiettato sulla parete. La storia del gioco viene spiegata in breve agli studenti e a uno di loro viene chiesto di giocare. Gli studenti turnano per ogni domanda. Quando il gioco arriva al punto in cui viene trattata la questione dei ruoli di genere, lo studente legge ad alta voce le diverse opzioni e l'insegnante chiede agli studenti di votare la risposta corretta. Lo studente giocatore deve selezionare la risposta votata dalla classe. Se è sbagliata, dovranno essere prese in considerazione tutte le altre opzioni fino all'individuazione della risposta corretta. Una volta trovata, l'insegnante mette il gioco in pausa.

Fase2: Discussione di gruppo/ personalizzazione

Come primo passaggio, l'insegnante chiede agli studenti se quelli apparsi nel gioco potrebbero essere, per il modo di comportarsi, i loro veri genitori.

Successivamente, l'insegnante chiede agli studenti di progettare insieme un programma di formazione rivolto ai genitori. Chiede quindi loro di fornire idee su cosa potrebbe includere questo programma di formazione. Le idee vengono scritte alla lavagna. L'insegnante può facilitare la discussione con domande come:

- Cosa includerebbero i corsi? (che tipo di testi, video, informazioni, storie)
- Chi sarebbe l'insegnante?
- Come potrebbe essere organizzato?
- Ci sarebbero dei test? Come potrebbero essere organizzati?