



SECONDA FASE

La seconda fase del progetto ha previsto degli incontri con gli alunni e le alunne della scuola e si è sviluppata in una sessione di role playing con una differenziazione di contenuto legata alle classi coinvolte. Per la scuola primaria si è prevista una simulazione di un comportamento di bullismo, mentre per le classi di scuola secondaria la consegna ha riguardato la realizzazione di un progetto. In entrambi i casi, si è partiti dalla premessa del bullismo e cyber bullismo come fenomeno relazionale a cui concorrono più soggetti e dallo stimolo alle più varie forme di comunicazione. Per questi due aspetti si è utilizzato “il fare in gruppo” per ogni attività e un inizio con un gioco in cui è stato chiesto ai ragazzi di presentarsi a tutti con modalità che non prevedessero l’uso della parola, come esperienza alle varie possibilità di comunicare.

Per la sessione di roleplaying ai bambini della scuola primaria si è chiesto di impersonare il bullo, gli amici del bullo(2-3), la vittima, gli amici della vittima(2-3), gli spettatori della scena e gli osservatori esterni che rappresentano la comunità. In questo caso è stato necessario sottolineare le figure che impersonano la comunità, vicini di casa, prete, circolo sportivo, amici dei genitori. Nell’altro caso si è condotto il lavoro con piccoli gruppi di apprendimento cooperativo finalizzati ad una soluzione al bullismo, ma lasciati liberi di immaginare i ruoli possibili da coinvolgere, in base all’importanza da loro attribuita alle figure coinvolte. Al termine è stato predisposto uno spazio che ha permesso agli allievi di esprimere le proprie opinioni sul loro vissuto in quel ruolo(debriefing). Nel role playing non ha importanza la performance dei gruppi coinvolti ma le dinamiche che questo strumento ludico e creativo attiva attraverso l’esperienza che consente riflessioni che partono dall’esperienza diretta.

I ragazzi sono stati ben disposti alla partecipazione attiva e al successivo debriefing. Gli alunni della scuola primaria si sono sperimentati in un ruolo sorteggiato a caso in cui hanno dovuto provarsi nelle vesti di situazioni non scelte direttamente da loro. I ragazzi hanno avvertito di sentirsi maggiormente partecipi al lavoro nei rispettivi ruoli di bullo e vittima, rispetto a quelli indicati come spettatori e osservatori, anche se hanno mostrato difficoltà a “pensarsi nei panni di...”. Un primo gruppo ha manifestato la problematica a riconoscersi sia nelle vesti del bullo che della vittima, sia in quelle degli stessi amici, tanto da non sapere come muoversi. Il non sapere come agire che



hanno riportato come sensazione prevalente, ha stimolato in loro una maggior reattività nella scena che ci ha permesso di lavorare poi sulla frustrazione come elemento accomunante i differenti ruoli. In un'altra classe, queste dinamiche sono state osservate in modo particolare dai ragazzi che interpretavano “gli amici di” sia del bullo che della vittima, tanto da sentirsi maggiormente investiti nella simulazione e maggiormente coinvolti nella cooperazione. Hanno spiegato che hanno sentito di dover difendere il loro amico, e quindi di fare gruppo, riconoscendosi in quella definizione data a loro di “amici di...” . E' interessante come invece coloro che hanno “impersonato” il ruolo di osservatori e spettatori non si siano sentiti partecipi della scena, per quanto non sia stato limitato il loro intervento al di fuori della stessa e per quanto avessero anche la possibilità di interagire. I ragazzi hanno poi espresso durante il debriefing che si sentivano di prendervi parte solo ricoprendo rispettivamente il ruolo di vittima o di bullo, esprimendo anche critiche sulle azioni compiute dai loro compagni. Questi sentimenti hanno aperto a più possibilità, da una parte lavorando sul ruolo di partecipazione attiva di coloro che osservano fenomeni come il bullismo o altre forme di violenza e quindi sul senso civico di una comunità, dall'altra sulla facilità al giudizio quando si è “fuori dalla scena”. In tal caso i ragazzi hanno provato un'inversione dei ruoli in un altro role playing, sperimentando la difficoltà ad agire e pensare nei termini di bullo e vittima, nonostante poco prima l'osservazione esterna li avesse condotti a essere sicuri sul come dovessero essere agite le dinamiche. Questa sperimentazione dal vivo ha permesso di definire che un ruolo importante per modificare la situazione spetta a chi sostiene o aiuta il bullo, e a chi difende la vittima e a ridare un “peso” a “chi resta a guardare” e alla comunicazione emotiva di quanto accade, svincolandosi dai preconcetti sulle emozioni quale regolazione dei comportamenti.

Con i ragazzi di scuola secondaria si è proposta la simulazione di un gruppo di lavoro che trovasse delle soluzioni al bullismo. Gli alunni sono stati divisi in gruppi, anche qui secondo una casualità, ed è stato chiesto di immaginare i protagonisti di questo gruppo e le attività in cui coinvolgerli, efficaci alla risoluzione del problema. Seppur entrambi i gruppi non siano riusciti nel tempo predisposto a concludere il lavoro previsto hanno evidenziato le difficili dinamiche di concertazione che si creano in un gruppo di lavoro e le altrettanti risorse che ne possono derivare oltre al riconoscimento delle abilità sociali dei ruoli immaginati. In entrambi i casi hanno immaginato l'intervento delle figure da loro riconosciute come più significative, prevedendo un intervento a catena dal



genitore all'insegnante, al bullo e al genitore del bullo, dando valore alla parola e alla relazione tra queste figure, per porre fine ai comportamenti prevaricatori. Altrettanto, anche se con forme diverse, si è espresso l'altro gruppo che ha previsto la nascita di un'associazione a cui rivolgersi per denunciare il problema, ma con la difficoltà di pensare azioni future, fermandosi al parlarne e alla creazione di un collegamento tra queste realtà sociali. Il de briefing successivo ha rilevato la funzione che l'adulto assolve in questa problematica in quanto interlocutore e l'importanza della rete attorno al fenomeno. La possibilità di parlarne che viene intercettata come determinante nella risoluzione per i ragazzi, ha aperto poi a nuove considerazioni sul bullo. Alcuni ragazzi hanno posto in risalto come la parola sortisca un effetto solo su alcune persone, ritenendo ricettive solo coloro che hanno una particolare sensibilità. I comportamenti prevaricatori e di sopraffazione vengono ricondotti ad un piacere goliardico delle persone che li producono o a caratteristiche di personalità anche differenti dalla sensibilità, per le quali la parola non basta.

Altro aspetto emerso attiene la responsabilità sociale legata all'uso improprio di video e foto sul web. C'è una scissione tra responsabilità personale e sociale che è legata alla sottovalutazione degli effetti del web. Questo argomento ha attivato molto la curiosità degli alunni della scuola secondaria, tanto che con una delle due classi il lavoro è stato imperniato prevalentemente su questo discorso, spostando l'attenzione sui principi di una comunicazione efficace e sulla connotazione emotiva e cognitiva delle parole. La comunicazione verbale e non, che crea fraintendimenti e facilita i processi di inclusione ed esclusione sociale, i canali corretti di informazione, i diritti e doveri legati all'uso del web nei termini di privacy e riservatezza, il "mettersi nei panni di" alla base di tutto ciò. Questo ha evidenziato un'attenzione al fenomeno del cyber bullismo del quale sono a conoscenza soprattutto per fatti noti alla cronaca, ma a cui riescono ad associare con difficoltà un senso di responsabilità. E' presente una lettura del fenomeno in termini di comportamenti leciti o non leciti, o di comportamenti di sfida alla regola oltre alla sfiducia nel controllo delle autorità giudiziarie sul web, tanto da introdurre discorsi sul dark web da cui i ragazzi appaiono attratti. E' importante il potenziamento della capacità comunicativa e l'aumento di consapevolezza di responsabilità personale e di gruppo.

Durante le sessioni sono stati presenti i docenti delle classi che hanno mostrato una grande attenzione al progetto, tanto da riferire anche situazioni che li hanno interessati, e disponibilità a cogliere successivamente stimoli



sollecitati da quest'incontro. Si è rimasti d'accordo nell'accogliere feedbacks eventuali che vogliono condividere con noi, mettendoli a conoscenza di un prosieguo del lavoro indiretto e successivo al progetto attraverso la creazione di un box/cassetta in loco o via internet al quale i ragazzi possano lasciare riflessioni o segnalazioni.