

# Indagini Minute per l'educazione

## Presentazione

Indagini Minute è un gioco di investigazione basato sulla ricerca di indizi ed eliminazioni successive. È possibile arrivare alla identificazione dei colpevoli in due modi: un approccio diretto, più standard, richiede di collegare tutti gli indizi sul colpevole sparsi tra i vari casi; uno per eliminazione, invece, si ottiene escludendo tutti i non-colpevoli e coloro che sono stati già abbinati ad altri casi.

La particolarità di questi casi è che la scrittura prevede di vedere indizi nella maniera "classica", ma anche di sfruttare scorciatoie insidiose come stereotipi e pregiudizi. Un esempio immediato di questo è: nei primi 3 casi che incontrerete, uno dei sospettati si chiama McForzuto di cognome. Perché associate tale nome al più grosso e nerboruto dei tre? Da quando il cognome rispecchia l'aspetto fisico?

Saremo in grado di essere obiettivi e di non farci fuorviare dalla nostra rigidità mentale?

Il gioco prevede, pertanto, di scivolare ogni tanto negli schemi pregiudiziali, ma di validare il proprio ragionamento con indizi effettivi e non seguendo acriticamente uno stereotipo.

Proprio per questo, può essere adattissimo a sviluppare un dibattito profondo in fase di debriefing con la classe.

## Approccio educativo

Il gioco è indicato come 14+: i temi trattati, nonostante il tono scanzonato, sono piuttosto crudi. Si parla di tentativi di omicidi, tentativi di stupro, droghe e altre tematiche non adatte ad un pubblico più giovane.

La discussione che si vuole fare emergere toccherà argomenti come la diversità, il razzismo il body shaming e altre tematiche sensibili. È necessario che siano affrontate con la giusta delicatezza e senza banalizzazioni.

Il consiglio è di giocare la modalità competitiva dividendo il gruppo di ragazzi in squadre. Otterremo così la parte cooperativa tra piccoli team (riducendo di molto la possibilità di nascondersi o, peggio, essere esclusi), ma potremo anche spingere il lato agonistico, indagando l'approccio che i ragazzi hanno a riguardo (comprese la capacità di accettare vittorie e sconfitte).

### Abilità coinvolte

**Competenze personali:** pensiero critico, intenso come capacità di valutare informazioni e argomenti per sostenere conclusioni motivate e sviluppare soluzioni innovative; flessibilità, ovvero la capacità di gestire le incertezze e affrontare le sfide adattandosi alla situazione e alle richieste; autoregolazione, cioè la consapevolezza e la gestione di emozioni, pensieri e comportamenti.

**Competenze sociali:** empatia, intesa come abilità chiave del lavoro di gruppo per comprendere emozioni, esperienze e valori di un'altra persona; comunicazione, per mettere in pratica strategie di comunicazione pertinenti, codici e strumenti specifici a seconda del contesto e del contenuto; collaborazione, cioè l'impegno in attività di gruppo e lavoro di squadra in cui si riconoscono e rispettano gli altri adottando una mentalità di crescita che permetta di credere nel proprio e altrui potenziale.

Inoltre, il setting di gioco richiede ai partecipanti di sperimentarsi nella pianificazione del processo di indagine, nella gestione del tempo, nell'organizzazione di ruoli e compiti differenti e, infine, nella revisione del proprio lavoro di gruppo e degli eventuali apprendimenti trasformativi.

# Come condurre l'attività

## Come spiegare il gioco [15 minuti]

Leggi l'esempio di tutorial contenuto nel primo fascicolo da 3 casi, ad alta voce, per tutta la classe. Si leggono anche le evidenze scritte subito dopo e si propone di tentare una risoluzione di gruppo, andando anche di pancia.

Lette le soluzioni, si procede con il calcolo del punteggio facendosi guidare dal regolamento stesso e si chiede se per tutti è chiaro come si dovrà giocare. È un'attività che prenderà non più di 10 minuti, ma permetterà il giusto riscaldamento per l'attività e, contestualmente, spiegherà le regole di gioco.

È il momento di suddividere i ragazzi a squadre. Come farlo? Un gruppo misto di competenze? Maschi e femmine? Gli scalmanati contro i calmi? Questo è lasciato in mano all'educatore che dovrà però fare attenzione che tutti possano avere spazio per parlare e partecipare attivamente. La cosa ottima sarebbe non superare le 5/6 persone per gruppo.

## Indagine [30 minuti]

Ad ogni squadra sarà consegnato (fotocopiato) il blocco dei 3 casi con la relativa Tabella del Detective; i "Risultati delle indagini" è bene che siano in mano all'Educatore, così da poterli leggere su richiesta e tenere traccia della cosa. È il momento di avviare un timer da 30 minuti per la risoluzione.

### Cosa osservare durante il gioco

Stereotipi utilizzati e luoghi comuni

Pregiudizi emersi

Emergenza di eventuali leader e gestione del comando

Conduzione del dibattito all'interno del gruppo

Rispetto del compagno e delle sue idee

Anti-Pattern di "Eroe" (fai tu) o di "Lone Ranger" (io faccio per i fatti miei, voi non capite)

*È bene essere un riferimento per i ragazzi per chiarire tempestivamente eventuali dubbi, ma senza interferire con il dibattito stesso.*

Allo scadere dei 30 minuti si dichiarano terminate le indagini. Se qualche gruppo deve ancora compilare la scheda dei Detective, è il momento di farlo.

Una volta terminate le indagini, si procederà alla lettura delle soluzioni e all'assegnazione dei punti; eleggendo così la squadra vincitrice.

In caso di pareggio, la vittoria sarà condivisa.

Lascia ora **15/20 minuti** di pausa per rilassarsi e per condividere liberamente le sensazioni sull'esperienza di gioco.

### **Post-gioco [30 minuti]**

Prepara innanzitutto uno spazio sicuro: assicurati che la discussione avvenga in un contesto rispettoso, dove ogni opinione possa essere ascoltata senza giudizio.

Cerchiamo poi di tenere bene a mente gli stereotipi e pregiudizi che sono emersi durante la fase di gioco, per portare esempi concreti di ciò che viene utilizzato "con leggerezza", ma che può provocare grande disagio nell'altro. Attraverso questi "casi studio" possiamo introdurre alcune tra queste domande: non è necessario utilizzarle tutte, ma basterà selezionarne una o due per ciascun ambiente e lasciare che la discussione possa scorrere liberamente.

### **Domande per Avviare la Discussione basate sull'attività appena conclusa**

- In alcuni casi delle indagini, il pregiudizio sembra guidare le scelte dei personaggi. Perché pensate che accada?
- Secondo voi, i pregiudizi aiutano o ostacolano un investigatore? In che modo?
- Se foste il detective, come vi accorgeteste se un vostro giudizio è influenzato da un pregiudizio?
- In quale situazione del gioco il pregiudizio si è rivelato determinante per la soluzione del caso? È stato un vantaggio o uno svantaggio?
- Pensate che sia più facile accusare qualcuno che rispecchia uno stereotipo del "colpevole"? Perché?

### **Domande di avvio più generiche**

- Che cosa significa "pregiudizio" per voi? È una parola positiva o negativa? Perché?
- Qual è la differenza tra un pregiudizio e un'opinione?
- Secondo voi, tutti hanno dei pregiudizi? Perché o perché no?
- Quali sono alcuni esempi di pregiudizi che avete sentito nella vostra vita?
- Come pensate che i pregiudizi possano influenzare i rapporti tra le persone?

### **Domande per Riflettere su Esperienze Personali**

- C'è stato un momento in cui vi siete accorti di avere un pregiudizio su qualcuno? Che cosa vi ha fatto cambiare idea?
- Vi è mai successo di essere esclusi o giudicati in base a qualcosa che non rappresenta chi siete?
- Come reagite quando sentite qualcuno esprimere un pregiudizio nei confronti di un'altra persona?
- Avete mai cambiato idea su qualcuno dopo averlo conosciuto meglio? Raccontate come è successo.
- Quali sono le situazioni in cui sentite che i pregiudizi emergono di più nella vostra vita quotidiana?

### **Domande per Stimolare l'Empatia**

- Cosa provate quando vedete qualcuno che viene trattato ingiustamente per via di un pregiudizio?
- Se foste nei panni di una persona vittima di pregiudizi, cosa vorreste che gli altri facessero per voi?
- Come pensate che una vittima di pregiudizi potrebbe sentirsi nel lungo termine?
- In che modo le nostre parole o azioni potrebbero aiutare a ridurre il dolore di chi subisce un pregiudizio?
- Che cosa potreste fare per aiutare una persona che si sente emarginata o giudicata?

### **Domande per Comprendere il Ruolo della Società**

- Quale ruolo giocano i media (TV, social, giornali) nella diffusione dei pregiudizi?

- Pensate che ci siano pregiudizi radicati nella nostra cultura o società? Quali sono?
- Quali stereotipi pensate siano presenti nei film o nelle pubblicità? Vi sembrano realistici?
- In che modo le persone attorno a noi, come amici o familiari, possono influenzare i nostri pregiudizi?
- Secondo voi, la scuola può aiutare a ridurre i pregiudizi? In che modo?

### **Domande per Promuovere il Cambiamento**

- Quali sono le cose che ognuno di noi può fare per ridurre i pregiudizi nella propria vita?
- Come possiamo incoraggiare le persone a guardare oltre le apparenze?
- Quali comportamenti possiamo adottare per essere più inclusivi con gli altri?
- Se foste voi a creare una campagna contro i pregiudizi, quale messaggio principale vorreste trasmettere?
- Come possiamo imparare a riconoscere e affrontare i nostri stessi pregiudizi?

## **Ringraziamenti**

Questa scheda l'ho scritta con entusiasmo. Il design dell'attività si scriveva quasi da solo già durante le fasi di playtest del gioco. Ma ha potuto accedere alla sua "forma finale" (come in un Anime che si rispetti) solamente grazie ai preziosissimi contributi di **Gabriele Mari** e **Leila Issazad**.

Entrambi con formazione in ambito educativo specifica e con una capacità di centrare il punto assolutamente sopra la norma.

Non posso che ringraziarli per il lavoro che hanno fatto su queste pagine, ma anche per quello che stanno continuando a fare in giro per l'Italia.

Ringrazio anche **Francesco Rugerfred Sedda** che, durante un playtest, mi ha fatto notare come forse il mio utilizzo degli stereotipi fosse andato un po' troppo oltre e che, senza una guida adatta, in alcuni giocatori avrei rafforzato brutti pregiudizi, anziché depotenziarli. Da qui, l'idea della scheda che avete letto.

Matteo