

ΣΥΝΔΕΣΜΟΙ

ΕΝΑ ΕΓΧΕΙΡΙΔΙΟ ΓΙΑ ΤΗΝ ΚΑΤΑΠΟΛΕΜΗΣΗ
ΤΗΣ ΡΗΤΟΡΙΚΗΣ ΜΙΣΟΥΣ ΣΤΟ ΔΙΑΔΙΚΤΥΟ ΜΕΣΑ
ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΣΤΑ ΑΝΘΡΩΠΙΝΑ ΔΙΚΑΙΩΜΑΤΑ



ιδιότητα του πολίτη εκφοβισμός εκπαίδευση στα ανθρώπινα δικαιώματα
εχθρικότητα ανεκτικότητα υπευθυνότητα αντιαθιγγανισμός αλληλεγγύη
ξеноφοβία δικαιοσύνη έγκλημα σεβασμός σεξισμός διαφορετικότητα ρατσισμός
ειρήνη εθνικισμός προκατάληψη συμμετοχή αντισημιτισμός ισότητα ομοφοβία
ασφάλεια αξιοπρέπεια ισλαμοφοβία ελευθερία διάκριση δημοκρατία μίσος



NO HATE
SPEECH
MOVEMENT

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

ΕΠΙΠΕΔΟ 2

ΟΜΑΔΑ
10-20

ΔΙΑΡΚΕΙΑ
60'

ΠΑΡ'ΤΟ ΑΛΛΙΩΣ

Η δραστηριότητα αυτή βασίζεται σε παιχνίδι ρόλων: κάποιος παρασύρεται λόγω πίεσης από τους συνομήλικούς του να πάρει μέρος σε μια πράξη εκφοβισμού. Ζητείται από τους συμμετέχοντες να ξαναπαίξουν το σενάριο, με στόχο να επιτύχουν διαφορετική έκβαση.

ΘΕΜΑΤΑ Κυβερνοεκφοβισμός, Δημοκρατία και συμμετοχή, Ρατσισμός και διάκριση

ΠΟΛΥΠΛΟΚΟΤΗΤΑ Επίπεδο 2

ΜΕΓΕΘΟΣ ΟΜΑΔΑΣ 10-20

ΔΙΑΡΚΕΙΑ 60 λεπτά

- ΣΤΟΧΟΙ
- Να καταλάβουμε πώς λειτουργεί ο εκφοβισμός.
 - Να αναπτύξουμε αλληλεγγύη και συμπόνοια για τα θύματα του εκφοβισμού.
 - Να ενθαρρύνουμε τους συμμετέχοντες να αναλάβουν δράση ενάντια στον εκφοβισμό και τη ρητορική μίσους στο διαδίκτυο.

- ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ
- Βρείτε 4 εθελοντές πριν ξεκινήσει η δραστηριότητα. Θα τους ζητηθεί να παίξουν ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων για την υπόλοιπη ομάδα (το πολύ 5 λεπτά). Δώστε τους αντίγραφα του σεναρίου στη σελίδα 104, ώστε να μπορέσουν να προετοιμαστούν εκ των προτέρων. Εάν χρειαστεί, βοηθήστε τους στο ξεκίνημα.
 - Εξασφαλίστε ότι έχετε αρκετό χώρο για το παιχνίδι ρόλων.

ΟΔΗΓΙΕΣ

1. Πείτε στην ομάδα ότι αυτή η δραστηριότητα θα ξεκινήσει με ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων. Διαβάστε το παρακάτω ευρύτερο πλαίσιο για το σενάριο και μετά παρουσιάστε τους εθελοντές και ζητήστε τους να ξεκινήσουν το παιχνίδι ρόλων.

ΣΕΝΑΡΙΟ:

Ο Γιάννης είναι ένα ήσυχο παιδί που θεωρείται λίγο «διαφορετικό» Δεν έχει πολλούς φίλους και συχνά ανησυχεί ότι τα άλλα παιδιά στην τάξη δεν τον συμπαθούν. Μερικές φορές κάνει τον καραγκιόζη για να κάνει τους άλλους να γελάνε και είναι πραγματικά καλός σε αυτό (ακόμα και αν η δασκάλα δεν το εγκρίνει πάντα!).

Μετά από ένα μάθημα όπου έκανε όλη την τάξη να γελάσει πολύ, τον πλησίασαν την ώρα που έφευγε από το σχολείο ο Μάνος και ο Παναγιώτης, δύο από τα πιο δημοφιλή αγόρια της τάξης. Οι τρεις τους γέλασαν με τα προηγούμενα καμώματά του και μετά περπάτησαν μαζί μέχρι το σπίτι. Ο Γιάννης αισθάνθηκε πολύ περήφανος, σαν να είχε γίνει επιτέλους αποδεκτός.

2. Τώρα παίξτε το παιχνίδι ρόλων.
3. Μετά το παιχνίδι ρόλων, ζητήστε από τους συμμετέχοντες τις εντυπώσεις τους. Εάν χρειάζεται, υποκινήστε τους με κάποιες ερωτήσεις, για παράδειγμα:
 - Θεωρείτε ότι το σενάριο αυτό είναι ρεαλιστικό;
 - Τι γνώμη έχετε για τη συμπεριφορά του Γιάννη;
 - Πώς νομίζετε ότι μπορεί να αισθάνθηκε ο Αχμέτ;
4. Καλέστε τους συμμετέχοντες να σκεφτούν πώς πιστεύουν ότι θα είχαν φερθεί εάν ήταν στη θέση του Γιάννη. Μετά πείτε τους ότι θα ξαναπαίξετε το παιχνίδι ρόλων, μόνο που αυτήν τη φορά θα θέλατε να ζητήσετε να παρέμβουν και οι υπόλοιποι και να προσπαθήσουν να προκαλέσουν μια καλύτερη έκβαση για τον Αχμέτ (και τον Γιάννη).
5. Ξεκινήστε εκ νέου το παιχνίδι ρόλων (με τους ίδιους εθελοντές), αλλά διακόψτε το σε κάποια σημεία για να ζητήσετε να πάρουν νέοι εθελοντές τη θέση κάποιου από τους χαρακτήρες. Αυτό ίσως θελήσετε να το κάνετε πάνω από μία φορές, ώστε περισσότερα άτομα να πάρουν μέρος στη δραστηριότητα.
6. Μετά το παιχνίδι ρόλων, ζητήστε από όλους να σκεφτούν κάτι άλλο που θα μπορούσε να δημοσιεύσει στο διαδίκτυο ο Γιάννης στο τέλος του αρχικού σεναρίου - κάτι που ίσως να βοηθούσε να διορθωθεί η ζημιά. Θα μπορούσε να είναι ένα tweet, ένα προσωπικό μήνυμα, ένα σχόλιο ή οτιδήποτε άλλο. Στη συνέχεια περάστε στον απολογισμό.

ΑΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ

Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες έχουν «βγει» από τον ρόλο τους, εάν συμμετείχαν στο παιχνίδι ρόλων. Υπογραμμίστε ότι θα πρέπει να απαντήσουν στις επόμενες ερωτήσεις με βάση τη δική τους άποψη και όχι την άποψη των χαρακτήρων που «ζωντανέψαν» στο παιχνίδι ρόλων.

- Πώς σας φάνηκε αυτή η άσκηση;
- Ποια ήταν τα πράγματα που ώθησαν τον Γιάννη να συμμετάσχει στον εκφοβισμό;
- Πόσο εύκολο είναι για εσάς να αντισταθείτε σε τέτοιες πιέσεις στη ζωή σας;
- Κι αν αυτό συνέβαινε online; Τι θα ήταν παρόμοιο; Τι θα ήταν διαφορετικό;
- Έχετε συναντήσει ποτέ δημοσιεύσεις (posts) στο προσωπικό προφίλ κάποιου ή κάπου αλλού στο διαδίκτυο, που να στοχεύουν ανθρώπους όπως έκανε ο Γιάννης στο σενάριο αυτό;
- Υπάρχει κάτι που να μπορείτε να κάνετε για να σταματήσετε τέτοια σχόλια από το να δημοσιεύονται ή για να αμβλύνετε τον αντίκτυπό τους;
- Μάθατε τίποτα από αυτήν την άσκηση - ή σας έκανε να δείτε τον εκφοβισμό με διαφορετικό μάτι;

ΣΥΜΒΟΥΛΕΣ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕΣ

- Φροντίστε να γνωρίζετε εάν υπάρχουν εντάσεις εντός της ομάδας πριν πραγματοποιήσετε αυτήν τη δραστηριότητα. Μπορεί να χρειαστεί να αλλάξετε το σενάριο, ώστε να μην αντικατοπτρίζει τυχόν έντονες αρνητικές στάσεις προς μέλη της ομάδας. Πιο συγκεκριμένα, ίσως θελήσετε να αλλάξετε την εθνικότητα του Αχμέτ ή τα σχόλια του Γιάννη ή να εντάξετε θηλυκούς χαρακτήρες στο σενάριο.
- Επιλέξτε τους εθελοντές με προσοχή: προσπαθήστε να βρείτε εθελοντές που πιθανότατα να μην έχουν καμία σχέση με τα θέματα που θίγει το σενάριο. Ενημερώστε τους πρώτους εθελοντές ότι το παιχνίδι ρόλων δεν χρειάζεται να διαρκέσει πολύ.
- Ίσως θελήσετε μετά το παιχνίδι ρόλων να αφιερώσετε λίγο χρόνο, ώστε τα άτομα, που δεν είχαν την ευκαιρία να συμμετάσχουν, να προτείνουν τις ιδέες τους. Εάν επαναλάβετε το παιχνίδι ρόλων πάνω από 3 φορές θα γίνει προβλέψιμο, αλλά θα μπορούσατε να ρωτήσετε τα μέλη της ομάδας να περιγράψουν άλλους τρόπους που πιθανώς θα άλλαζαν την έκβαση.
- Εάν το παιχνίδι ρόλων πυροδοτήσει έντονα συναισθήματα, ίσως είναι καλό να κάνετε μια δεύτερη, σύντομη άσκηση πριν τον απολογισμό, για να επιτρέψετε στους συμμετέχοντες να αποστασιοποιηθούν από τους ρόλους τους. Συνήθως αρκεί να τους ζητήσετε να πουν φωναχτά το όνομά τους ή να κάνουν μια γρήγορη σωματική άσκηση.
- Προσπαθήστε να μην εκφέρετε κρίση για καμία από τις συμπεριφορές στο παιχνίδι ρόλων: αντίθετα, κάντε ερωτήσεις για να καθοδηγήσετε τους συμμετέχοντες να δουν μια διαφορετική οπτική γωνία. Είναι σημαντικό οι συμμετέχοντες να αισθάνονται ότι μπορούν να μιλήσουν με ειλικρίνεια για στάσεις ζωής ή συμπεριφορές τους, ακόμα και αν αυτές περιλαμβάνουν τυχόν δυσκολία τους να μην ενδώσουν σε πιέσεις από συμμαθητές τους.

ΠΑΡΑΛΛΑΓΕΣ

Αντί για το παιχνίδι ρόλων, το παράδειγμα μπορεί να παρουσιαστεί ως περιπτωσιολογική μελέτη, με εναλλακτικά σενάρια που θα συζητηθούν είτε από επιμέρους ομάδες είτε από το σύνολο της ομάδας.

ΙΔΕΕΣ ΓΙΑ ΔΡΑΣΗ

Προτείνετε στους συμμετέχοντες να αναπτύξουν μηνύματα αλληλεγγύης προς θύματα κυβερνοεκφοβισμού ή να συντάξουν έναν κατάλογο προτάσεων για άτομα που αισθάνονται ότι «πιέζονται» να υιοθετήσουν πρακτικές εκφοβισμού. Αυτά τα μηνύματα μπορείτε να τα μοιραστείτε στον ιστότοπο της εκστρατείας No Hate Speech Movement www.nohatespeechmovement.org.

Δημιουργήστε ένα σχέδιο δράσης σε περίπτωση που οι συμμετέχοντες συναντήσουν περιστατικά κυβερνοεκφοβισμού στο διαδίκτυο, είτε ως θύματα, είτε ως παρατηρητές. Η ομάδα θα μπορούσε να συμφωνήσει ότι πάντα θα κάνουν κάτι από το σχέδιο δράσης αν συναντήσουν φαινόμενα ηλεκτρονικού εκφοβισμού.

Στο διαδίκτυο υπάρχουν διάφορες οργανώσεις και ιστοσελίδες που «πολεμάνε» τον κυβερνοεκφοβισμό. Βεβαιωθείτε ότι οι συμμετέχοντες γνωρίζουν για δομές υποστήριξης, στις οποίες θα μπορούσαν να στραφούν μετά τη δραστηριότητα, εάν αισθανθούν ότι το χρειάζονται. Χρησιμοποιήστε μια μηχανή αναζήτησης για να εντοπίσετε τοπικές πρωτοβουλίες ή ψάξτε για γενικές πληροφορίες στις παρακάτω διευθύνσεις: www.stopcyberbullying.org, www.cyberkid.gov.gr και <http://yp.direct.gov.uk/cyberbullying>.

ΣΥΝΟΔΕΥΤΙΚΟ ΥΛΙΚΟ (ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΕΘΕΛΟΝΤΕΣ)

ΟΔΗΓΙΕΣ

Προετοιμάστε ένα σύντομο παιχνίδι ρόλων για το παρακάτω σενάριο. Θα πρέπει να ξεκινάει τη στιγμή που ο Μάνος και ο Παναγιώτης πλησιάζουν τον Γιάννη μετά το σχολείο. Αποφασίστε πώς θα μοιραστείτε τους ρόλους του Μάνου, του Παναγιώτη, του Γιάννη και του Αχμέντ.

- Ο Μάνος και ο Παναγιώτης είναι δύο αγόρια δημοφιλή στο σχολείο. Αυτοί είναι που συνήθως ξεκινούν τα επεισόδια εκφοβισμού.
- Ο Γιάννης είναι ένα αγόρι που δυσκολεύεται να κάνει φίλους. Παρασύρεται από τον Μάνο και τον Παναγιώτη.
- Ο Αχμέντ είναι ένα νέο αγόρι, που κατάγεται από την Αιθιοπία.

ΞΕΚΙΝΗΣΤΕ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΡΟΛΩΝ ΑΠΟ ΤΟ ΣΗΜΕΙΟ ΑΥΤΟ

Την ώρα που ο Μάνος, ο Παναγιώτης και ο Γιάννης γυρνάνε σπίτι, βλέπουν μπροστά τους τον Αχμέντ, που περπατάει μόνος. Ο Αχμέντ έχει έρθει στην τάξη πρόσφατα και είναι από άλλη χώρα. Κάποια από τα παιδιά τον πειράζουν επειδή δε μιλάει καλά τη γλώσσα στο σχολείο, επειδή είναι πιο μικροκαμωμένος από τα περισσότερα παιδιά της τάξης και για τα ρούχα του που δεν είναι ωραία.

Ο Μάνος και ο Παναγιώτης επιταχύνουν για να φτάσουν τον Αχμέντ. Μετά αρχίζουν να του φωνάζουν προσβλητικά λόγια, να του τραβάνε την τσάντα και να τον ρωτάνε εάν όλοι στην Αιθιοπία φοράνε τέτοια ρούχα και μήπως θα έπρεπε να είναι σε καμιά τάξη για μωράκια αφού δεν ξέρει να μιλάει τη γλώσσα.

Ο Γιάννης αισθάνεται πολύ άβολα. Ο Μάνος και ο Παναγιώτης συνέχεια τον κοιτάζουν, ενθαρρύνοντάς τον να κάνει και αυτός το ίδιο και ρωτώντας τον αυτός τι νομίζει. Στο τέλος, ο Γιάννης κάνει ένα σχόλιο που θεωρεί έξυπνο για τους ανθρώπους στην Αιθιοπία που ζουν σε δέντρα και μιλάνε τη γλώσσα των μαϊμούδων. Ο Μάνος και ο Παναγιώτης ξεκαρδίζονται, αλλά ο Γιάννης βλέπει ότι ο Αχμέντ έχει στενοχωρηθεί πολύ και φοβάται τα τρία αγόρια.

Όταν γυρίζει σπίτι ο Γιάννης, αισθάνεται άσχημα. Ξέρει πώς είναι να σε πειράζουν τα άλλα παιδιά και ότι αυτό που είπε στον Αχμέντ είναι πολύ χειρότερο από όλα όσα έχουν πει άλλοι στον ίδιο. Ήταν όμως ωραία που γελάσανε με τον Μάνο και τον Παναγιώτη και η φιλία τους είναι πολύτιμη. Μπαίνει στο διαδίκτυο και γίνεται «φίλος» με τον Μάνο και τον Παναγιώτη. Μετά ανεβάζει το σχόλιό του για τους Αιθίοπες στο προφίλ του.