

Attività#6 VIOLENZA SESSUALE

DESCRIZIONE

La violenza sessuale implica il coinvolgimento del minore in attività sessuali che lei/lui non comprendono pienamente, per le quali non sono in grado, da un punto di vista di sviluppo psico-fisico, di prestare il proprio consenso informato, oppure che violano le leggi o i tabù sessuali della società. L'abuso sessuale ha luogo a seguito della condotta tra un minore e un adulto o un altro minore che, in ragione dell'età e dello sviluppo psico-fisico, è in una relazione di responsabilità, potere o fiducia nei confronti del primo. Spingere un minore a pratiche sessuali avvalendosi della propria maggiore esperienza o della propria autorità, o ancora più spesso insediandosi in un già esistente rapporto emotivo, significa agire violenza nei confronti dello stesso minore, abusare della sua poca esperienza e dunque della sua non ancora sviluppata capacità di valutare e acconsentire, dovuta appunto alla sua età. Infatti spesso essa si avvale di manipolazioni emotive con ricorso a pressioni, intimidazioni e tentativi di corruzione che si poggiano proprio sul rapporto emotivo e/o di autorità tra vittima e autore di violenza.

Bambini e bambine possono essere abusati sessualmente da pedofili maschi adulti. Il tema della violenza sessuale a danno di minori è un argomento ancora molto sommerso e impensabile da accettare, sia nel pensiero individuale sia in quello collettivo; supera la soglia dell'accettabile destando dolore e inquietudine e dunque diffondendosi molto più ampiamente di quello che riusciamo a pensare.

Anche in età giovane e adulta le vittime di violenza sessuale possono essere sia uomini che donne, sia bambini che bambine, ma essa è in larga parte perpetrata da molestatori maschi e si fonda sulle disuguaglianze di potere basate sul genere. La violenza sessuale a danno di ragazze e bambine è normalizzata dai meccanismi di oggettivazione e sessualizzazione del corpo femminile perpetrati dai media che contribuiscono a costruire e legittimare la cosiddetta "cultura dello stupro" e i relativi stereotipi sulla violenza sessuale, primo tra tutti l'idea che l'abbigliamento, l'atteggiamento e il comportamento della donna possono esserne causa e quindi provocare la violenza.

PROPOSTA EDUCATIVA

Il tema della violenza sessuale chiama in causa una violazione che apparentemente attacca il corpo, ma che in realtà è distruttiva rispetto all'integrità dell'intera persona e dunque deleteria sia a livello fisico che a livello emotivo, percettivo, relazionale, senza negare mai che tutte queste dimensioni sono continuamente e strettamente interconnesse e mai indipendenti l'una dall'altra. Un fattore protettivo per bambini e adolescenti è rappresentato dal poter contare su adulti protettivi e su spazi di contenimento in cui poter condividere saperi ed esperienze, dove imparare ad ascoltare il proprio corpo avendo cura delle proprie paure, dei propri disagi, delle proprie domande. Al contempo in questi spazi è possibile imparare insieme ed esplorare il mondo della sessualità sia affievolendo la pesantezza di alcuni tabù (che variano a seconda delle culture) sia contrastando la *cultura dello stupro* e sviluppando la *cultura del consenso sessuale*.

Infatti, è importante fin da piccoli comprendere i confini del proprio corpo e imparare a riconoscere i propri e gli altrui desideri, bisogni e limiti. Il primo passo per riconoscere questi confini necessari a costruire relazioni intime sane è saper riconoscere le proprie emozioni e saperle comunicare in modo adeguato, avendo capacità di controllo e quindi di scelta su se stessi e nel rispetto degli altri. Su questa consapevolezza si basa la possibilità di riuscire ad esprimere il consenso e il dissenso in maniera rispettosa ed esplicita.

Il corpo dunque, gioca un ruolo importante nelle relazioni interpersonali, per questo l'attività consigliata si apre con la proposta di affrontare il tema del riconoscimento dei confini e dell'ascolto delle proprie emozioni attraverso un gioco che richiede di mettersi in ascolto del proprio corpo

mentre è in comunicazione con quello degli altri. In una seconda fase, grazie a quanto emerso da debriefing, viene introdotto il tema del consenso partendo dall'esperienza del gioco e confrontandola con episodi della vita quotidiana al fine di esplorare la capacità di ciascuno di comunicare il proprio consenso o dissenso nelle relazioni interpersonali. Infine, la visione del video consente di esplicitare il tema del consenso sessuale.



OBIETTIVI

- Accrescere competenza e consapevolezza sul tema del consenso sessuale;
- Accrescere consapevolezza del ruolo che il corpo ha nelle relazioni interpersonali;
- Riconoscere e rispettare limiti e confini del proprio e dell'altrui corpo;
- Decostruire alcuni stereotipi relativi alla violenza sessuale;
- Favorire relazioni paritarie e basate sul reciproco rispetto.



INFO

- Durata: tot. 2 h
- Età dei partecipanti: dai 14 ai 19 anni
- Numero di partecipanti consigliato: min. 5 - max. 30



MATERIALI

- Piume
- Attrezzi per percorsi motori (cerchi, corde, coni, materassi, materassini, ostacoli etc...) o altri materiali per creare percorso
- Bandane per la metà dei partecipanti
- Videoproiettore o LIM
- Cartellone e penne



STRUTTURA ATTIVITÀ

Preparazione

Predisporre uno spazio ampio, senza banchi e sedie, necessario sin dal gioco di apertura. Organizzare dunque un percorso considerando che sarà attraversato da partecipanti bendati; può essere creato con gli attrezzi che si utilizzano per i percorsi psicomotori in palestra (coni, cerchi, ostacoli, corde, etc ...), diversamente si può utilizzare qualsiasi altro materiale che permetta di creare un percorso. Non è importante che sia lungo, né deve contenere particolari ostacoli che renderebbero troppo difficile l'esecuzione per la persona bendata. Si possono creare delle curve, degli slalom, dei piccoli salti, delle deviazioni.

a) Gioco di apertura (15 minuti)

I partecipanti si dispongono in riga lungo la parete in una stanza libera da tavoli e sedie. Il conduttore consegna ad ogni partecipante una piuma e chiede ai partecipanti di poggiarla sulla propria spalla (destra o sinistra). Scopo del gioco è raggiungere la parete opposta, quindi attraversare la stanza, senza far cadere la piuma. Il conduttore condivide le seguenti indicazioni:

- *se la piuma dovesse cadere il partecipante sarà costretto a tornare al punto di partenza e ripetere il percorso;*
- *quando si arriva alla parete si resta fermi, con la piuma in spalla, fino a quando tutti i partecipanti non avranno raggiunto la parete opposta.*

a



Il conduttore non darà alcuna indicazione rispetto alla postura o all'andamento da tenere. Saranno i partecipanti a scoprire che occorrerà un andamento lento e che non si tratta di una gara di velocità, ma di equilibrio, dove è necessaria attenzione e ascolto del proprio corpo.

Quando tutti saranno giunti alla parete opposta, riconfigurando nuovamente la riga di partenza, il conduttore darà indicazione al gruppo di formare un cerchio, ancora una volta senza far cadere la piuma dalla spalla, quindi coordinando tutti i movimenti. Quando si sarà composto il cerchio, tutti i partecipanti si guardano e faranno un grande applauso.



b) Percorso bendato (40 minuti – variabile a seconda dei partecipanti)

Raccomandazioni per il conduttore: Nella predisposizione del percorso considerare che tutte le coppie che saranno invitate a fare l'attività dovranno svolgere il percorso per due volte (scambiandosi i ruoli) quindi valutare la lunghezza del percorso in base al tempo a disposizione. Eventualmente predisporre due percorsi così che due coppie possano giocare in parallelo. Si consiglia, in fase di progettazione dell'attività, di provare in prima persona il percorso in entrambi i ruoli così da poterlo calibrare anche sulla base della propria percezione e per essere più consapevoli delle eventuali difficoltà che potrebbero incontrare i partecipanti. Inoltre, si consiglia di condurre l'attività in team o con il supporto di almeno un'altra persona, sia per la parte logistica che per cogliere tutte le dinamiche in gioco, le eventuali difficoltà o disagi e per dedicare a tutti i partecipanti la giusta attenzione.

Il conduttore, dunque, introduce il gioco portando il gruppo verso il percorso predisposto precedentemente e spiegando che si tratta di un gioco di fiducia, che prevede l'attraversamento guidato del percorso creato e che si svolge in coppia; un membro della coppia verrà bendato mentre l'altro dovrà guidarlo in una semplice passeggiata. Poi si invertiranno i ruoli. Il conduttore specifica che se qualcuno preferisce non svolgere uno dei due ruoli non sarà obbligato a farlo.

Quindi il conduttore chiede ai partecipanti di formare delle coppie; trattandosi di un gioco di fiducia è consigliabile che le coppie si creino spontaneamente. All'interno della coppia si decidono liberamente i ruoli e l'ordine in cui svolgerli.

Il conduttore condivide le seguenti indicazioni:

1. La guida prima di iniziare chiede alla persona bendata se preferisce:
 - solo ascoltare la voce della guida;
 - ascoltare la voce della guida e avere una mano della guida posta sulla propria spalla;
 - ascoltare la voce della guida e prendersi per mano.
2. La guida lungo il percorso:
 - comunicherà alla persona bendata, passo dopo passo, come dovrà muoversi;
 - chiederà alla persona bendata come si sente e se conferma la modalità di accompagnamento inizialmente scelta o se preferisce cambiarla.

3. La persona bendata in qualsiasi momento può fermarsi e chiedere di togliere la benda, eventualmente può continuare il percorso senza la benda e/o interrompere il percorso.

A conclusione del gioco ci si riunisce in cerchio.





c) Debriefing (20 minuti)

Il conduttore può utilizzare le seguenti domande per aiutare i ragazzi e le ragazze a ripensare e riflettere sull'esperienza. Sarà suo compito passare gradualmente dal focus sull'esperienza del gioco all'introduzione ed esplicitazione del tema del consenso.

- *Come state?*
- *Com'è stata l'attività?*
- *Come vi siete sentiti nel ruolo di guida? E in quello di persona bendata?*
- *In quale ruolo vi siete sentiti più a vostro agio?*
- *All'inizio dell'attività quale modalità avete scelto per essere accompagnati? È rimasta la stessa o l'avete cambiata durante il percorso?*
- *Come avete percepito la persona che svolgeva il ruolo di guida durante il percorso? In che modo avete comunicato?*
- *Nelle relazioni interpersonali pensate sia importante saper riconoscere e comunicare adeguatamente come ci si sente e cosa si preferisce?*
- *In questa attività vi siete in qualche modo affidati all'altro, mettendo in gioco anche il vostro corpo? Nelle relazioni interpersonali pensate che sia utile chiedere e dare consenso consapevole o dissentire?*
- *Nella vita quotidiana, ci viene facile dire di "no" quando non siamo d'accordo?*
- *Come possiamo esprimere il consenso e il dissenso in modo rispettoso?*
- *Da questa attività ho appreso qualcosa di nuovo sulle relazioni che ho e che posso intraprendere in futuro?*

In fase conclusiva il conduttore può dare una restituzione sul confronto, mantenendo il focus sulle relazioni interpersonali e intime per legarsi allo step successivo.



d) Video Animazione (30 min)

In continuità con quanto emerso dal debriefing, il conduttore introduce il video *Consent is Like a Bike Ride* realizzato da *The Gender + Equality Center at the University of Oklahoma* disponibile al seguente link: [Consent is Like a Bike Ride - YouTube](#) (con possibilità di inserire sottotitoli in italiano).

Il video viene presentato come occasione per affrontare in modo più specifico il tema del consenso sessuale e chiede ai partecipanti di porre attenzione alle diverse situazioni che il video propone attraverso la metafora dell'andare in bicicletta.

Il conduttore chiede ai partecipanti di condividere le proprie riflessioni, dubbi, domande, quindi chiede al gruppo di sistematizzare le informazioni emerse dal video, riportandone anche espressioni e situazioni menzionate in uno schema o tabella che provi a sintetizzare i seguenti aspetti:

- *cosa è e cosa non è il consenso?*
- *quali sono i segnali, anche non verbali che comunicano dissenso?*
- *quali sono i comportamenti consigliati nel caso in cui qualcuno comunichi dissenso?*
- *quali sono i comportamenti inadeguati nel caso in cui qualcuno comunichi dissenso?*

e) Gioco di chiusura (15 min)

Si ripete lo stesso gioco di apertura con un'unica variante: quando si compone il cerchio, invece dell'applauso, ciascuno prende la propria piuma e tutti insieme i partecipanti fanno volare in aria la propria piuma con un soffio.

MATERIALI DI APPROFONDIMENTO

Approfondimenti

- *Convenzione di Lanzarote* di Consiglio d'Europa, 2007:
<https://rm.coe.int/16809f545d>
- Brochure Telefono Azzurro per adulti:
<https://azzurro.it/wp-content/uploads/2020/11/BROCHURE-ADULTI-ABUSO-SESSUALE-1.pdf>
- Brochure Telefono Azzurro per ragazzi:
<https://azzurro.it/wp-content/uploads/2020/11/BROCHURE-RAGAZZI-ABUSO-1.pdf>
- *Prevenire il maltrattamento sui minori* dell'Organizzazione Mondiale della Sanità:
https://apps.who.int/iris/bitstream/handle/10665/43499/9241594365_ita.pdf
- *Io lo chiedo. Campagna di sensibilizzazione* di Amnesty International
<https://www.amnesty.it/campagne/iolochiedo/>

Altre risorse educative

- *Start To Talk* a cura del Consiglio d'Europa in occasione della Giornata europea per la protezione dei minori contro lo sfruttamento e la violenza sessuale:
<https://www.youtube.com/watch?v=ZHtNpZgcNrU&feature=youtu.be>
- Progetto ABC. Programma educativo per scuole primarie e secondarie: moduli di formazione di AIDOS
[12-Violenza-Sessuale.pdf \(aidos.it\)](https://www.aidos.it/12-Violenza-Sessuale.pdf)
- *Io lo chiedo. Guida didattica per docenti ed educatori Per affrontare in classe le tematiche del consenso e del rispetto nelle relazioni* di Amnesty International
https://d21zrvtkxtd6ae.cloudfront.net/public/uploads/2020/09/IoLoChiedo_manuale_2021.pdf

