

LA “TELEVENDITA”

PERCHÉ	Per iniziare a lavorare sulla propria identità maschile e femminile a partire dai giochi più in uso a livello commerciale, che supportano la stereotipizzazione dell'immagine di genere.
PER CHI	Per alunni delle classi terza, quarta e quinta.
QUANDO	All'interno di un gruppo di laboratori sugli stereotipi e sull'identità di genere. Durata di circa 1,5 ore.
DOVE	In classe.

PASSO DOPO PASSO

- Prima di iniziare l'attività scegliete alcuni giochi tipicamente “maschili” e “femminili” e scrivete il loro nome su un cartoncino. Cercate, se possibile, di creare una sorta di scheda tecnica sul gioco, che comprenda un'immagine, una breve spiegazione del suo utilizzo, ecc.
- Suddividete la classe in piccoli gruppi. L'unico criterio da adottare è che questi gruppi devono essere composti solo da alunni maschi o solo da alunne femmine (non è prevista la presenza di un gruppo misto).
- Quindi spiegate agli alunni che consegnerete a ogni gruppo una scheda relativa a un gioco: troveranno al suo interno una descrizione di componenti, modalità di utilizzo e storia che lo accompagna. Con quegli elementi devono costruire una “televendita”, della durata di 5 minuti, che permetta di apprezzare tutte le caratteristiche del gioco e che invogli ad acquistarlo.
- Quando i gruppi si sono disposti nella classe, consegnate agli alunni maschi una scheda contenente un gioco “da femmina” e alle femmine una scheda che illustra un gioco “da maschio”.
- Ogni gruppo elabora e poi mostra la sua “televendita” alla classe.
- Al termine delle scenette aprite un dibattito: è stato complesso pubblicizzare giochi che non si utilizzano normalmente? Quali modalità sono state usate per i differenti tipi di gioco? Le femmine avrebbero acquistato i giochi sponsorizzati dal gruppo dei maschi? E i maschi?
- Perché questi giochi sono considerati “da maschi” e da “da femmine”?
- È possibile usare un gioco “da femmina” con una modalità “da maschio”? E viceversa?
- Cercate di supportare il dibattito con il maggior numero di esempi possibile.

PUBBLICITÀ

PERCHÉ	Per iniziare a nominare con consapevolezza le differenze di genere.
PER CHI	Per alunni delle classi terza, quarta e quinta.
QUANDO	L'attività prevede uno svolgimento di 2 ore.
DOVE	In classe.

PASSO DOPO PASSO

- Dopo avere affrontato il tema dei giochi per maschi e femmine dividete il gruppo-classe in due, maschi e femmine.
- Date a ogni gruppo il compito di creare uno spot pubblicitario di un gioco, che verrà deciso insieme (ad esempio giocare a calcio, giocare con le bambole), per convincere i bambini del genere opposto.
- Lo spot verrà realizzato con un cartellone. La tecnica proposta è il *collage*, cioè l'utilizzo di ritagli di giornali e riviste per la creazione dell'immagine da pubblicizzare.
- Ogni gruppo presenterà al gruppo opposto il proprio prodotto e lo accompagnerà con un discorso persuasivo.

