



GIAff4ID

GAMES' COMPENDIUM

con materiali didattici su come attuarli
per gli operatori giovanili e gli assistenti

BG01-KA220-YOU-000087092



Co-funded by
the European Union

GAMES' COMPENDIUM

Editore

The GIAff4ID consortium – Games for Improving Affectivity in Youngsters with Intellectual Disabilities



Finanziato dall'Unione europea. I punti di vista e le opinioni espresse sono tuttavia esclusivamente quelli dell'autore e non riflettono necessariamente quelli dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione Europea né l'EACEA possono essere ritenute responsabili.



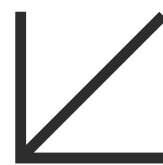
Co-funded by
the European Union



CONTENUTO

<u>I</u> INTRODUZIONE	03
<u>G</u> IOCHI	04
<u>C</u> ONCLUSIONI	38
<u>A</u> NNEX I: MIGLIORI PRATICHE	39

01



INTRODUZIONE

Questo Compendio presenta una serie di giochi innovativi di educazione sessuale adattati alle persone con disabilità. Questi giochi, meticolosamente realizzati da zero dai nostri partner dedicati, mirano a fornire esperienze educative accessibili, coinvolgenti e d'impatto. Secondo l'Organizzazione Mondiale della Sanità, circa il 15% della popolazione mondiale vive con qualche forma di disabilità. Ciò sottolinea la necessità cruciale di strumenti educativi inclusivi che affrontino le sfide uniche di queste persone.

I nostri partner hanno intrapreso questo viaggio con un profondo impegno per l'inclusività e l'empowerment. I giochi sono stati progettati per favorire una comprensione completa della salute sessuale, del consenso e delle relazioni in modo rispettoso e coinvolgente. Dopo la loro creazione, i giochi sono stati sottoposti a una rigorosa fase pilota che ha coinvolto un gruppo eterogeneo di partecipanti. I risultati sono stati estremamente positivi, con oltre il 90% dei partecipanti che ha riferito di aver compreso meglio gli argomenti trattati e di aver acquisito un maggior senso di sicurezza nel parlare di salute sessuale.

Questo compendio non solo mette in evidenza i processi di sviluppo e di sperimentazione, ma celebra anche i significativi passi avanti compiuti nella creazione di strumenti educativi che siano realmente in grado di raggiungere e beneficiare le persone con disabilità. Mostrando questi risultati, ci proponiamo di ispirare ulteriore innovazione e dedizione all'educazione sessuale inclusiva.

02

GIOCHI



+ Ruota della fortuna

+ Il mio corpo, le mie regole

+ Guida alle relazioni

+ Essere consapevoli

+ Regole del corpo

+ Esploratori del cambiamento

RUOTA DELLA FORTUNA



ARGOMENTO

Il gioco “La Ruota della Fortuna” è uno strumento unico e coinvolgente progettato per insegnare ai ragazzi con disabilità intellettiva (ID) le dinamiche dell'amicizia e delle relazioni romantiche. Incorporando elementi interattivi, il gioco mira a promuovere una profonda comprensione delle sfumature emotive e dei fattori distintivi tra questi due tipi di relazioni. L'argomento principale del gioco ruota attorno al miglioramento della consapevolezza socio-emotiva, aiutando i partecipanti a distinguere tra amicizie e legami romantici e sviluppando abilità per interazioni sane.



NUMERO DEI PARTECIPANTI



Il gioco è progettato per essere giocato da un partecipante alla volta, accompagnato da una guida che interagisce strettamente con il giocatore durante tutto il processo. Pur essendo individualizzato, il gioco è strutturato intorno alla cooperazione tra la guida e il partecipante, creando una dinamica in cui il partecipante è sostenuto come una “ombra” che lo aiuta a navigare nel gioco. Questa attenzione personalizzata permette di adattarsi meglio alle esigenze di ciascun giocatore, assicurando che possa impegnarsi pienamente con i concetti insegnati. La struttura del gioco lo rende ideale per sessioni piccole e mirate, anche se, se necessario, può essere adattato a gruppi di apprendimento più ampi.



CONCETTO DI GIOCO

Il gioco “La ruota della fortuna” si basa su un metodo di apprendimento inclusivo e interattivo, che combina attività cognitive e fisiche per rafforzare l'apprendimento.

Il concetto centrale prevede che il partecipante giri una ruota per selezionare uno dei due percorsi, ognuno dei quali rappresenta una relazione di amicizia o romantica. Lungo il percorso, il partecipante raccoglie le carte delle relazioni completando una serie di attività, come passare gli anelli sui pali. Queste carte devono essere classificate correttamente in amicizia, relazioni romantiche o comportamenti comuni. Il gioco culmina con l'abbinamento delle carte su un tabellone, rafforzando gli obiettivi di apprendimento.

Il gioco si concentra sulla promozione della comprensione, sul sostegno all'espressione di sé, sulla comprensione delle differenze comportamentali nelle relazioni, sull'incoraggiamento delle discussioni e sulla formazione applicata.

È stato progettato per essere un'esperienza di apprendimento olistica che incorpora non solo compiti cognitivi ma anche impegno fisico, migliorando sia la comprensione socio-emotiva che le abilità motorie.



MATERIALE



Il gioco richiede una serie di materiali per garantire un'esperienza completamente coinvolgente per i partecipanti. Questi includono:

- Una ruota della fortuna per selezionare il parkour.
- Due parkour che rappresentano l'amicizia e le relazioni sentimentali.
- Carte delle relazioni con diversi scenari che i partecipanti devono classificare.
- Anelli e bastoni per l'attività di passaggio dell'anello.
- Una tavola di corrispondenza e cartoncini adesivi per la categorizzazione finale.
- Una campana per segnalare il completamento del gioco.

Questi materiali contribuiscono a creare un ambiente multisensoriale in cui i partecipanti possono apprendere attraverso l'attività fisica e gli ausili visivi, rendendo i concetti astratti di amicizia e relazioni romantiche più accessibili alle persone con disabilità intellettiva.

Materiale di gioco



REGOLE

Il gioco della “Ruota della Fortuna” segue una serie di regole strutturate ma flessibili per guidare i partecipanti attraverso il processo di apprendimento. Le regole sono studiate per garantire il coinvolgimento e il raggiungimento degli obiettivi di apprendimento del gioco:

- 1 Girare la ruota:** Il partecipante inizia il gioco facendo girare la ruota. La ruota è composta da carte che determinano se il partecipante sceglierà il parkour amicizia o il parkour relazione romantica.



2

Navigare nel Parkour: Man mano che il partecipante avanza nel parkour, incontra dei pali con delle carte relazione attaccate. Il partecipante deve impegnarsi in un gioco di passaggio di anelli a ogni palo per raccogliere le carte.

3

Categorizzazione delle carte: Dopo aver raccolto le carte delle relazioni, il partecipante deve classificarle correttamente sul tabellone degli abbinamenti. Le carte rappresentano aspetti diversi dell'amicizia, delle relazioni sentimentali o comportamenti comuni a entrambi i tipi di relazioni.



4



Ruolo della guida: La guida interagisce con il partecipante per tutta la durata del gioco, stimolando discussioni sulle emozioni e sulle relazioni rappresentate sulle carte. Se il partecipante prende una decisione sbagliata, la guida lo incoraggia dolcemente a riconsiderare le sue scelte ponendo domande riflessive.

5

Completamento: Il gioco termina quando il partecipante ha classificato con successo tutte le carte relazione sul tabellone. Il partecipante segnala la fine del gioco suonando una campanella.

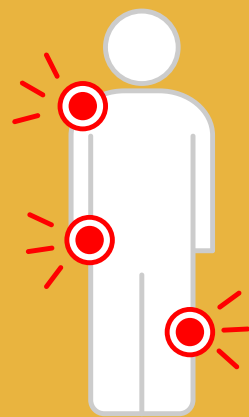


Attraverso queste regole strutturate, il gioco offre ai partecipanti un ambiente sicuro, solidale e interattivo per esplorare e comprendere meglio le complessità emotive delle loro relazioni.

IL MIO CORPO, LE MIE REGOLE

ARGOMENTO

Il gioco “Il mio corpo, le mie regole” mostra agli studenti l'aspetto più importante delle relazioni interpersonali. È fondamentale sottolineare quali sono le parti del corpo che non possono essere toccate senza permesso e quando un estraneo può toccarle, come ad esempio il nostro medico.



NUMERO DI PARTECIPANTI

Il gioco può essere giocato con un minimo di due partecipanti e un moderatore, senza limiti massimi. Un gruppo di dimensioni ottimali è composto in genere da quattro o cinque giocatori e da un moderatore.

② - ⑤



L'età dei partecipanti è fissata tra i 16 e i 25 anni, ma può essere adattata in base al livello di maturità cognitiva dei giocatori.

CONCETTO DI GIOCO

Il gioco è suddiviso nelle seguenti parti:



Parte 1 (15 minuti) –

Ai giocatori vengono presentate 3 immagini e vengono fornite delle matite per indicare le parti del corpo che preferiscono non essere toccate da tre gruppi diversi: familiari, amici ed estranei.

Il moderatore deve specificare in ogni momento su quale gruppo ci stiamo concentrando. La risposta deve essere collettiva, cioè tutti rispondono allo stesso tempo.

Il nostro **consiglio** è di chiedere agli studenti di rispondere categoria per categoria.



Prima fate rispondere i familiari, poi gli amici e infine gli estranei. In questo modo, sapranno a chi si riferiscono in ogni momento. Dopo ogni turno, chiedete a uno studente di spiegare quale parte del corpo ha segnato e perché.

“

Tutte le parti del corpo segnate sono valide. Alcuni studenti potrebbero anche segnare l'intero corpo. Ricordate che alcuni studenti, oltre alle zone intime, potrebbero segnare anche parti come la testa, il braccio, ecc.

Parte 2 (30 minuti) –

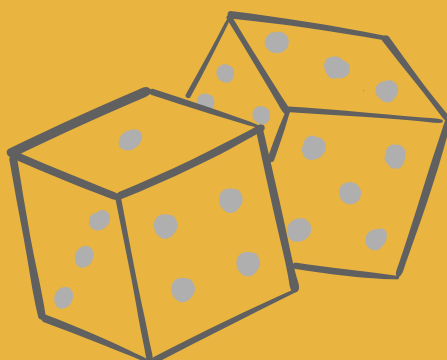


I giocatori si cimentano nel gioco utilizzando un tabellone, dadi e carte domanda, con una meccanica simile a quella di un “gioco da tavolo di corsa” (il gioco di corsa è una categoria di giochi da tavolo in cui lo scopo è essere il primo a spostare il pezzo alla fine di una pista). Nel corso del gioco, i partecipanti rispondono alle domande che vengono loro poste. Non ci sono risposte giuste o sbagliate definitive; tuttavia, il moderatore può intervenire con ulteriori domande o osservazioni per chiarire qualsiasi dubbio.



Come **consiglio**, suggeriamo di formare gruppi omogenei, cioè con capacità cognitive uguali o simili.

Inoltre, se sapete che i partecipanti al gioco avranno difficoltà a rispondere, **usate due dadi** invece di uno, in modo che il gioco finisca prima. Se il gruppo è molto numeroso, potrebbe essere necessario preparare altre domande. Assicuratevi di avere tutto pronto prima di iniziare.



Parte 3 (15 minuti) –

I partecipanti condividono le loro osservazioni, mentre il moderatore sottolinea gli argomenti chiave o sensibili emersi.

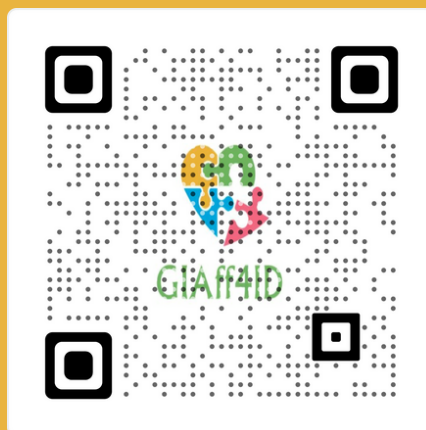
Ognuno ha una propria percezione dello spazio personale e del livello di contatto fisico con gli altri. Il gioco sottolinea l'importanza di stabilire confini chiari riguardo a ciò che è considerato accettabile o inaccettabile nella società. Dato che tutti noi coesistiamo all'interno della società, è importante rispettare i limiti degli altri e allo stesso tempo affermare i propri.

Inoltre, il gioco mira a promuovere la comprensione della distinzione tra le parti del corpo che possono essere toccate per scopi medici, ma che non sono appropriate per le persone con cui non si condivide una relazione sessuale o emotiva.

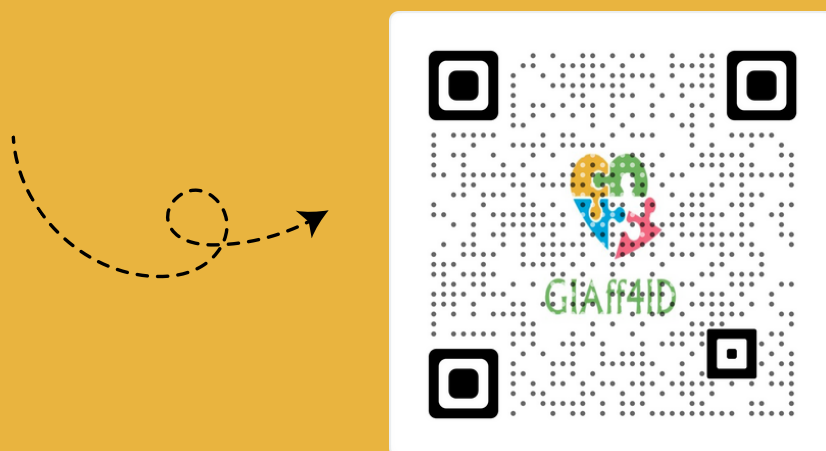


MATERIALE

- Un set di 1 **immagine** per giocatore, ciascuna raffigurante la silhouette di una persona. Queste immagini vengono utilizzate per colorare o contrassegnare aree specifiche. Ogni immagine corrisponde a un particolare gruppo di persone ed è contraddistinta da un colore diverso: rosa per la famiglia, blu per gli amici e verde per gli estranei.
- Strumenti per scrivere, preferibilmente pennarelli o matite colorate.



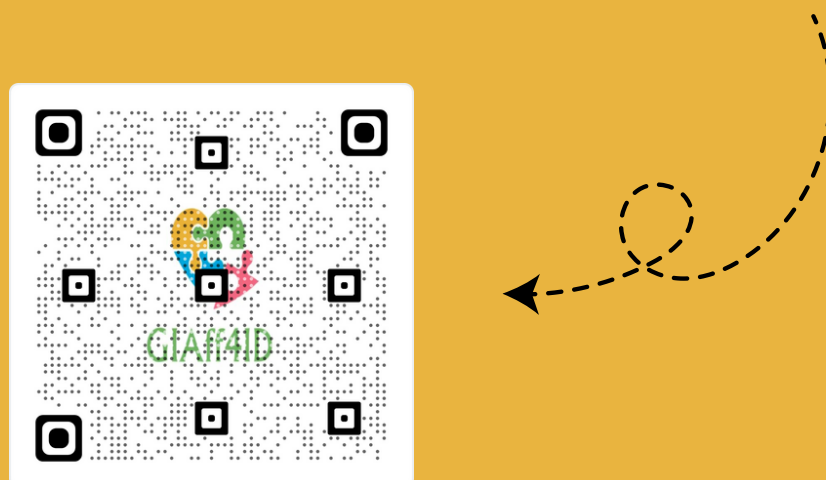
- Un tabellone per il gioco della corsa.



- Un dado
- Gettoni o oggetti sostitutivi che possono fungere da gettoni (come bottoni o graffette colorate).



- 3 set di carte contenenti domande relative a ciascun gruppo di persone, opportunamente colorate: rosa per i familiari, blu per gli amici e verde per gli estranei.



REGOLE

Parte 1

Il moderatore fa una breve introduzione e spiega le regole del gioco. Se i giocatori non si conoscono, sono invitati a presentarsi.

Ogni giocatore riceve una serie di immagini che raffigurano la silhouette di una persona, insieme a pennarelli o matite colorate.

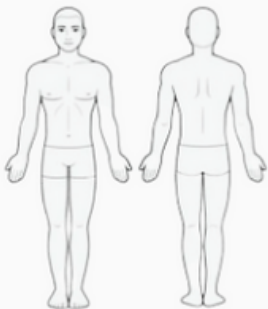
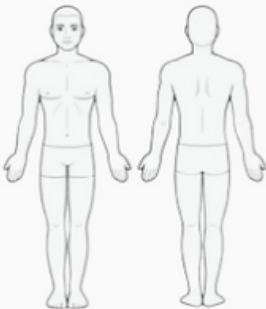
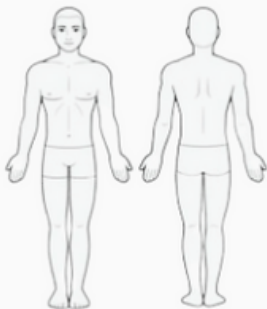
I partecipanti vengono istruiti a segnare le parti del corpo che non si sentono a proprio agio a essere toccate da diversi gruppi di persone: famiglia, amici o estranei. Questi gruppi sono identificati dai colori delle carte fornite.

I giocatori hanno a disposizione 10–15 minuti per riflettere e segnare i loro limiti sulle carte corrispondenti.

Il moderatore rimane attento ai partecipanti ed è disponibile a rispondere a qualsiasi domanda.

MY BODY, MY RULES

How I feel when touches parts of my body:

STRANGERS	FRIENDS	FAMILY
		
		

Parte 2

Le regole di base del gioco sono le seguenti:

Impostazione del gioco: Il tabellone, composto da 49 caselle disposte in un percorso circolare, viene posizionato al centro del tavolo. Ogni giocatore sceglie una pedina per rappresentarsi sul tabellone. Il giocatore iniziale è determinato dal lancio dei dadi; inizia il giocatore con il numero più alto. In caso di parità, i giocatori in parità tirano di nuovo per rompere la parità.

Posizionamento delle carte: Le carte sono disposte a faccia in giù, ordinate per colore.

Gioco: I giocatori tirano a turno i dadi e muovono le loro pedine di conseguenza. Il numero tirato sul dado determina il numero di caselle in cui un giocatore avanza.

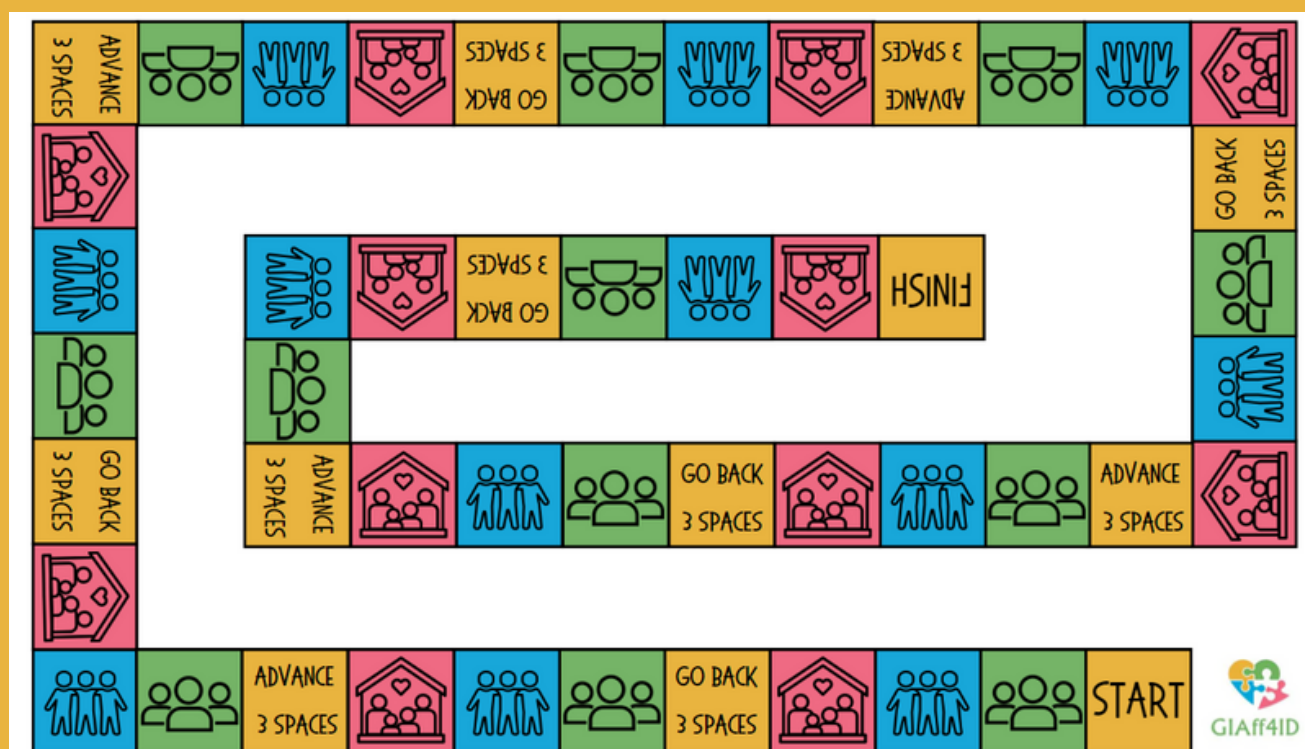
Piazze speciali: Alcune caselle attivano azioni aggiuntive:

- “TORNA INDIETRO DI 3 SPAZI”: Se un giocatore atterra su una di queste caselle, deve sottrarre 3 spazi dal risultato del dado.
- “AVANZARE DI 3 SPAZI”: Se un giocatore atterra su una di queste caselle, deve avanzare di 3 spazi.



Carte Domanda: Quando un giocatore atterra su una casella, deve prendere una carta del colore della sua casella, leggere la domanda e rispondere.

Ruolo del moderatore: Poiché non ci sono risposte giuste o sbagliate, il ruolo del moderatore è quello di chiarire le domande e guidare la discussione. Può intervenire per assicurarsi che i partecipanti abbiano compreso le domande o per approfondire il ragionamento alla base delle loro risposte.



Parte 3

Dopo la conclusione del gioco, i partecipanti sono incoraggiati a esprimere i loro pensieri sulle questioni sollevate durante il gioco. La discussione mira a promuovere la comprensione dei limiti personali e delle aspettative della società.



GUIDA ALLA RELAZIONE

CONCETTO DI GIOCO

La **GUIDA ALLE RELAZIONI** è un gioco interattivo progettato per facilitare un apprendimento completo sulle malattie sessualmente trasmissibili, l'amore e le relazioni sessuali, il comportamento sicuro su Internet, la gravidanza e la prevenzione. Il gioco contiene esercizi che facilitano il lavoro con i giovani con esigenze educative speciali, al fine di trasmettere informazioni sulla salute e prevenire la violenza sessuale. Può essere utilizzato da insegnanti, genitori e altre persone e istituzioni interessate a lavorare su questi temi con i giovani.

L'obiettivo è aiutare i giovani a essere consapevoli dei comportamenti appropriati e inappropriati, della differenza tra consenso e rifiuto, delle malattie sessualmente trasmissibili, dell'amore e delle relazioni sessuali, del comportamento sicuro su Internet, dei rischi su Internet, della gravidanza, della prevenzione, del sesso sicuro, e a essere incoraggiati e rassicurati con strumenti appropriati per esprimere le proprie esigenze e dire no in modo persuasivo.



NUMERO DI PARTECIPANTI



Il gioco può essere svolto individualmente o in gruppo. Le dimensioni ottimali del gruppo sono in genere quelle di un gruppo di partecipanti e di un moderatore. Se necessario, alcuni argomenti possono essere discussi in piccoli gruppi o individualmente con i singoli studenti.



La fascia d'età dei partecipanti è compresa tra i 15 e i 25 anni. Gli argomenti e gli approcci possono essere adattati ai diversi livelli di sviluppo emotivo e intellettuale (età).

Il gioco è suddiviso nelle seguenti parti:

Sessione 1



Il moderatore presenta ai partecipanti il significato della discussione in corso. Il gioco permetterà ai giocatori di conoscere meglio se stessi, l'amicizia, l'amore e le relazioni sessuali. L'incontro inizia con la stesura e la presentazione delle regole.

Sessione 2



Obiettivi: Aiutare i partecipanti a essere più attenti e attivi

Durata: 5 minuti

Ruolo della guida: Il moderatore chiede ai partecipanti di fare una libera associazione di una parola che inizia con la prima lettera del loro nome

(per esempio Bobi – coraggioso)

1

Conoscersi

Obiettivi: Conoscere i partecipanti

Durata: 8-10 minuti

Materiali: fogli per ciascuno; pennarelli, pastelli e altri materiali da disegno

Ruolo della guida: Il moderatore rimane attento ai partecipanti ed è disponibile a rispondere alle loro domande. Ai partecipanti viene fornito un elenco per rispondere alle seguenti domande:



Io sono....

Io vivo....

Io studio...

Mi piace....

2 Introduzione dell'argomento

Obiettivi: Incoraggiare l'espressione di sé

Durata: 8-10 minuti

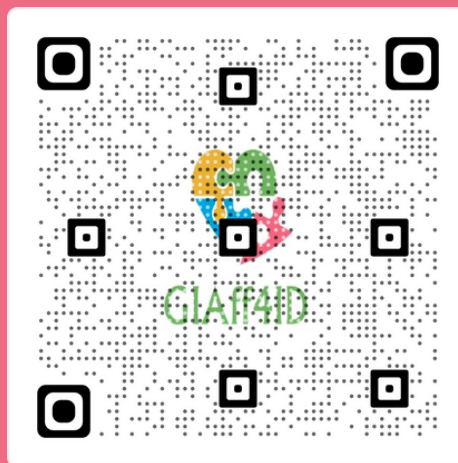
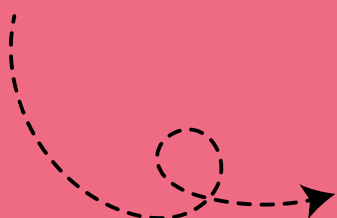


Le carte possono facilitare discussioni aperte guidate dal moderatore, permettendo ai partecipanti di condividere esperienze e imparare gli uni dagli altri in un ambiente di supporto e non giudicante. L'obiettivo del compito non è quello di avere una conversazione molto profonda, ma di rispondere rapidamente. Spiegare che anche la menzogna è accettabile. L'esercizio può essere utilizzato per mostrare che l'argomento è multiforme: ognuno ha le proprie idee, sentimenti ed esperienze. Poi affrontate il compito utilizzando alcune delle domande contenute nelle schede.

Ruolo della guida: ognuno pesca una carta e risponde alla domanda.

Un'altra possibilità è che i partecipanti lancino una palla e chi la prende peschi una carta e risponda (ognuno può decidere se rispondere o meno).

Materiale di gioco



3

Carte di relazione



Obiettivi: conoscere le relazioni e i rapporti sessuali; differenza tra consenso e rifiuto; malattie sessualmente trasmissibili; amore e relazioni sessuali, comportamento sicuro su Internet, gravidanza, prevenzione, sesso sicuro.

Durata: 20 minuti



Ruolo della guida: Ognuno gioca per sé. Il giocatore gira una carta del mazzo a faccia in su e la mette al centro. Il giocatore deve trovare la carta corretta che corrisponde all'immagine e indicare la parola corretta sulla carta. Ogni carta ha 1 risposta corretta.

Un'altra possibilità per i partecipanti è quella di trovare i simboli corrispondenti nell'angolo superiore sinistro delle carte. Quando corrispondono agli stessi simboli, imparano il significato della parola/immagine.

Poiché non ci sono risposte giuste o sbagliate, il ruolo del moderatore è quello di chiarire qualsiasi domanda e guidare la discussione. Può intervenire per assicurarsi che i partecipanti abbiano compreso le domande o per esplorare il ragionamento alla base delle loro risposte.

...Divertiti!

Materiale di gioco



Sessione 3 Al termine del gioco, i partecipanti sono incoraggiati a esprimere i loro pensieri sulle questioni sollevate durante il gioco.

ESSERE CONSAPEVOLE

ARGOMENTO

Il gioco si concentra sulla sensibilizzazione all'identità e all'espressione di genere, promuovendo l'empatia, l'inclusività e l'educazione alla salute sessuale attraverso attività di apprendimento interattive basate sul gioco.



NUMERO DI PARTECIPANTI

- **2-6** giocatori. (Questo gioco può essere giocato in piccoli gruppi o a coppie per favorire l'interazione e la discussione).



CONCETTO DI GIOCO



Il gioco “Essere consapevoli” combina due parti coinvolgenti:

1. Narrazione interattiva – I giocatori assumono ruoli in una storia e prendono decisioni che riflettono diverse identità di genere e situazioni sociali. La narrazione esplora temi come il consenso, la pressione dei pari, la comunicazione e la salute sessuale.
2. Quiz sull'identità di genere – Questo quiz mette alla prova le conoscenze dei giocatori sull'identità di genere, l'espressione e le norme sociali. Le domande incoraggiano i giocatori a riflettere sulla loro comprensione del genere e a sfidare gli stereotipi comuni.

Il gioco offre un ambiente inclusivo e non giudicante per discutere e imparare l'identità di genere, i limiti personali e la consapevolezza sessuale, rendendolo ideale per i giovani adulti con disabilità mentale.

Parte 1: Gioco interattivo di narrazione

Gioco interattivo di narrazione: Sviluppare un gioco di narrazione interattiva in cui i giocatori creano ed esplorano in modo collaborativo narrazioni che riflettono esperienze diverse di identità ed espressione di genere. I giocatori assumono ruoli diversi all'interno della storia e prendono decisioni che danno forma alla narrazione, promuovendo l'empatia e la comprensione per le prospettive degli altri.

Un Interactive Storytelling Game è un tipo di gioco guidato dalla narrazione in cui i giocatori partecipano attivamente a plasmare la trama e gli esiti attraverso le loro decisioni, azioni e interazioni all'interno del mondo di gioco. Il gioco di narrazione interattiva potrebbe essere strutturato come segue:

Panoramica: Un Interactive Storytelling Game pone una forte enfasi sull'agenzia del giocatore, sull'esplorazione narrativa e sulle scelte significative. I giocatori si impegnano nel mondo di gioco attraverso il dialogo, l'esplorazione e il processo decisionale, influenzando la direzione e la risoluzione della storia.



Parte 2: Gioco a quiz sull'identità di genere

Creare un gioco a quiz in cui i giocatori rispondono a domande relative all'identità di genere, all'espressione di genere e alla percezione del genere da parte della società. Il gioco può includere domande a scelta multipla, affermazioni vero/falso e spunti di discussione aperti per incoraggiare il pensiero critico e la riflessione sulla propria comprensione dell'identità di genere.

Queste attività di apprendimento basate sul gioco possono fornire modi coinvolgenti e interattivi per esplorare e approfondire la consapevolezza della propria identità di genere, promuovendo al contempo l'empatia, la comprensione e il rispetto per le diverse esperienze degli altri.

Il gioco Quiz sull'identità di genere è un gioco concettuale progettato per educare e coinvolgere i giocatori sul tema dell'identità di genere in modo interattivo e informativo. Ecco ulteriori dettagli su come potrebbe essere strutturato il gioco:

Panoramica: Il gioco Quiz sull'identità di genere è un gioco interattivo in stile quiz che mira a testare la conoscenza e la comprensione dell'identità, dell'espressione e della diversità di genere da parte dei giocatori. Attraverso una serie di domande e suggerimenti, i giocatori hanno l'opportunità di conoscere i diversi aspetti del genere e di sfidare le idee sbagliate più comuni.

Prima parte del gioco a quiz: Vero o falso

Affermazioni vero/falso adatte ad adulti con disabilità mentali:

- Vero o falso: È importante capire la differenza tra spazi pubblici e privati.

(Vero) Comprendere la distinzione tra spazi pubblici e privati aiuta a mantenere i confini personali e a rispettare quelli degli altri.

- Vero o falso: Tutti hanno il diritto di scegliere con chi avere una relazione.

(Vero) Tutti hanno il diritto di scegliere il proprio partner e di impegnarsi in relazioni consensuali basate sul rispetto e la comprensione reciproci.

- Vero o falso: È giusto dire di no all'attività sessuale se non ci si sente a proprio agio.

(Vero) È importante stabilire dei limiti e dire di no all'attività sessuale se non ci si sente a proprio agio o se non si è pronti.

- Vero o falso: Chiedere il consenso è necessario prima di intraprendere qualsiasi attività sessuale.

(Vero) Chiedere e ricevere un chiaro consenso è essenziale per intraprendere qualsiasi attività sessuale, assicurando che tutte le parti coinvolte siano a proprio agio e disposte a partecipare.

- Vero o falso: È importante comunicare apertamente con il partner in merito alla salute e alla protezione sessuale.

(Vero) Una comunicazione aperta sulla salute sessuale, sulla protezione e sulle preferenze personali è fondamentale per mantenere relazioni sane e soddisfacenti.

- Vero o falso: È normale avere domande o preoccupazioni sul sesso e sulle relazioni.

(Vero) È normale avere domande o preoccupazioni sul sesso e le relazioni, ed è importante cercare informazioni e sostegno da fonti fidate.

- Vero o falso: È importante riconoscere i segni di abuso o sfruttamento nelle relazioni.

(Vero) Riconoscere i segnali di abuso o sfruttamento, come coercizione, manipolazione o controllo, è essenziale per proteggersi e cercare aiuto, se necessario.

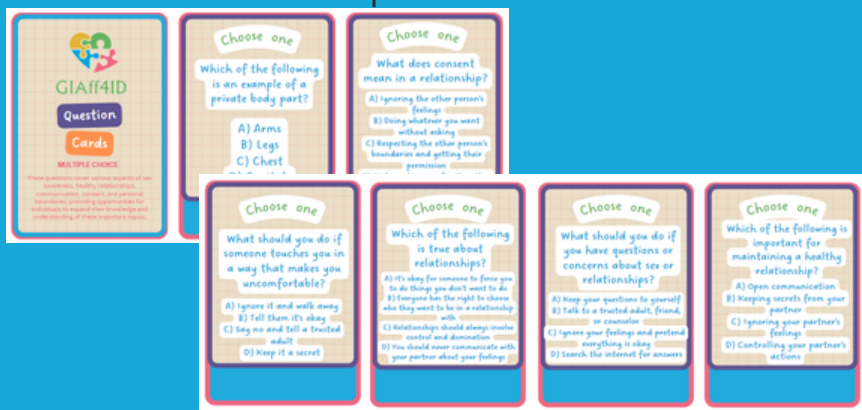
- Vero o falso: L'accesso alle risorse e alle informazioni sulla salute sessuale è importante per prendere decisioni informate sulla propria salute sessuale.

(Vero) L'accesso alle risorse e alle informazioni sulla salute sessuale consente alle persone di prendere decisioni informate sulla propria salute sessuale, sulla protezione e sul benessere.

Queste affermazioni vero/falso si concentrano sulla promozione della consapevolezza, della responsabilizzazione e di un processo decisionale sano nel contesto del sesso e delle relazioni per gli adulti con disabilità mentale. Hanno lo scopo di facilitare le discussioni, aumentare la comprensione e rafforzare i comportamenti positivi legati alla salute sessuale e alla sicurezza personale.

Seconda parte del gioco a quiz: Scelte multiple

Le domande a scelta multipla possono essere efficaci per valutare le conoscenze e la comprensione in un formato strutturato.



MATERIALE



- **Storytelling interattivo:**

- Una piattaforma digitale (computer, tablet o smartphone) dove si svolge la narrazione.
- Opzionale: Fogli di riflessione stampabili per il feedback e la riflessione personale.

- **Quiz sull'identità di genere:**

- Un mazzo di carte digitali o fisiche con domande vero/falso e a scelta multipla.
- Facoltativo: Pedine o segnalini giocatore per rappresentare i partecipanti.
- Schede di valutazione per segnare i punti per le risposte corrette (facoltativo).

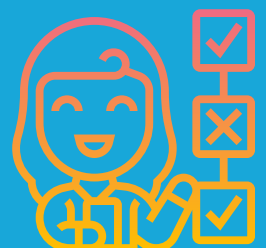


REGOLE

Parte 1: Gioco interattivo di narrazione

Tu (il giocatore) sei stato invitato a una festa a casa di un amico. La festa è un piccolo raduno con musica, spuntini e giochi. Quando si arriva, si vedono facce familiari e si è entusiasti di partecipare al divertimento.

Mentre vi mescolate e chiacchierate con gli amici, notate un gruppo di persone che sta giocando a obbligo o verità. Alcuni dei vostri amici ridono e si divertono. Una persona che non conoscete bene vi avvicina e vi invita a partecipare al gioco



Ecco alcune possibili scelte e risultati:

Scelta 1: Partecipare al gioco

Risultato: Decidete di unirvi al gioco e di partecipare al divertimento. Vi sentite eccitati e desiderosi di partecipare alle attività del gruppo.

Riflessione: Riflettete su come ci si sente a essere inclusi nelle attività di gruppo e nelle interazioni sociali. Considerate l'importanza di sentirsi apprezzati e accettati dai compagni.

Scelta 2: Rifiutare l'invito

Risultato: Declinate educatamente l'invito a partecipare al gioco e scegliete invece di chiacchierare con gli amici e di godervi la festa a modo vostro.

Riflessione: Riflettete sull'importanza di stabilire dei limiti e di fare scelte che vi facciano sentire a vostro agio e al sicuro. Considerate come potete far valere i vostri limiti nelle situazioni sociali.

Scelta 3: Chiedere maggiori informazioni

Risultato: Non siete sicuri di partecipare al gioco e decidete di chiedere maggiori informazioni sulle regole e sulle aspettative. La persona vi spiega il gioco e vi assicura che è tutto molto divertente.

Riflessione: Riflettere sull'importanza di fare domande e chiedere chiarimenti quando ci si sente insicuri o esitanti nel partecipare alle attività. Considerate come la comunicazione possa aiutarvi a prendere decisioni informate.

Scelta 4: Scusarsi e fare una pausa

Risultato: Iniziate a sentirvi sopraffatti dal rumore e dalle attività della festa e decidete di scusarvi per fare una pausa fuori o in una stanza tranquilla.

Riflessione: Riflettere sull'importanza di riconoscere i propri sentimenti e di prendersi cura di sé nelle situazioni sociali. Considerate le strategie per gestire lo stress e il sovraccarico sensoriale in ambienti affollati o rumorosi.

Scelta 5: Chiedere assistenza a un amico fidato

Risultato: Sentendovi incerti se partecipare al gioco, decidete di chiedere consiglio a un amico fidato che è presente alla festa. L'amico ascolta le vostre preoccupazioni e offre il suo punto di vista sulla situazione, aiutandovi a prendere una decisione più sicura.

Riflessione: Riflettete sull'importanza di chiedere sostegno e guida a persone fidate in situazioni sociali. Considerate come gli amici possano fornire spunti preziosi e rassicurazioni quando si devono prendere decisioni difficili.

Scelta 6: proporre un'attività alternativa

Risultato: Invece di partecipare al gioco "Obbligo o verità", suggerite un'attività o un gioco alternativo che tutti possano praticare insieme. Il vostro suggerimento è ben accolto e il gruppo decide di provare qualcosa di diverso, creando un'atmosfera positiva e inclusiva alla festa.

Riflessione: Riflettete sul ruolo della creatività e della collaborazione nel dare forma alle interazioni sociali. Considerate come il suggerimento di attività alternative possa promuovere l'inclusività e il rispetto di preferenze diverse tra i compagni.

Scelta 7: Stabilire limiti personali e affermare se stessi

Risultato: Riconoscendo che non vi sentite a vostro agio nel partecipare al gioco, fate valere i vostri limiti in modo assertivo ma declinate gentilmente l'invito. Esprimete apprezzamento per l'offerta, ma sottolineate che preferite socializzare in altri modi alla festa.

Riflessione: Riflettete sull'importanza dell'assertività e dell'autopromozione nell'affermare i propri confini personali e nel fare scelte in linea con i propri valori e il proprio livello di comfort. Considerate come esprimere le vostre preferenze in modo rispettoso possa favorire il rispetto e la comprensione reciproci nelle interazioni sociali.



Scelta 8: avviare una conversazione sul consenso

Risultato: Prima di decidere se partecipare al gioco, iniziate una conversazione con la persona che vi ha invitato e con il gruppo sull'importanza del consenso nelle interazioni sociali. Condividete la vostra concezione del consenso come rispetto dei limiti altrui e richiesta di autorizzazione prima di intraprendere attività che possono avere un impatto su di loro. Il gruppo risponde positivamente alla discussione e alcuni membri esprimono apprezzamento per l'opportunità di saperne di più sul consenso.

Riflessione: Riflettete sull'importanza del dialogo aperto e dell'educazione al consenso nei contesti sociali. Considerate come la discussione di argomenti legati al consenso e ai limiti possa promuovere la comprensione reciproca, il rispetto e le relazioni sane tra coetanei.

Questa scelta incoraggia i giocatori a impegnarsi attivamente in discussioni sul consenso, sui limiti e sul comportamento rispettoso all'interno dei contesti sociali. Avviando conversazioni sul sesso e sulla consapevolezza di genere, i giocatori hanno l'opportunità di promuovere la comprensione e la consapevolezza tra i loro coetanei e di contribuire a una cultura di rispetto e inclusione.

Dopo aver fatto la propria scelta, il gioco fornisce feedback e spunti di riflessione, incoraggiando i giocatori a pensare alle conseguenze delle proprie azioni, all'importanza della comunicazione e dell'autopromozione e alle strategie per affrontare le interazioni sociali con sicurezza e rispetto per se stessi e per gli altri.

Questo scenario è stato progettato per coinvolgere i giocatori in un processo decisionale e di riflessione significativo, esplorando i temi dell'inclusione sociale, dei limiti personali e dell'auto-appoggio in contesti sociali. Incoraggia i giocatori a considerare i propri sentimenti e le proprie preferenze e li mette in grado di fare scelte in linea con i propri valori e livelli di comfort.



Valutazione del gioco

Parte 1: Gioco interattivo di Storytelling

La valutazione di un gioco interattivo sulla consapevolezza sessuale per giovani adulti con disabilità mentali può essere condotta da un assistente sociale, uno psicologo o un altro professionista qualificato che abbia esperienza nel lavoro con persone con disabilità e conoscenza dell'educazione alla salute sessuale.



Parte 2: Quiz sull'identità di genere

Queste domande coprono vari aspetti della consapevolezza sessuale, delle relazioni sane, della comunicazione, del consenso e dei limiti personali, offrendo l'opportunità di ampliare la conoscenza e la comprensione di questi importanti argomenti.





REGOLE DEL CORPO

ARGOMENTO

- Parti private del nostro corpo che non possono essere toccate senza permesso;
- Quando e perché i medici controllano le parti intime del nostro corpo.



NUMERO DI PARTECIPANTI

Almeno **10** partecipanti – YIWID di età compresa tra i 16 e i 20 anni. I partecipanti giocheranno il gioco divisi in due gruppi di cinque (equilibrati per genere), sotto la supervisione dei 2 operatori giovanili/gruppi. I giocatori devono cooperare e confrontarsi per raggiungere gli obiettivi del gioco.



CONCETTO DI GIOCO

Il **gioco delle regole del corpo** è suddiviso nelle seguenti parti:

Parte 1 (15 minuti) – completamento di un cruciverba

Parte 2 (30 minuti) – raggruppare, indovinare e incollare le carte

Parte 3 (20 minuti) – riflettiamo insieme

Questa attività di apprendimento basata sul gioco è stata progettata per insegnare agli YIWID quali sono alcune delle professioni sanitarie legate alle parti intime del loro corpo, come comportarsi durante una visita medica o altre situazioni intime, in particolare sondando quali termini o affermazioni specifiche/appropriate usare e come gestire i propri stati d'animo e sentimenti.



Obiettivi di apprendimento e metodo di apprendimento basato sul gioco inclusivo:

1. Facilitare la comprensione:



Gli YIWID impareranno a conoscere le parti intime del proprio corpo in base alle specifiche professioni sanitarie. I partecipanti impareranno a riconoscere le parti del loro corpo che sono segni di intimità e legate alla sfera sessuale e affettiva. Saranno in grado di interagire con i medici/professionisti durante gli esami che riguardano le parti intime. I partecipanti saranno padroni del proprio corpo per quanto riguarda il consenso e il modo in cui preferiscono/desiderano che venga condotta la visita medica.

2. Promuovere il team building e la comunicazione:

Le YIWID saranno attivamente coinvolte nel rafforzamento delle relazioni durante l'attività attraverso discussioni e riflessioni. Dovranno sostenersi a vicenda in caso di difficoltà e dubbi sulle domande da formulare e sulle risposte da dare durante una visita medica o altre situazioni intime, sempre con la supervisione e – se necessario – il supporto dell'animatore. I partecipanti con disabilità intellettiva devono imparare a riconoscere le sfide e a superarle insieme.

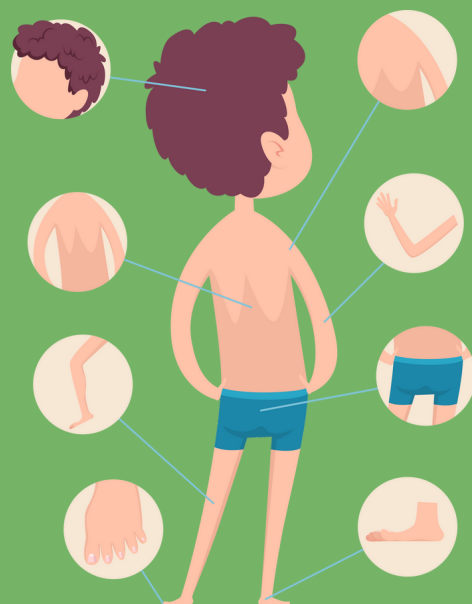
3. Instillare il rispetto di sé:

Gli YIWID impareranno l'importanza di essere padroni del proprio corpo, poiché è importante che siano consapevoli di come farne pieno uso e di come trattare con i medici/professionisti quando si tratta di parti intime del loro corpo.



4. Migliorare l'empatia e il rispetto:

YIWID capiranno quando e perché le parti intime del corpo possono essere osservate e toccate durante una visita medica o in presenza di un altro individuo dello stesso sesso o di sesso diverso. I partecipanti avranno l'opportunità di imparare a gestire la situazione specifica (solitamente spiacevole) prestando attenzione ai propri stati d'animo e sentimenti e al contesto emotivo. Conoscere e quindi creare fiducia con la persona che si ha di fronte è di fondamentale importanza per l'integrazione sociale e il benessere psicofisico.



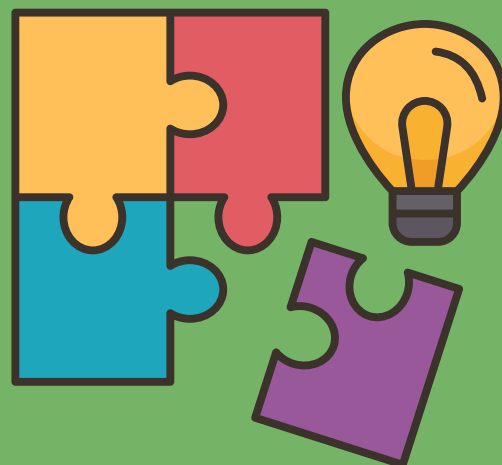
MATERIALE

- Strumento per rompere il ghiaccio
- 2 cruciverba (uno per gruppo: A + B) con 7 frasi e 7 parole (da riempire) ciascuno
- 2 cartoncini, entrambi raffiguranti il corpo nudo di un uomo e di una donna
- 2 set di (14/16) carte relative alle professioni sanitarie (illustrazione + parola chiave) e (7) carte relative alle parti intime del corpo (solo parola chiave) per le parti intime + (2 opzionali)
- Velcro da applicare sia sul cartoncino che sui cartoncini, oppure nastro adesivo
- Penne e matite
- Camici da medico per gli operatori giovanili per rappresentare bene lo scenario (a scelta degli operatori giovanili per creare l'atmosfera)

REGOLE

Parte 1:

- Gruppo di lavoro: 2 gruppi diversi (equilibrati per genere) composti da 5 YIWID e 2 operatori giovanili ciascuno.
- Breve sessione di apertura del ghiaccio (per conoscersi meglio).
- Ogni gruppo dovrà completare un cruciverba a testa sotto forma di tabellone che l'animatore ha precedentemente creato e che ha l'obiettivo specifico di far riflettere e familiarizzare i partecipanti con la terminologia relativa alle professioni sanitarie e alle parti intime coinvolte, misurando il livello di conoscenza pregressa.
- I due gruppi giocano contemporaneamente
- Il gruppo che completa per primo il cruciverba vince.
- Gli animatori controllano l'esattezza delle parole inserite nel cruciverba, fornendo ulteriori spiegazioni e chiarimenti se necessario.





Parte 2:

- Gruppo di lavoro: 2 gruppi diversi (equilibrati per genere) composti da 5 YIWID e 2 operatori giovanili ciascuno.
- Ogni gruppo riceve due set di 14 carte ciascuno: 7 sulle professioni sanitarie (urologo, andrologo, ginecologo, proctologo, coloproctologo, senologo e fisioterapista) e 7 su specifiche parti intime (ano, seno, pene, prostata, vagina, pavimento pelvico e inguine) più due facoltative (cioè, medico di base e bacino) che includono specifiche parti del corpo vicine alle parti intime che sono comunque trattate da professionisti sanitari per stimolare la curiosità e la riflessione.
- I due gruppi giocano contemporaneamente
- Tutti i membri del gruppo guarderanno con attenzione le carte a disposizione e dovranno ordinarle e classificarle in base alle professioni mediche e alle parti intime. Le carte devono poi essere accoppiate tenendo conto che ogni professione corrisponde a una specifica parte intima del corpo.
- Ogni membro del gruppo, a rotazione, deve attaccare la coppia di carte rispettivamente sulla parte del corpo femminile o maschile del tabellone.
- Il gruppo che per primo riesce a posizionare tutte le carte sul tabellone si aggiudica la vittoria.
- Gli animatori controlleranno l'esatta posizione delle carte sul tabellone, fornendo ulteriori spiegazioni e chiarimenti se necessario.

**LET'S
GO!**



IMPLEMENTAZIONE DEL GIOCO:

Parte 1 (15 minuti) – completare un cruciverba

Introduzione:

Prima di introdurre il gioco, gli animatori possono organizzare un'accattivante iniziativa per rompere il ghiaccio, in modo da divertirsi e mettere a proprio agio tutti i partecipanti (ad esempio, i partecipanti, in piedi in cerchio, possono passarsi o lanciarsi una palla o un oggetto di piccole dimensioni e di volta in volta presentarsi dicendo il proprio nome, l'età e l'hobby preferito).



Sviluppo:

YIWID sarà diviso in gruppi. Si raccomanda che ogni gruppo sia composto da un numero uguale di ragazze e ragazzi. Gruppo di lavoro: 2 gruppi diversi (equilibrati per genere) composti da 5 YIWID e 2 operatori giovanili ciascuno. Gli animatori introdurranno il gioco (fasi principali e regole) e sosterranno i partecipanti fornendo suggerimenti o indicazioni in caso di necessità.

A ciascuno dei due gruppi verrà consegnato un cruciverba sotto forma di tabellone (precedentemente creato dagli animatori), in cui dovranno rispondere a domande (precedentemente fornite dagli animatori) e inserire come risposte parti intime o professioni sanitarie correlate alle parti intime. Quando si inseriscono le parti intime nel cruciverba, gli animatori possono intervenire nel caso in cui un professionista della salute si occupi di più di una parte del corpo. Per esempio, se un partecipante collega giustamente la parte intima “pene” con un andrologo, l'animatore può intervenire e aggiungere che l'andrologo si occupa di tutti i genitali maschili, compresi quindi testicoli e scroto.

Il gioco viene svolto contemporaneamente dai due gruppi. Dopo 15 minuti, vince il gruppo che ha fornito il maggior numero di parole.



Parte 2 (30 minuti) – raggruppare, indovinare e incollare le carte

Sviluppo:

Ogni gruppo riceve due set di 14 carte (più due opzionali) ciascuno: 7 sulle professioni sanitarie (urologo, andrologo, ginecologo, proctologo, coloproctologo, senologo e fisioterapista) e 7 su specifiche parti intime (ano, seno, pene, prostata, vagina, pavimento pelvico e inguine) e due facoltative (cioè medico di famiglia e bacino) che includono specifiche parti del corpo vicine alle parti intime che vengono comunque trattate da professionisti sanitari per stimolare la curiosità e la riflessione.

Tutti i membri del gruppo osserveranno attentamente le carte a disposizione e dovranno ordinarle e classificarle in base alle professioni mediche e alle parti intime. Le carte dovranno poi essere accoppiate tenendo conto che ogni professione corrisponde a una specifica parte intima del corpo. Ogni membro del gruppo, a rotazione, deve attaccare la coppia di carte rispettivamente sulla parte del corpo femminile o maschile del tabellone.

Il gioco viene svolto contemporaneamente dai due gruppi.

Il tempo per completare il gioco è di 30 minuti.

Vince il gruppo che per primo riesce a piazzare tutte le carte sul tabellone.

Se le carte non vengono posizionate tutte, vince il gruppo che ne ha attaccate di più.

Parte 3 (20 minuti) – riflettiamo insieme



Una volta terminato il gioco, è il momento per i due gruppi di discutere e riflettere. Gli animatori completeranno in un contenitore (scatola, busta) dei cartoncini contenenti frasi scritte in precedenza da loro. Queste frasi riguardano aspetti, situazioni, parole e azioni che possono essere dette/utilizzate/analizzate dai partecipanti durante un'ipotetica visita medica. YIWID pescherà a rotazione una carta a testa.



L'animatore chiederà a ciascun partecipante di spiegare il significato della frase estratta. Poi chiederà agli altri partecipanti se hanno qualcosa da aggiungere e completerà o arricchirà la discussione/riflessione, se necessario, assicurandosi che tutti i concetti affrontati nel gioco siano chiari e che YIWID abbia effettivamente imparato come affrontare queste situazioni, una volta che vi si troverà.

Esempi di frasi psicologiche e di autonomia che verranno distribuite alla classe:

“È importante sentirsi a proprio agio con il medico e chiedere aiuto se ci si sente a disagio”.

“Ogni persona ha il diritto di scegliere il proprio medico (anche di genere) e di chiedere un cambiamento se necessario”.

“Parlare delle proprie esperienze può aiutare a sentirsi più sicuri e compresi”.

“Ricordate che è normale avere domande o preoccupazioni sulla salute e sul corpo”.

“Quali frasi si possono dire durante una visita medica e come dirle”.

Ruolo del facilitatore:



I facilitatori (operatori giovanili) avranno il compito di dare indicazioni e monitorare tutte le fasi del gioco fornendo assistenza ai partecipanti in caso di difficoltà. Il facilitatore può indossare un camice bianco per interpretare la figura del medico e far interagire i due gruppi in caso di difficoltà nel gioco.

Punti di forza del gioco:

- Facile da creare e implementare,
- Facile da usare e adatto alla stimolazione cognitiva,
- Promuovere la cooperazione e il gruppo di lavoro
- Migliorare la comunicazione e il pensiero critico
- Instillare la curiosità attraverso illustrazioni accattivanti e azioni dinamiche

Suggerimenti:

Nello stesso cruciverba, la professione sanitaria corrispondente e la parte intima del corpo non saranno presenti allo stesso tempo (ad esempio, l'andrologo e il pene non possono far parte dello stesso cruciverba).

Le carte delle professioni sanitarie avranno un'illustrazione suggestiva per aiutare i partecipanti a collegare le parti intime con le relative professioni sanitarie durante il gioco delle carte.

Esempio di frasi per completare il cruciverba (A)

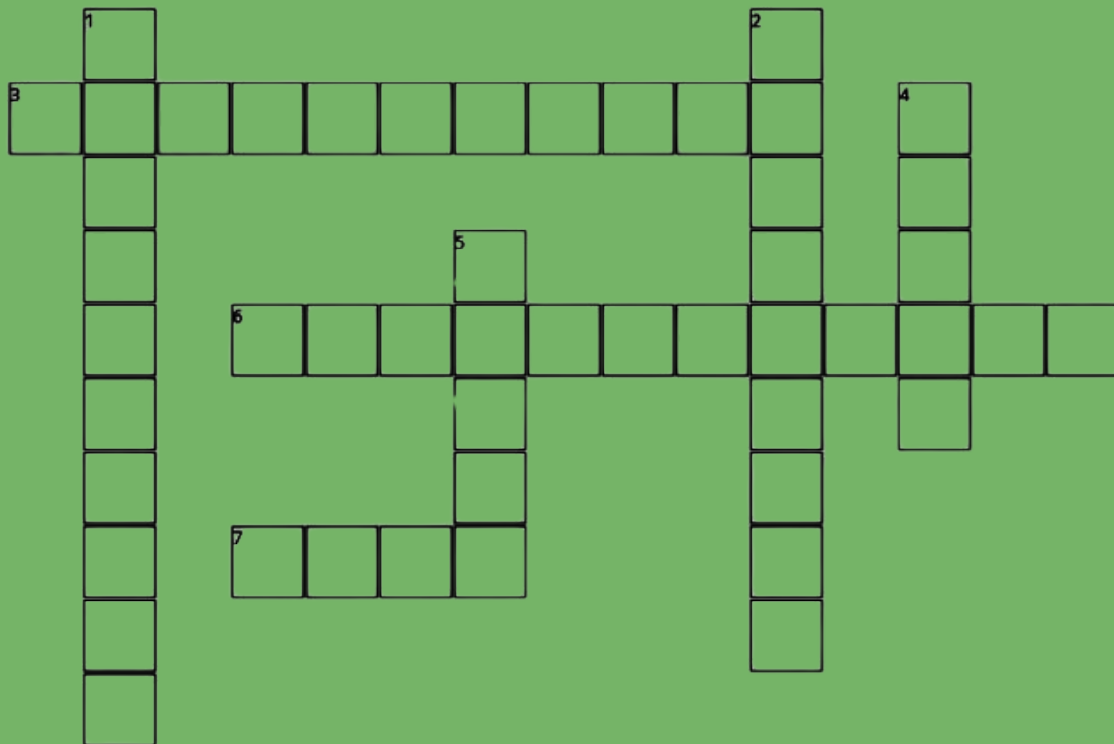


- Si occupa del dolore/infiammazione del seno (senologo)
- È la parte del corpo vicina ai genitali che il fisioterapista può toccare (inguine)
- La zona muscolare lungo l'area genitale femminile (pavimento pelvico)
- Se avete anche disturbi urinari, c'è lui per voi (urologo)
- L'andrologo se ne occupa (pene)
- Può controllare l'apparato genitale (se siete donne) (ginecologo)
- L'apertura alla fine del tratto digestivo (ano)



ESEMPIO:

Body rules (A)



Orizzontale

- 3. L'area muscolare lungo la regione genitale femminile.
- 6. Il medico che può controllare l'organo genitale.
- 7. La parte terminale del tratto digestivo.



Verticale

- 1. Cura il dolore e l'infiammazione del seno.
- 2. È il medico a cui rivolgersi in caso di disturbi urinari.
- 4. La parte del corpo vicina all'area genitale che i fisioterapisti possono toccare.
- 5. Gli andrologi si occupano di questa parte del corpo.



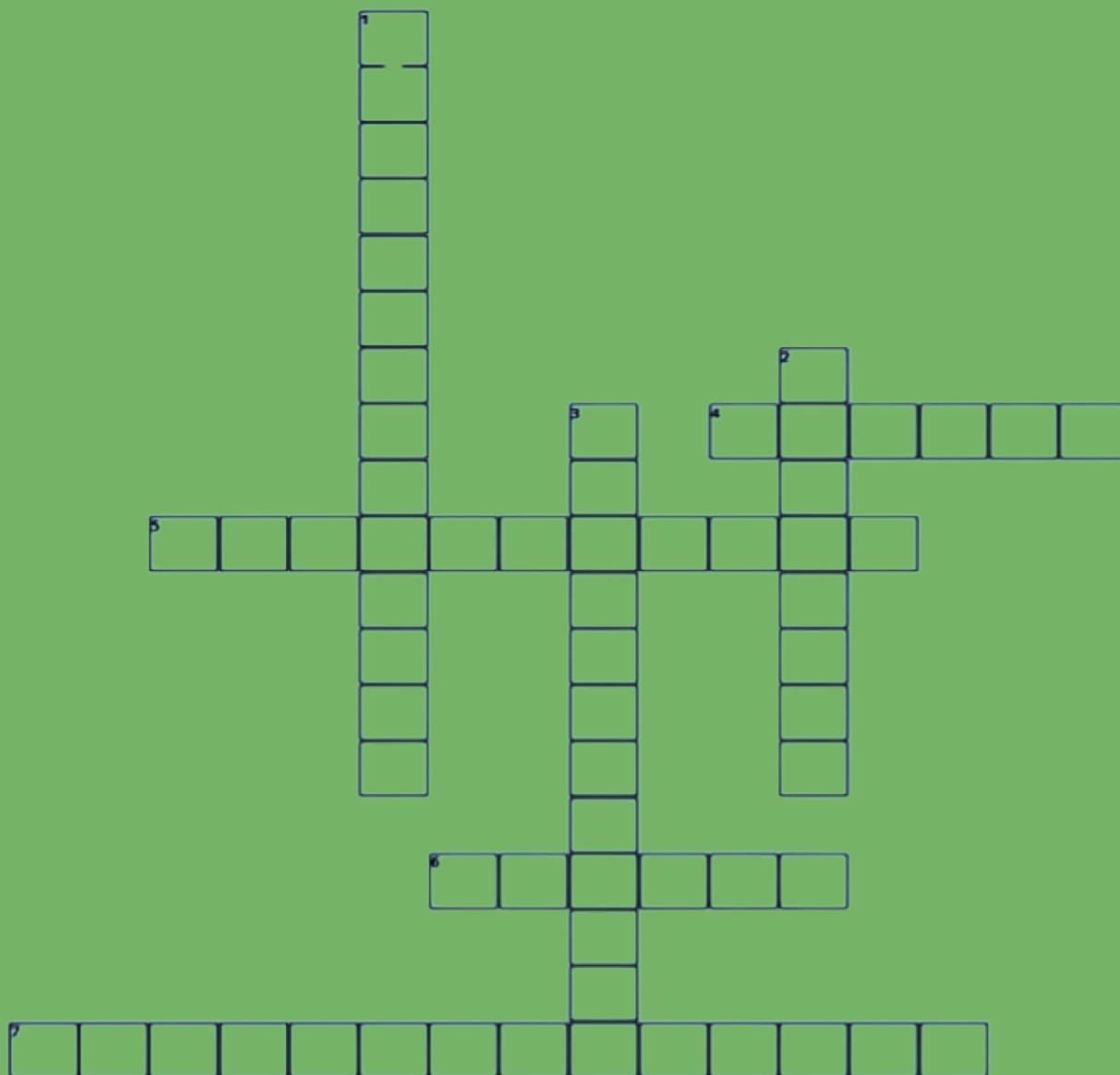
Esempio di frasi per completare il cruciverba (B)

- Scopre parzialmente la scollatura (seno)
- In caso di dolori muscolari viene in aiuto, anche in zone sensibili (fisioterapista)
- Si occupa della chirurgia del pavimento pelvico (coloproctologo)
- Ghiandola genitale maschile (prostata)
- È il medico degli uomini (andrologo)
- Canale dell'apparato genitale femminile (vagina)
- Si occupa delle patologie rettali (proctologo)



»»» ESEMPIO:

Body rules (B)



Orizzontale

4. Scopre parzialmente la scollatura.
5. È il medico per i corpi maschili.
6. Canale dell'organo genitale femminile.
7. Il medico che si occupa della chirurgia del pavimento pelvico.

Verticale

1. Se avete dolori muscolari, questo medico può aiutarvi e curarvi, anche in aree sensibili.
2. Ghiandola genitale maschile.
3. Si occupa di patologie rettali.





Scaricate, stampate e tagliate le carte
utilizzando il codice QR per iniziare a
giocare



Esploratori del cambiamento



ARGOMENTO

“Esploratori del cambiamento” è un gioco pratico e interattivo progettato per facilitare l'apprendimento dei cambiamenti fisici, emotivi e sociali che avvengono durante l'adolescenza.

L'obiettivo è quello di rendere l'educazione sessuale e affettiva più inclusiva per le persone con disabilità intellettiva, con materiali inclusivi che consentano ai professionisti del lavoro con i giovani di fornire questa educazione.

NUMERO DI PARTECIPANTI

Questo gioco è un misto tra gioco individuale e collaborativo. Permette a ogni partecipante di navigare attraverso i livelli e di impegnarsi con i contenuti al proprio ritmo. Il facilitatore è presente per guidare e assistere il giocatore. I giocatori si riuniscono per confrontare in modo collaborativo i loro risultati e per discutere (peer-discussion) gli argomenti trattati. Non c'è un numero minimo o massimo di partecipanti, ma si consiglia di giocare in piccoli gruppi di 5-10 partecipanti.



CONCETTO DI GIOCO

Questo gioco mira a:

a)Promuovere la comprensione: Fornisce ai partecipanti una comprensione tangibile e visiva dei cambiamenti fisici legati alla pubertà, dei cambiamenti emotivi e dell'importanza di abbracciare la diversità.

b)Favorire l'espressione di sé: Incoraggia i partecipanti a esprimersi attraverso discussioni vivaci, incoraggiando le diverse opinioni e le prospettive individuali.

c)Stimola le discussioni: Facilita discussioni aperte guidate da professionisti, consentendo ai partecipanti di porre domande, condividere esperienze e imparare gli uni dagli altri in un ambiente di sostegno e non giudicante.

d)Celebra la diversità e l'inclusività: Sottolinea il valore dell'inclusività e della diversità coinvolgendo i partecipanti in discussioni in cui condividono le loro diverse opinioni ed esperienze.

e)Fornire una formazione pratica: “Change Explorers” mira a creare un'esperienza positiva e informativa, promuovendo l'empatia, la consapevolezza di sé e una più profonda comprensione dei diversi aspetti dell'adolescenza in un contesto pratico e inclusivo. Si tratta di un approccio accessibile e coinvolgente all'educazione sessuale e ai temi dell'affettività per le persone con disabilità intellettiva.



MATERIALE

- Una o più mappe di grandi dimensioni che rappresentino i diversi territori. Grandi cartelloni o fogli di carta.
- Pennarelli, pastelli e altri materiali da disegno. Costumi/accessori per interpretare gli abitanti.
- Carte con simboli stampati che rappresentano i diversi cambiamenti fisici durante l'adolescenza.
- Carte con simboli stampati che rappresentano le diverse emozioni.
- Materiale necessario per rappresentare le tecniche di igiene e i contenuti sulla salute sessuale (terra 3).



REGOLE

Il gioco è introdotto da una trama in cui i partecipanti intraprendono una missione magica per esplorare una terra diversa che rappresenta i vari aspetti dell'adolescenza e della prima età adulta.

(Materiale: grande mappa che rappresenta diverse terre, ogni livello corrisponde a una terra).

In totale ci sono quattro terre.

In ogni terra si incontra un abitante che dà ai giocatori una missione ("attività"). I giocatori devono completare la sfida per passare alla terra successiva.

Per rendere il gioco più interattivo, si consiglia al facilitatore di stampare i personaggi degli abitanti in modo da supportare il giocatore nella differenziazione di ogni terra.

Nota importante

Il facilitatore deve stampare e utilizzare tutti i materiali disponibili in questa cartella per supportare i giocatori.



Spazio

- Disegnare uno spazio confortevole e privato per i partecipanti all'attività, garantendo un ambiente sicuro e di supporto.

Obiettivi chiave di apprendimento

- Comprendere i cambiamenti fisici: I partecipanti rifletteranno sui cambiamenti fisici avvenuti durante l'adolescenza, insieme a una conoscenza più approfondita dei propri genitali.
- Salute sessuale: I partecipanti acquisiranno conoscenze teoriche su come prendersi cura dei propri genitali e della propria salute generale (lavarsi, contraccezione, malattie sessualmente trasmissibili).
- Abbracciare la diversità: Il gioco mira a promuovere l'inclusività sottolineando e accogliendo le diverse identità di genere, i diversi tipi di corpo, le opinioni e le esperienze.
- Empatia e rispetto: Attraverso scenari interattivi e discussioni guidate, i partecipanti svilupperanno empatia e rispetto per le esperienze altrui, favorendo un ambiente di apprendimento positivo e solidale.
- Spazio di apprendimento sicuro: Il gioco enfatizza la creazione di uno spazio sicuro per l'esplorazione e l'apprendimento di argomenti sensibili, incoraggiando una comunicazione aperta.

03



CONCLUSIONE

Il successo della creazione e dell'implementazione di questi giochi di educazione sessuale segna una tappa significativa nel percorso verso un'educazione inclusiva. I nostri test hanno mostrato risultati notevoli, con il 92% dei partecipanti che ha espresso una comprensione più profonda e l'88% che ha riferito una maggiore fiducia nella propria conoscenza della salute sessuale e delle relazioni. Questi risultati sottolineano il potere degli strumenti educativi ben progettati nel trasformare le esperienze di apprendimento delle persone con disabilità.

Inoltre, il feedback dei partecipanti è stato estremamente positivo, evidenziando l'importanza di continuare a innovare e adattare i metodi educativi per soddisfare le diverse esigenze. Questo progetto dimostra che quando investiamo in una progettazione attenta e inclusiva, possiamo ottenere impatti sostanziali e significativi. Abbracciando la creatività e la collaborazione, non solo abbiamo creato risorse preziose, ma abbiamo anche stabilito un nuovo standard per l'educazione sessuale che può essere adattato e replicato in tutto il mondo.

Questo viaggio riflette il potenziale di tutti noi nel guidare il cambiamento e promuovere un ambiente in cui tutti, indipendentemente dalle loro capacità, abbiano l'opportunità di imparare e crescere. Mentre andiamo avanti, lasciamo che questo progetto ispiri un ulteriore impegno verso l'inclusività e il miglioramento continuo delle pratiche educative, assicurando che ogni individuo possa accedere alle conoscenze e al supporto di cui ha bisogno per condurre una vita sana e consapevole.

04

ALLEGATO I. MIGLIORI PRASSI



1. ID-Gaming: Giochi seri per le TIC
2. Relazioni decodificate: Educazione socio-sessuale per le persone con disabilità dello sviluppo
3. Sviluppare un modello di educazione sessuale per persone con disabilità mentale (DESEM)
4. Formazione in educazione sessuale per persone con disabilità
5. Giochi e risorse per la CSE (Educazione Sessuale Complessiva)
6. Rafforzare la conoscenza dell'educazione sessuale in biologia attraverso la gamification, le TIC e l'apprendimento basato sulle sfide tra gli studenti di terza media.
7. Workshop sull'educazione affettivo-sessuale attraverso il gioco Jaibu
8. +Mercurio
9. Guida per gli insegnanti: Educazione interpersonale e alla sessualità (per studenti con disabilità intellettive)
10. Manuale per giovani con bisogni educativi speciali
11. Manuale per giovani con bisogni educativi speciali
12. Manuale per giovani con bisogni educativi speciali
13. Sviluppo dell'educazione sessuale per le persone con disabilità mentale (DESEM)
14. Programma di educazione sessuale-autoprotezione nelle scuole speciali

15. INFODAYS per la disabilità e sessualità
16. INCLUSIONE: Educazione sessuale inclusiva attraverso metodi creativi
17. Narrazione o giochi di ruolo
18. Facilitare la connessione positiva tra pari
19. Metodo di insegnamento multisensoriale
20. Combinazione di tutti i precedenti, decomplessificazione dei temi sessuali attraverso i giochi
21. Il gioco del dilemma
22. "TAP THAT"
23. Il mio medico sessuale
24. Otsimo

ID-GAMING: GIOCHI SERI PER LE TIC

Breve descrizione

L'obiettivo principale di ID-GAMING è aumentare le competenze delle persone con disabilità intellettiva (PwID) e dei relativi professionisti e familiari nell'implementazione di Serious Games ICT per migliorare le funzioni cognitive e, di conseguenza, la loro qualità di vita (QoL). Gli obiettivi specifici di ID GAMING sono:

- Aumentare la consapevolezza di questo gruppo target riguardo alla rilevanza degli ICT-SG;
- Selezionare e raccogliere ICT-SG adeguati per allenare al meglio le funzioni cognitive delle PwID in base alle loro specifiche esigenze e capacità;
- Trasferire conoscenze, linee guida e procedure su come utilizzare gli ICT-SG per produrre risultati specifici in termini di funzioni cognitive e qualità della vita;
- Sviluppare e migliorare le competenze digitali delle PwID.

Luogo: Portogallo, Grecia, Italia, Spagna

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

- pratica formativa supportata dalla tecnologia e apprendimento basato sul gioco
- pratica basata sull'evidenza
- può essere utilizzato e replicato con individui con disabilità intellettiva
- può essere anche una risorsa formativa per insegnanti e operatori giovanili che lavorano con disabilità intellettiva

Link alle foto della buona pratica/evidenza

https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT/photos_by

Fonte

<https://id-gaming-project.eu/>

<https://www.facebook.com/IDGAMINGPROJECT>

<https://id-gaming-project.eu/wp-content/uploads/2021/05/Flyer-EN.pdf>

Informazioni aggiuntive

I **principali beneficiari** sono persone con disabilità intellettiva, insegnanti che lavorano con bambini con disabilità intellettiva, operatori giovanili che lavorano con bambini con disabilità intellettiva, organizzazioni e scuole che lavorano per persone con bambini con disabilità intellettiva.

Competenze delle Persone con Disabilità Intellettiva e dei relativi professionisti e parenti

- Aumentare la consapevolezza di questo gruppo target riguardo all'importanza delle TIC-SG;
- Selezionare e raccogliere le TIC-SG più adatte per allenare le funzioni cognitive delle PwID in base alle loro specifiche esigenze e capacità;
- Trasferire conoscenze, linee guida e procedure su come utilizzare le TIC-SG per produrre risultati specifici in termini di funzioni cognitive e qualità della vita;
- sviluppare e migliorare le competenze digitali delle PwID.

LE RELAZIONI DECODIFICATE: EDUCAZIONE SOCIO-SESSUALE PER PERSONE CON DISABILITÀ DELLO SVILUPPO

Breve descrizione

La missione di questo progetto è ridurre i fattori di rischio associati all'abuso sessuale e aumentare i fattori protettivi dei comportamenti prosociali insegnando direttamente alle persone con disabilità lo sviluppo di relazioni sane.

Grazie ai finanziamenti del Mental Health Services Act e in collaborazione con il Department of Developmental Services, è stato ideato un programma di studio per insegnare alle persone con disabilità a sviluppare relazioni sane e sicure e fornire loro informazioni sull'abuso sessuale e la coercizione.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

- Il curriculum supporta l'uso di pratiche basate sull'evidenza e il supporto visivo e la gamification sono presenti sulla tabella
- Facile da capire
- Ripetibile
- Ogni lezione include istruzioni scritte per i fornitori e supporti visivi per gli studenti

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

<https://relationshipsdecoded.com/>

Fonte

<https://relationshipsdecoded.com/>

<https://youtu.be/Xdzj24j4fuM>

<https://youtu.be/MBURNzjnVDk>

<https://relationshipsdecoded.com/curriculum-agree/>

Informazioni aggiuntive

I principali beneficiari sono le persone con figli con disabilità e i loro insegnanti, terapisti e altri operatori sanitari

Competenze in gioco

- Ridurre l'espressione di comportamenti socio-sessuali inappropriati da parte delle persone con disabilità nella comunità
- Permettere alle persone di identificare i segnali di abuso e coercizione
- Permettere alle persone di entrare in relazioni consensuali di loro scelta
- Educare le persone sui loro corpi, sulle leggi riguardanti il consenso e sulle norme sociali
- Mantenere le persone in contesti meno restrittivi in tutte le aree della loro vita

FORMAZIONE IN EDUCAZIONE SESSUALE PER PERSONE CON DISABILITÀ

Breve descrizione

TRASE – TRAIning in Sexual Education for People with Disabilities – è un progetto nel campo dell'educazione sessuale, che mira a sostenere i diritti delle persone con disabilità ad avere accesso alle conoscenze sessuali e quindi a sostenere la protezione dei loro diritti sessuali, come fondare una famiglia, decidere il numero e la distanza tra i figli, mantenere la fertilità, avere accesso ai sistemi sanitari, alla salute riproduttiva e all'informazione e all'educazione sulla sessualità

Il progetto è sostenuto e finanziato da Erasmus+ e beneficia dell'esperienza di istituzioni di sette diversi Paesi europei: Belgio, Lussemburgo, Regno Unito, Germania, Austria, Portogallo e Lituania. Nell'ambito del progetto è stato sviluppato un corso di formazione per professionisti, genitori e assistenti, per consentire loro di fornire un'educazione sessuale alle persone con disabilità, tenendo conto delle condizioni culturali, nazionali e istituzionali, nonché delle esigenze individuali dei clienti. Altri strumenti e metodi specifici per il lavoro pratico con i clienti sono stati sviluppati in stretta collaborazione con i beneficiari stessi – persone con disabilità di apprendimento – così come con istituzioni specializzate ed esperti nelle loro regioni. Questi strumenti forniscono un'opportunità di apprendimento basata sul gioco per le persone con disabilità di apprendimento

Durata: 2 anni tra il 2021–2023

Luogo: Belgio, Lussemburgo, Regno Unito, Germania, Austria, Portogallo e Lituania

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

- Programma di studio basato sui bisogni
- Strumenti di apprendimento basati sul gioco
- Materiali di formazione multilingue
- Materiali di formazione facili da raggiungere e da usare

Foto/link della buona pratica/evidenza

<https://traseproject.com/>

Fonte

<https://traseproject.com/>

Manuale:

https://drive.google.com/file/d/1KWTpqCABwes17aXzOB1hknAzEvgx37BF/view?usp=share_link

Informazioni aggiuntive

I gruppi target per il programma di formazione includono: formatori/educatori/staff con poca esperienza nell'educazione sessuale, o formatori con esperienza nell'educazione sessuale ma non con partecipanti con disabilità. Il corso di formazione può essere frequentato anche da genitori e parenti di persone con disabilità.

Profilo di competenza: Per poter lavorare con persone con difficoltà di apprendimento o autismo nell'ambito dell'educazione sessuale, è molto importante un approccio orientato alle risorse. Lo scopo di questo strumento è insegnare ai professionisti come creare un profilo di competenza dei loro clienti considerando i vari livelli del corpo, della percezione, delle relazioni e del livello cognitivo.

GIOCHI E RISORSE PER LA CSE (EDUCAZIONE SESSUALE COMPLESSIVA)

Breve descrizione

È una piattaforma digitale creata da due professionisti della comunicazione sociale con l'obiettivo di condividere strumenti e materiali utili per l'intervento di Educazione Sessuale Completa (ESS) in tutti i livelli di istruzione.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Il sito web è una buona pratica perché offre a insegnanti e genitori l'opportunità di utilizzare risorse, dinamiche e giochi che garantiscono la continuità nell'insegnamento dell'educazione sessuale completa da una prospettiva di genere e di diritti. Inoltre, il sito web è collaborativo, in modo che possano creare i propri contenuti e le proprie risorse per lavorare sull'ESS in un contesto remoto utilizzando le TIC e la creatività.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

Esempio di materiali:

Games and Resources for CSE in remote context (Guidara – Levet).

Games and resources for CSE | Master Ideas 2020

<https://www.youtube.com/watch?v=gqBVJ-6rXAQ>

Fonte

<https://sexeduc.ar/quienes-somos/>

Informazioni aggiuntive

Da questo progetto, hanno continuato ad arricchire il sito e a creare dispositivi e strumenti per l'insegnamento dell'ESS attraverso giochi e risorse TIC. Lungo il percorso, hanno ricevuto diversi premi e riconoscimenti che li incoraggiano a continuare a sviluppare contenuti che si articolano in Giochi – Comunicazione – Educazione – Sessualità – Diritti.

RAFFORZARE LA CONOSCENZA DELL'EDUCAZIONE SESSUALE IN BIOLOGIA ATTRAVERSO LA GAMIFICATION, LE TIC E L'APPRENDIMENTO BASATO SULLE SFIDE TRA GLI STUDENTI DI TERZA MEDIA.

Breve descrizione

Data l'alta percentuale di studenti che hanno difficoltà a parlare di sessualità con i genitori e il fatto che questi ultimi non prendono l'iniziativa di parlarne, questi si sentono impauriti o ignoranti, lasciando alla scuola la responsabilità di guidare i propri figli quasi interamente. Nella terza media della Scuola Marco Fidel Suarez, parte delle lezioni di educazione sessuale si svolgono in biologia per aumentare le conoscenze e creare un criterio ampio in termini di educazione sessuale su argomenti come i metodi contraccettivi, le malattie sessualmente trasmissibili e la prevalenza di gravidanze indesiderate.

Per raggiungere questo obiettivo, si è scelto di implementare la gamification e l'apprendimento basato sulle sfide, utilizzando strumenti digitali come Genially, Educaplay, Liveworksheets e Kahoot per integrare ambienti di apprendimento virtuali nel processo educativo, per insegnare concetti e consentire ai ragazzi di comprendere queste conoscenze in modo da poter partecipare attivamente alla società, sia ora che nel loro futuro professionale.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

È una buona pratica perché è riuscita a rafforzare le conoscenze in materia di educazione sessuale nel campo della biologia attraverso la gamification tra gli studenti di terza media della scuola Marco Fidel Suarez nella città di Bogotá. Inoltre, l'impatto sul settore educativo è notevole perché l'implementazione di questo tipo di pratiche educative basate sulla gamification dimostra la necessità di apportare cambiamenti nelle strategie di insegnamento-apprendimento per gli studenti nelle istituzioni educative.

Foto/link della buona pratica/evidenza



Fonte

Beltrán, P. and Castro, P. (2022). *Strengthening Knowledge in Sex Education from the Area of Biology through Gamification, ICT and Challenge-Based Learning in Eighth Grade Students*. University of Santander.

Informazioni aggiuntive

La realizzazione di questa ricerca ha avuto un impatto positivo sugli studenti, che hanno rafforzato le loro conoscenze e hanno compreso i concetti legati all'educazione sessuale. Ciò significa che questo tipo di proposta può essere sviluppata non solo nel campo della biologia, ma anche in diverse materie di studio o insegnate a livello secondario.

WORKSHOP SULL'EDUCAZIONE AFFETTIVO-SESSUALE ATTRAVERSO IL GIOCO JAIBU

Breve descrizione

Il comune di Elda ha organizzato laboratori sull'educazione affettivo-sessuale, integrati dal gioco Jaibu. Un gioco da tavolo che permette di lavorare sull'educazione sessuale e affettiva da un punto di vista pedagogico e ludico.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Diventa una buona pratica perché fin dall'inizio ha mirato a promuovere l'educazione dei bambini a una sessualità e a un'affettività libere, rispettose e paritarie, dando loro la possibilità di eliminare i dubbi e di imparare in modo rilassato, piacevole e divertente.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

[Jaibu, the sex education game](https://juegojaibu.es/)
<https://juegojaibu.es/>

Fonte

Edisex and the Sectorial Council for Women and Equality of Elda (2020). Jaibu, the sex and affective education game. Educating in equality. <https://www.educarenigualdad.org/documento/?id=6106>

Informazioni aggiuntive

Il gioco consiste in un tabellone con quattro sezioni simili ad alveari e un blocco di carte di quattro categorie: Vero o falso, Domanda e risposta, Pesca e indovina e Gioco di ruolo. Include anche le istruzioni per il gioco e due tipi di carte: per bambini e per adulti, e un glossario dei termini chiave.

+MERCURIO

Breve descrizione

María Sol Biondi e Rosa María Curcho hanno lanciato +mercurio, un progetto che prevede lo sviluppo e la realizzazione di vari giochi inclusivi per affrontare l'educazione sessuale.

Dopo l'educazione ricevuta in questo campo quando erano giovani, le due donne hanno deciso di unire le forze e trovare un modo per insegnare la sessualità in modo giocoso e fantasioso. Attualmente, uniscono le conoscenze sull'educazione sessuale completa e presentano giochi come ConSEXuate, un gioco di carte di educazione sessuale in formato trivia con 71 domande, risposte e istruzioni. Con questo e altri prodotti, hanno raggiunto scuole, aziende, famiglie, fondazioni, negozi di giocattoli, librerie e sexy shop.

Il loro primo cliente è stato il preside di una scuola cattolica che ha detto loro che gli insegnanti del suo istituto avevano difficoltà a parlare di educazione sessuale agli studenti. La preside non si è limitata ad acquistare il gioco online, ma ha chiesto loro di portarglielo per parlarne e iniziare a metterlo in pratica.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

È diventata una buona pratica perché con la prima implementazione hanno pianificato di produrre un gioco per insegnanti e professionisti e hanno iniziato a raggiungere diversi pubblici, comprese le aziende che hanno deciso nelle loro riunioni di leadership di lavorare sull'empatia con Empatízate, un altro dei loro prodotti.

Foto/link della buona pratica/evidenza



Fonte

<https://www.masmercurio.com.ar/quienes-somos/>

Informazioni aggiuntive

Con il loro marchio, hanno partecipato a un incubatore gestito dall'Università di Palermo e dal governo della città di Buenos Aires, dove hanno ricevuto un tutoraggio e hanno imparato a svilupparlo meglio.

Con il loro marchio hanno partecipato a un incubatore gestito dall'Università di Palermo e dal governo della città di Buenos Aires, dove hanno ricevuto un tutoraggio e hanno imparato a svilupparlo meglio. Con +mercurio hanno sviluppato libri e giochi da tavolo su diversità, genere, inclusione, educazione sessuale, empatia e contro abusi, bullismo e razzismo. Per il loro progetto sono stati finalisti dell'Empretec Banco Nación e attualmente fanno parte del programma Emprender con Perspectiva de Género del Ministero argentino dello Sviluppo Produttivo.

GUIDA PER GLI INSEGNANTI: EDUCAZIONE INTERPERSONALE E ALLA SESSUALITÀ (PER STUDENTI CON DISABILITÀ INTELLETTIVE)

Breve descrizione

Il gruppo target comprende bambini e ragazzi con disabilità intellettiva. Sono inclusi anche studenti con difficoltà fisiche aggiuntive con sviluppo fisico quasi normale o lievemente ritardato e/o bambini con disturbi dello spettro autistico o problemi comportamentali. L'educazione sessuale informale può essere impartita in qualsiasi classe e a qualsiasi età. L'educazione sessuale formale inizia a undici anni. L'educazione sessuale deve differire (adattarsi) ai diversi livelli di sviluppo emotivo e intellettuale (età). Gli studenti si dividono in:

Studenti

A partire da +/- 11 anni di calendario, considerando che il loro sviluppo intellettuale o socio-emotivo può corrispondere a uno stadio di sviluppo precedente (età inferiore). Le lezioni sono adattate alle capacità dei bambini. Questo gruppo comprende anche studenti con un livello di abilità inferiore, per i quali è comunque necessario sviluppare un programma di studi sull'argomento.

Studenti più giovani/bambini

Con questo gruppo, il tema dell'educazione sessuale viene discusso principalmente durante i momenti informali. La classe lavora anche sui temi della sessualità e del corpo umano.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

L'Organizzazione Mondiale della Sanità fornisce linee guida per l'educazione alla sessualità. Queste linee guida affermano che i bambini e i giovani di diverse età devono conoscere e capire quali situazioni o sfide devono affrontare a una certa età e quali valori e atteggiamenti devono sviluppare. Sulla base di queste linee guida è nata la politica di Educazione alla Sessualità, il cui punto di partenza è una visione organizzata e positiva della sessualità e delle relazioni. Nel processo di insegnamento, basato sulla citata politica, nel programma si distinguono due componenti principali:

- R – Relazioni: stabilire contatti, tenersi in contatto, amare, connettersi, andare d'accordo con gli altri, farsi valere, ecc.
- S – Sessualità: tutti i cambiamenti e le sensazioni che si devono affrontare riguardo al proprio corpo e a quello di un'altra persona; che danno origine a sentimenti/sensazioni specifiche (eccitazione, eccitazione, sensazione di benessere) provocate da se stessi o da un'altra persona.

Il programma pone ulteriore attenzione all'argomento: Resilienza. L'educazione sessuale dovrebbe iniziare fin dalla più tenera età ed essere un processo continuo

Struttura delle lezioni: Queste lezioni sono sempre impartite al livello dei bambini e quindi presentano lievi differenze in ogni classe. Non vengono utilizzati termini scientifici difficili. Se necessario, alcuni argomenti possono essere discussi in piccoli gruppi o individualmente con i singoli studenti. Ogni lezione già appresa deve essere collegata all'argomento attuale e a quello successivo, per migliorare le conoscenze e le competenze degli studenti.

L'educazione sessuale è suddivisa nei seguenti capitoli:

1. Amicizia, amore e relazioni/rapporti

- Amicizia: sulla base di esempi specifici tratti dal loro ambiente personale. Che cosa è importante per te in un amico?

- Amore/affetto: imparare a descrivere i sentimenti di amore/affetto, osare parlare delle proprie esperienze, il sentimento è condiviso, è realistico (ad esempio Idol), cosa significa amare qualcuno?
- Tipi di relazioni/rapporti: famiglia, amicizia, relazioni di lavoro, relazioni d'amore, ecc.

2. Differenze tra ragazzo e ragazza, cambiamenti fisici e igiene

- Ragazze: sviluppo dalla scuola materna => ragazza => donna, depilazione di ascelle e gambe, mestruazioni, assorbenti igienici e tamponi, conoscenza di ovaie, tube di Falloppio, utero.
- Ragazzi: Sviluppo dall'asilo => adolescente => maschio, barba, rasatura con il rasoio, eiaculazione.

3. Riproduzione

- Discutere su come nascono i bambini
- Discussione su genitali, fecondazione, impianto di embrioni, gemelli, ecc.

- 4. Gravidanza e parto, contraccezione
- Il ginecologo; lo sviluppo della gravidanza da embrione => feto => bambino; la nascita del bambino con il liquido amniotico; il cordone ombelicale, la placenta, il parto cesareo, la contraccezione, la pillola e il preservativo

- 5. Resilienza – Comportamento sicuro
- Quanto gli altri possono avvicinarsi a me? Quanto posso essere vicino a loro? Dove mi spoglio? Chi può vedermi nudo in bagno, nella toilette, ecc.
- Addestramento a determinare i propri confini sessuali: Chi può abbracciarmi, baciarmi, toccarmi...?
- La differenza tra parti intime e non intime del corpo: cosa coprire con i vestiti e cosa no, distinguere tra spazi privati e pubblici, attività, ecc.
- Quali persone mi sono familiari e quali mi sono sconosciute? Cosa faccio con le persone di cui mi fido che non dovrei fare con gli estranei?

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

<https://www.pu-sk.com/app/templates/js/ckfinder/userfiles/files/rakovodstva-zachinaeshti-uchiteli-i-terapevti/mejdulichnostno-seksualno-obrazovanie.pdf>

Fonte

Idal punto di vista della composizione della classe: gruppo intero, sottogruppo o lavoro individuale

- Dal punto di vista dei materiali disponibili: libri illustrati, poster in formato A3, fotografie, foto in versione elettronica, materiali specifici (tovaglioli, deodorante, gel doccia, ecc.)
- Dal punto di vista della percezione delle informazioni: discussioni di gruppo, schede di lavoro, giochi di ruolo, materiali specifici (puzzle del corpo umano)
- Durante i momenti informali ci si concentra anche su eventi legati all'educazione e allo sviluppo della sessualità.

I materiali possono essere diversi: libri illustrati, libri informativi, materiale concreto (ad esempio scatole per l'igiene, bambole), libri di lavoro, fogli di lavoro, immagini (fornite da Internet, dai bambini e dall'insegnante), compiti di impostazione, materiali stampati, set di materiali Sensoa (disponibili su Internet), cerchi di relazione, ecc.

Informazioni aggiuntive

Lo sviluppo di una “personalità intera” comprende anche lo sviluppo della sessualità e delle relazioni. Nell'ambito dell'Educazione sessuale, il lavoro è finalizzato a:

- Linee guida per il rispetto e la responsabilità nei confronti di se stessi e nelle relazioni con gli altri
- Percezione positiva della fisica, della sensibilità, dei sentimenti e dei desideri del corpo
- Sostegno nelle scelte responsabili relative al comportamento sessuale.
- Focus sulla resilienza (comportamenti sicuri) e sulle capacità di autoprotezione

La conduzione di un'educazione sessuale richiede un ambiente stimolante. Ciò richiede che tutti i soggetti coinvolti prestino attenzione alla propria condotta di vita e alla propria autenticità. Molti dei messaggi/informazioni che gli studenti ricevono non sono stati pianificati sistematicamente e non sono semplicemente una reazione a ciò che accade. Ciò include commenti, battute, domande che sorgono e altro ancora. Questo tipo di educazione sessuale spontanea ha un impatto molto maggiore rispetto all'educazione sessuale sistematica e pianificata. Lavorare con bambini e ragazzi richiede un atteggiamento professionale, la consapevolezza dell'impatto delle proprie azioni e la corretta gestione delle situazioni che si presentano spontaneamente.

*Per i bambini con grave disturbo autistico e/o grave ritardo mentale: lavoro individuale e necessità di adattare i contenuti dell'educazione sessuale. È necessario un supporto aggiuntivo: orari, programmi, visualizzazione, confidente...

*Per i bambini non verbali, è importante sviluppare le capacità di espressione indicando parti del corpo o un'immagine che simboleggi i loro bisogni o il loro dolore.

MANUALE PER GIOVANI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Breve descrizione

Il manuale contiene esercizi che facilitano il lavoro con i giovani con bisogni educativi speciali, con l'obiettivo di trasmettere informazioni sulla salute e sulla prevenzione delle aggressioni e delle violenze sessuali. Può essere utilizzato da insegnanti, genitori e altri soggetti interessati a lavorare su questi temi con i giovani.

Gli esercizi possono essere utilizzati per pianificare sessioni su temi di prevenzione della salute e informazioni per i giovani con SEN. L'obiettivo è aiutare i giovani a prendere coscienza del proprio corpo, a identificare lo spazio pubblico e privato, i comportamenti appropriati e quelli inappropriati, la differenza tra tocco buono e cattivo, al fine di incoraggiarli e fornire loro strumenti adeguati per esprimere i propri bisogni e dire no in modo persuasivo.

Introduzione al tema della sessualità

Obiettivi: brainstorming su cosa sia la sessualità

Dimostrazione che la sessualità può essere interpretata in modo diverso da persone diverse.

Dimostrazione di come l'esperienza personale possa colorare l'interpretazione della parola "sessualità"

Materiali: vari oggetti, fotografie o cartoline relative a vari aspetti della sessualità.

Durata: 20-40 minuti

Metodologia: intervista di gruppo; tappeto

1 opzione Intervista di gruppo: Lo scopo del compito non è quello di avere una conversazione molto profonda, ma di rispondere rapidamente. Spiegate che anche la menzogna è accettabile. Affrontate quindi il compito utilizzando alcune delle seguenti domande di enunciazione:

- La prima volta che mi sono innamorato ero... Anni
- La prima volta che mi sono innamorata di...
- Il mio primo bacio è stato...
- L'amore della mia vita è...
- Vorrei baciare...
- Quello che vorrei fare una volta è...
- Penso che sia la ragazza/donna più sexy
- Penso che È il ragazzo/uomo più sexy
- È romantico...
- Penso che la parte più bella del corpo maschile sia...
- Penso che la parte più bella del corpo di una donna sia...

Tappeto: Distribuite a terra gli oggetti (foto, vestiti, candele, ecc.) che hanno a che fare con la sessualità e ognuno ne sceglierà uno.

Chiedere ai partecipanti perché hanno scelto questo oggetto. Che significato ha per loro?

2 Opzione: Si mettono a terra cartoncini e clip con immagini erotiche, belle e brutte sul tema della sessualità. I partecipanti le guardano e ne scelgono una che gli piace e una che trova fastidiosa o sgradevole. I cartoncini vengono divisi in due categorie di gradimento/dispiacere e attaccati alla parete, in modo che si possano vedere entrambi i lati della sessualità. L'esercizio può essere utilizzato per dimostrare che la sessualità è un argomento sfaccettato: ognuno ha le proprie idee, sentimenti ed esperienze. Fin dalla nascita, tutti gli esseri umani sono esseri sessuali. La sessualità è limitata a una certa età e lo sviluppo sessuale continua per tutta la vita.

Cosa la rende una buona pratica/Cosa impariamo da essa

Poiché le esigenze specifiche possono influenzare lo stile di apprendimento del gruppo, tenete presente che:

- L'apprendimento e l'elaborazione delle informazioni potrebbero richiedere più tempo;
- Il gruppo target potrebbe avere difficoltà con i concetti, quindi parlate con un linguaggio accessibile
- Alcune persone del gruppo potrebbero avere sfide molto specifiche, difficoltà a comprendere le sottigliezze delle relazioni interpersonali, quindi alcuni esercizi potrebbero non essere adatti a tutti i giovani con SEN.

Il tipo di supporto e di aiuto di cui le persone hanno bisogno nel processo di apprendimento dipenderà dall'individuo. Lavorare in piccoli gruppi (5-6 persone al massimo) e/o condurre sessioni individuali. Quando si insegna a giovani con SEN, è importante tenere a mente le seguenti regole di base:

- Dividere l'apprendimento in piccole parti in modo da raggiungere gli obiettivi educativi passo dopo passo, senza iniziare l'obiettivo successivo senza aver raggiunto quello precedente.
- Utilizzare diverse metodologie per raggiungere un unico obiettivo di apprendimento. (richiamo visivo, informazioni uditive, lettura, preferibilmente per iscritto).
- È importante dire ai partecipanti che hanno sempre la possibilità di non partecipare. Questo dovrebbe essere ripetuto all'inizio di ogni esercizio, in modo che possano scegliere di non partecipare o di tenersi a distanza dal gruppo, se lo desiderano. Se stare in un gruppo numeroso diventa scomodo, deve esserci un posto dove possano riposare (o un posto sicuro nella stanza).

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

MANUALE PER GIOVANI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Breve descrizione

Il manuale contiene esercizi che facilitano il lavoro con i giovani con bisogni educativi speciali, con l'obiettivo di trasmettere informazioni sulla salute e sulla prevenzione delle aggressioni e delle violenze sessuali. Può essere utilizzato da insegnanti, genitori e altri soggetti interessati a lavorare su questi temi con i giovani.

Gli esercizi possono essere utilizzati per pianificare sessioni su temi di prevenzione della salute e informazioni per i giovani con SEN. L'obiettivo è promuovere la conoscenza del corpo umano, il suo sviluppo e mostrare le differenze tra ragazze e ragazzi.

Obiettivi dell'esercizio:

- I partecipanti possono nominare le diverse parti del corpo.
- I partecipanti possono identificare i sentimenti legati al corpo.

Materiali: disegno del corpo umano

- Si può delineare il profilo di un partecipante su un foglio di carta molto grande
- Si può usare un set di cubi che formano forme per parlare di corpo, relazioni e problemi di attaccamento.
- Si può anche usare un grande disegno del corpo femminile e maschile.

Metodologia:

1. Pensate a delle parole per le diverse parti del corpo – datele ai partecipanti e fate in modo che le mettano nel punto appropriato del corpo. Si può anche chiedere loro di disegnare o ritagliare le parti del corpo da un tessuto e di posizionarle nei punti corrispondenti, oppure, se non sanno disegnare, di usare immagini plastificate. Questo esercizio può servire come introduzione alla spiegazione e alla discussione delle diverse parti del corpo umano e delle loro funzioni.

2. Come continuazione dell'esercizio, potete associare le parole a diverse parti del corpo, come sentimenti, azioni (baci, sesso, abbracci), emozioni, ecc.
3. Può essere utilizzato anche come conversazione sulla gravidanza, sul ciclo mestruale, ecc.
4. Dopo aver discusso le differenze tra donne e uomini, si può chiedere ai partecipanti di identificarsi stando accanto al sesso appropriato. Questo può essere un buon modo per spiegare la transessualità o le differenze. Linee guida: È importante usare il linguaggio giusto e spiegare cosa succede nel corpo. A seconda dell'età del gruppo, si può parlare di pubertà e dei cambiamenti che avvengono nel corpo.

Cercate di collegare la sessione alle emozioni e alle relazioni. Nel lavoro individuale, cercate sempre di creare un collegamento con i desideri personali, le aspirazioni, le emozioni, ecc.

Cosa la rende una buona pratica/Cosa impariamo da essa

Poiché le esigenze specifiche possono influenzare lo stile di apprendimento del gruppo, tenete presente che:

- L'apprendimento e l'elaborazione delle informazioni potrebbero richiedere più tempo;
- Il gruppo target potrebbe avere difficoltà con i concetti, quindi parlate con un linguaggio accessibile
- Alcune persone del gruppo potrebbero avere sfide molto specifiche, difficoltà a comprendere le sottigliezze delle relazioni interpersonali, quindi alcuni esercizi potrebbero non essere adatti a tutti i giovani con SEN.

Il tipo di supporto e di aiuto di cui le persone hanno bisogno nel processo di apprendimento dipenderà dall'individuo. Lavorare in piccoli gruppi (5-6 persone al massimo) e/o condurre sessioni individuali.

Quando si insegna a giovani con SEN, è importante tenere a mente le seguenti regole di base:

- Dividere l'apprendimento in piccole parti in modo da raggiungere gli obiettivi didattici passo dopo passo, senza iniziare l'obiettivo successivo senza aver raggiunto quello precedente.
- Utilizzare diverse metodologie per raggiungere un unico obiettivo di apprendimento. (richiamo visivo, informazioni uditive, lettura, preferibilmente per iscritto).
- È importante dire ai partecipanti che hanno sempre la possibilità di non partecipare. Questo dovrebbe essere ripetuto all'inizio di ogni esercizio, in modo che possano scegliere di non partecipare o di tenersi a distanza dal gruppo, se lo desiderano. Se stare in un gruppo numeroso diventa scomodo, deve esserci un posto dove possano riposare (o un posto sicuro nella stanza).



Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Informazioni aggiuntive

L'obiettivo è promuovere la conoscenza del corpo umano, il suo sviluppo e mostrare le differenze tra ragazze e ragazzi.

MANUALE PER GIOVANI CON BISOGNI EDUCATIVI SPECIALI

Breve descrizione

Il manuale contiene esercizi che facilitano il lavoro con i giovani con bisogni educativi speciali, con l'obiettivo di trasmettere informazioni sulla salute e sulla prevenzione delle aggressioni e delle violenze sessuali. Può essere utilizzato da insegnanti, genitori e altri soggetti interessati a lavorare su questi temi con i giovani.

Gli esercizi possono essere utilizzati per pianificare sessioni su temi di prevenzione della salute e informazioni per i giovani con SEN.
Tema: luoghi pubblici e privati e parti del corpo

Obiettivi:

- imparare cosa è uno spazio pubblico e cosa è uno spazio privato.
- Identificare gli spazi pubblici e privati.
- Identificazione di parti del corpo intatte.
- Capacità di identificare quali parti del corpo possono essere mostrate in privato e quali in pubblico.

Durata: 45-60 minuti.

Materiali: lavagna a fogli mobili e pennarelli

Fotografie di spazi personali e luoghi pubblici familiari ai partecipanti (ad esempio bagno, cucina, camera da letto, strada, piscina, negozio o supermercato).

Cosa la rende una buona pratica/Cosa impariamo da essa

Scrivete le parole “privato” e “pubblico” su una lavagna a fogli mobili. Incollate sotto ogni parola un'immagine di uno spazio privato e di uno spazio pubblico. Spiegate che stiamo parlando di spazi privati e luoghi pubblici (se necessario, usate il linguaggio dei segni) e di parti del corpo.

Esercitatevi a dire “privato” e “pubblico” nel gruppo. Potete usare dei segni a sostegno, come “porta chiusa” per privato e “porta aperta” per pubblico.

Luoghi pubblici e privati

Distribuite a ogni partecipante un foglio con immagini di luoghi pubblici e chiedete loro di decidere se l'immagine si trova in un luogo pubblico o privato e di scriverlo.

Parti del corpo intatte

Distribuite a ogni partecipante un foglio con i disegni di una donna e di un uomo nudi e chiedete loro di cerchiare e nominare le parti intatte dei corpi disegnati. Chiedete loro perché sono private (le persone non possono vederle o toccarle senza permesso).

Creare un collegamento tra luoghi pubblici e privati e l'essere vestiti o svestiti. Dove andreste con la sola biancheria intima? Dove si può essere nudi?

Linee guida: I formatori devono essere consapevoli che alcuni partecipanti non hanno mai avuto uno spazio personale e che il concetto per loro è inesistente o limitato.

Il formatore deve essere consapevole che i bagni pubblici possono essere considerati uno spazio privato in quanto la porta può essere chiusa a chiave. Ma allo stesso tempo, i formatori dovrebbero sottolineare che altre persone entrano ed escono dai bagni pubblici, quindi possono anche essere considerati pubblici.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

https://bfpa.bg/wp-content/uploads/training_manual_young_people_kms_bg.pdf

Informazioni aggiuntive

L'obiettivo è promuovere la conoscenza della familiarità con gli spazi pubblici e privati e con le parti inviolabili del corpo.

SVILUPPO DELL'EDUCAZIONE SESSUALE PER LE PERSONE CON DISABILITÀ MENTALE (DESEM)

Breve descrizione

Il progetto DESEM mira a sviluppare un modello/metodologia di educazione sessuale per persone con disabilità mentale. Ogni attività che costituisce il contenuto del progetto prevede il lavoro coordinato di educatori/specialisti di orientamento e famiglie disabili, che sono i principali attori dell'educazione alla sessualità.

Sviluppando un modello di educazione sessuale per le persone con disabilità mentale, il progetto DESEM mira a:

- sviluppare un modello di educazione sessuale con una metodologia di apprendimento/insegnamento per sostenere l'inclusione sociale delle persone con disabilità mentale;
- sviluppare competenze professionali, di orientamento, personali e TIC fornendo l'accesso a risorse educative aperte a coloro che sono gli attori principali dell'educazione alla sessualità (educatori e famiglie dei disabili);
- garantire un lavoro coordinato degli attori principali, per stabilire un ambiente educativo ufficiale lontano da discriminazioni e negligenza per le persone con disabilità mentale, per garantire che ricevano l'educazione alla sessualità.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

I moduli sull'educazione alla sessualità preparati per la formazione degli insegnanti di educazione speciale, degli insegnanti di orientamento e delle famiglie di persone con disabilità mentali saranno trasferiti sulla piattaforma E-Learning.

La piattaforma di e-learning fornirà un apprendimento individuale e indipendente che ridurrà la spesa per l'istruzione dei formatori e delle famiglie che non fanno parte del sistema educativo e offrirà pari opportunità di reinclusione e istruzione. Supporterà lo sviluppo professionale di educatori/specialisti dell'orientamento offrendo metodi e strumenti innovativi basati sulle TIC per lavorare con persone con disabilità mentale. Fornirà l'opportunità di comunicare efficacemente tra gli educatori dei Paesi partner. Lo sviluppo della piattaforma di e-learning avrà un ruolo di primo piano nella sostenibilità del progetto, in quanto consentirà di abbandonare l'ambiente di apprendimento formale e darà accesso all'istruzione senza limiti di tempo, spazio e risorse.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

<https://www.desemproject.eu/e-learning-platform/>

Fonte

European Agency for Special Needs and Inclusive Education (website)

<https://www.europeanhttps://mail.google.com/mail/u/0?ui=2&ik=86b5bfd8ca&attid=0.1&permmsgid=msgf:1648718579887693203&th=16e16cd028cadd93&view=att&disp=inlineagency.org/>

Greek law 3699/2008 about "Special Education and Training of Persons with Disabilities or Special Educational Needs."

https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008 <https://www.desemproject.eu/>

PROGRAMMA DI EDUCAZIONE SESSUALE E AUTOPROTEZIONE NELLE SCUOLE SPECIALI

Breve descrizione

CARATTERISTICHE DEL PROGRAMMA

Durata: 6 mesi

Finalità: Autoprotezione da tocchi o approcci inappropriati

Obiettivi:

- Conoscere il proprio corpo
- Distinguere i due sessi
- Esprimere i propri sentimenti in modo appropriato
- Imparare a dire “no” a tocchi inappropriati

Approccio interdisciplinare: Linguaggio, abilità sociali, comunicazione

Metodologia di attuazione: piani di lavoro-progetto, processi esperienziali di gruppo-collaborativi, giochi di ruolo, interviste, studio-osservazione sul campo (durante la valutazione), esperimento sociale.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Realizzato sulla base di 6 assi tematici:

Consapevolezza del corpo e igiene del corpo + Consapevolezza di sé

Discriminazione di genere

Apprendimento delle emozioni

Contesto di socializzazione con altre persone e con l'altro sesso

Espressione appropriata dei sentimenti

Protezione di sé dagli altri

Fonte

Couwenhovem, T. (2007). *Teaching children with Down syndrome about their bodies, boundaries and sexuality: A guide for parents and professionals*, Woodbine House.

Greek law 3699/2008 about “Special Education and Training of Persons with Disabilities or Special Educational Needs.”
https://www.kodiko.gr/nomologia/document_navigation/142858/nomos-3699-2008

Morfa, X., Candia, K, Lopetora, P. & Botea, M. (Spanish Association of Clinical Sexology) (2003). I want to know about sex, (trans.: Christodoulou, K.), , published by Kastaniotis, Athens.

Informazioni aggiuntive

Il programma è stato efficace, in quanto tutti i bambini hanno raggiunto gli obiettivi individuali e quello finale, il più importante, di dire “no” a un tocco cattivo.

È chiaro che è necessario continuare il programma e perseverare per consolidare e generalizzare le conoscenze a persone e ambienti.

Per gli stessi insegnanti è stata una sfida, in quanto si trattava di un argomento poco familiare e che richiedeva finezza nella gestione, ma la soddisfazione per il successo ci ha giustificato

INFORTUNI SULLA SESSUALITÀ E SULLA DISABILITÀ

Breve descrizione

Una serie di giornate informative organizzate dall'Associazione dei genitori-tutori e amici di persone con disabilità “L'abbraccio aperto”.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Attraverso questa serie di giornate informative i partecipanti hanno avuto l'opportunità di apprendere argomenti quali:

- il concetto di educazione sessuale
- chi fa educazione
- cosa dovrebbe essere insegnato prima
- lo sviluppo psico-sessuale delle persone con disabilità mentale
- le varie basi dell'educazione sessuale

Fonte

<https://anixtiagkalia.gr/imerida-sex-and-disability/>

Informazioni aggiuntive

Per le persone con bisogni speciali sono prevalsi due diversi punti di vista sullo sviluppo sessuale. Una visione vuole che questi individui abbiano una pulsione sessuale incontrollabile, tanto da essere considerati pericolosi per la società nel suo complesso e per loro stessi. La conseguenza è l'esclusione di questi individui dalla società in vari modi.

Il secondo punto di vista vuole le persone con disabilità intellettiva o qualche altra forma di difficoltà, asessuate. In altre parole, persone che non mostreranno comportamenti sessuali perché sono “innocenti” come i bambini. Entrambe queste percezioni rendono superfluo il pensiero dell'educazione sessuale. Ma cosa succede davvero alla sessualità delle persone con disabilità?

La verità è che, durante lo sviluppo umano, si verifica una maturazione biologica in tutti gli individui. Poiché, dal punto di vista biologico, la maturazione è la stessa, le esigenze sessuali delle persone con bisogni speciali fanno parte del loro sviluppo come tutte le persone. I bambini con disabilità intellettiva, ad esempio, guardano all'adolescenza per creare relazioni, parlare di sesso e talvolta desiderare di creare una propria famiglia. Il problema sta nel modo in cui questo bisogno istintivo viene manifestato e soddisfatto. Le persone con disabilità intellettiva grave non mostrano una sessualità manifesta e, quando lo fanno, il principale mezzo di espressione è la masturbazione. D'altra parte, le persone con disabilità intellettiva grave possono anche trovare qualche oggetto a cui dare un contenuto emotivo per essere soddisfatte sessualmente. Le persone con disabilità intellettiva moderata vivono il loro sviluppo sessuale in modo più completo e non si concentrano solo sugli organi sessuali per la stimolazione. Infatti, tendono a cercare un'altra persona con cui essere soddisfatti sessualmente. Le persone con ritardo mentale lieve si avvicinano abbastanza al comportamento sessuale delle altre persone.

ertanto, con il termine “persone con bisogni speciali” intendiamo molte persone con caratteristiche e difficoltà diverse. È quindi difficile generalizzare e indicare con sicurezza un modo di educare, perché ogni caso è diverso e dipende molto dalla natura della difficoltà. Tuttavia, ci sono alcuni punti fondamentali sulla genitorialità che riguardano le problematiche che i genitori di persone con bisogni speciali si trovano ad affrontare più spesso. Come la masturbazione, l'aggressività sessuale e l'abuso sessuale.

INCLUDED: EDUCAZIONE SESSUALE INCLUSIVA ATTRAVERSO METODI CREATIVI

Breve descrizione

INCLUDED riunisce 7 Paesi europei per sviluppare un programma innovativo di educazione sessuale rivolto agli studenti, con il coinvolgimento dei loro insegnanti e delle famiglie.

INCLUDED è un progetto finanziato dall'UE che mira a progettare e implementare un programma di educazione sessuale inclusivo per gli studenti delle scuole superiori e un modello per promuovere un approccio all'educazione sessuale che coinvolga tutta la scuola, basati su tecniche teatrali adatte agli studenti.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Il progetto INCLUDED svilupperà

- Un programma di formazione curriculare per gli studenti, volto a sostenere gli studenti adolescenti, compresi quelli con disabilità intellettiva, a raggiungere efficacemente i risultati di apprendimento fondamentali dell'educazione sessuale (secondo gli standard dell'OMS).
- Un corso elettronico che aiuterà gli insegnanti e il personale scolastico a mettere in pratica le pratiche attuali di educazione sessuale per i loro studenti attraverso metodi creativi.
- Una guida metodologica per le scuole per sviluppare laboratori di educazione sessuale inclusivi per le famiglie e la comunità scolastica. L'obiettivo è far sì che le scuole siano in grado di coinvolgere la collaborazione attiva dei genitori e dei tutori nel programma di educazione sessuale per gli studenti, in conformità con le raccomandazioni dell'OMS.
- Linee guida e una tabella di marcia dettagliata, basate sull'esperienza di ciascun Paese partner, su come implementare un approccio creativo all'intera scuola per un'educazione sessuale olistica e positiva, rivolte alle autorità scolastiche e ai responsabili politici.

Fonte

<https://www.kmop.gr/el/projects-vf/included/>
<https://includedproject.eu/educational-resources/>

Informazioni aggiuntive

I risultati tangibili attesi del progetto INCLUDE sono: la progettazione, la sperimentazione e la valutazione di un curriculum di educazione sessuale inclusivo per gli studenti della scuola secondaria, integrato da metodologie per formare e coinvolgere attivamente nel processo di educazione sessuale l'intera comunità scolastica (compresi i genitori), utilizzando metodi creativi e teatrali.

NARRAZIONE O GIOCHI DI RUOLO

Breve descrizione

Il gioco di ruolo, che può essere supportato da copioni, offre loro l'opportunità di sperimentare nuove abilità interpersonali che possono essere utilizzate in molte situazioni. Attraverso la narrazione, i giovani con disabilità intellettiva possono affrontare argomenti come i confini personali e il consenso. Può anche innescare la loro empatia e aiutarli a relazionarsi con le situazioni e a comprendere i comportamenti appropriati.

Serious Game è un gioco progettato per informare e sensibilizzare le persone con disabilità sulla vita emotiva, relazionale e sessuale. È un gioco online accessibile da qualsiasi dispositivo digitale (computer, tablet o telefono). Adattato in formato FALC (Easy to Read and Understand) con un sistema audio integrato, il gioco è accessibile alle persone con disabilità intellettiva. Il gioco si basa su un incontro. Il giocatore scopre la storia di due persone che lavorano in un'ESAT e segue la loro avventura attraverso 15 scene. Ogni scena tratta un tema diverso (ad esempio, l'incontro con qualcuno, i sentimenti d'amore, la vita matrimoniale, le emozioni e le discussioni, la salute sessuale, la violenza, la gravidanza, la genitorialità). In ogni scena, il giocatore può scegliere di andare avanti su argomenti di suo particolare interesse. I personaggi, i dialoghi, le informazioni, i giochi e le voci sono stati creati da e per persone con disabilità. È stata inoltre sviluppata una guida metodologica per aiutare gli assistenti professionali e familiari a scoprire e fare proprio lo strumento.

Da dove viene? Francia, UNAPEI

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

- Un modo giocoso di apprendere per informare e sensibilizzare sulla vita emotiva, relazionale e sessuale.
- Metodologia basata sul gioco di ruolo per rendere più concreta la comprensione degli argomenti.
- Accessibile online da qualsiasi dispositivo digitale (computer, tablet o telefono).
- Adattato in formato FALC (Easy to Read and Understand) con un sistema audio integrato.
- Linee guida metodologiche per aiutare i professionisti e gli assistenti familiari.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

- https://adapeipapillonsblancs.alsace/index.php/2022/06/20/le-serious-game-est-pret-connectez-vous/?fbclid=IwAR3CUvJcbgIXQr-WwEWAejZ1FCyPnCqjkBolj7K_zw5mEeMS0a5oAKCdrEs
- <https://adapeipapillonsblancs.alsace/wp-content/uploads/2022/06/Livret-A5.pdf>
- <https://prod05.almedia.fr/adapei/>

FACILITARE LA CONNESSIONE POSITIVA TRA PARI

Breve descrizione

Questa metodologia consiste nel facilitare la connessione tra pari e l'inclusione nella comunità, riunendo i giovani, assicurando loro informazioni accurate e affermative sulla salute sessuale e aiutandoli ad avere conversazioni aperte e oneste sulle relazioni e sulla salute sessuale. La promozione di discussioni interattive può essere realizzata coinvolgendo il dibattito e lo scambio utilizzando un linguaggio semplificato e domande aperte. Può essere promossa anche incoraggiando la condivisione di pensieri e sentimenti, fornendo uno spazio sicuro per discutere.

Formazione (6 sessioni) riservata a persone con disabilità intellettiva di età superiore ai 18 anni.

Contenuto:

- Come mi comporto come donna/uomo nella mia vita emotiva...
- Come vivo nel mio corpo...
- Come mi sento nel mio cuore...

Da dove viene?

Belgio, Inclusione "Parlons d'Amour".

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Obiettivi:

- Imparare a sentirsi a proprio agio con il proprio corpo, i propri desideri, le proprie frustrazioni e le proprie difficoltà.
- Sentirsi meno in colpa rispetto all'argomento del corso: vita emotiva e sessualità.
- Ottenere maggiori informazioni sull'argomento

Metodologia :

- All'interno di una singola sessione, il formatore utilizzerà diversi metodi di facilitazione: discussioni di gruppo, sessioni informative e sessioni di facilitazione.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

- <https://www.inclusion-asbl.be/formations-sensibilisation/formations-sensibilisation-2/formations-pour-les-personnes-avec-un-handicap-intellectuel/parlons-damour-description-detailllee/>
- Easy to read doc: <https://www.inclusion-asbl.be/formations/parlons-damour/>

METODO DI INSEGNAMENTO MULTISENSORIALE

Breve descrizione

Questo metodo rende l'insegnamento più inclusivo e rafforza le conoscenze e le abilità del discente. Include diversi tipi di apprendimento sensoriale, come quello visivo, uditivo, cinestetico, tattile o olfattivo.

Ad esempio, gli strumenti didattici tattili o che possono essere toccati, come i modelli di anatomia, le bambole, i prodotti contraccettivi e i prodotti per l'igiene, rendono molto più concreti i concetti astratti di anatomia, prevenzione della gravidanza e igiene.

Modelli in scala dettagliata di corpi umani completi e realistici, le bambole Matassa sono bambole di stoffa che rappresentano adulti e bambini.

Sono destinate a un uso professionale come ausili didattici e strumenti di mediazione nel campo della vita affettiva, relazionale e sessuale. Modelli in scala dettagliata di corpi umani completi e realistici, le bambole Matassa sono bambole di stoffa che rappresentano adulti e bambini.

Un mezzo di espressione – L'uso delle bambole Matassa crea una distanza che incoraggia la discussione. Si fanno carico di domande e problemi. Come le marionette, interpretano ruoli e rappresentano situazioni, alcune inventate, altre vissute.

Possono diventare un mezzo di espressione senza bisogno di parole. In questo senso, sono particolarmente importanti per le persone che hanno scarse o nulle capacità verbali (a causa di età, disabilità, traumi, barriere linguistiche o altri fattori).

Da dove viene?

Creata da Julie Lachazette presso il laboratorio di cucito Anamaya, in collaborazione con Planning Familial (Belgio). Le creazioni Matassa sono realizzate a mano in Francia.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

- Pratico: apprendimento sensoriale grazie alle bambole tattili
- Corpi realistici e tangibili
- Accesso più facile all'intimità per aiutare le persone a esprimersi
- Uno strumento che può essere adattato e adattato

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

- <https://www.les-poupees-matassa.fr/>

MISCELA DI TUTTI I PRECEDENTI, DECOMPLICAZIONE DEI TEMI SESSUALI ATTRAVERSO I GIOCHI

Breve descrizione

Sotto forma di gioco da tavolo, con pedine, dadi, puzzle e supporti visivi, il gioco fornisce una serie di strumenti per aiutare le persone a parlare di temi legati alla sessualità e all'affettività.

I giocatori devono rispondere correttamente alle domande poste dal conduttore del gioco, un educatore o uno psicologo, per ottenere un pezzo del loro puzzle. Il gioco termina quando un giocatore ha completato il puzzle rappresentando personaggi maschili e femminili. Vengono trattati 7 temi: Norme sociali, Diritti e doveri, Intimità, Vita emotiva, Igiene e salute, Fare scelte, Emozioni.

Unisce la logica di un gioco dell'oca, di Trivial Pursuit e di un puzzle. Una partita dura circa venti minuti, con un massimo di tre-cinque giocatori.

Rivolto ad adulti con disabilità intellettiva, il gioco mira a fornire un'educazione sessuale attraverso l'acquisizione di codici, diritti, doveri e divieti in questo ambito. Il gioco può essere adattato agli adolescenti.

Da dove nasce?

Elaborato da personale educativo e da uno psicologo in una casa di riposo gestita da Unapei nella regione dell'Oise.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Lo scopo di questo gioco è quello di rendere efficiente e pragmatica la scoperta dell'accesso alla vita sessuale e affettiva per le persone con disabilità mentale.

- Rende più facile per loro appropriarsi della propria identità sessuale ed emotiva.
- Viene utilizzato come strumento di valutazione per capire a che punto sono i partecipanti nella percezione della loro sessualità e nella rappresentazione della loro vita emotiva.
- Offre un modo per incoraggiare i partecipanti a parlare dei traumi e a intraprendere azioni preventive sul rispetto del corpo, delle convenzioni sociali, dei divieti e del consenso.
- Offre uno spazio pragmatico e adattato, stimolando e permettendo alle persone di esprimere le proprie rappresentazioni.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza

<https://esat-unapei60.com/nos-metiers-et-savoir-faire/keskesex-jeu-deduction-a-vie-affective-sexuelle/>

IL GIOCO DEL DILEMMA

Breve descrizione

Il “Gioco del Dilemma” è un GBL basato a Freetown, in Sierra Leone, che permette di esplorare vari luoghi come la scuola, il mercato, la clinica sanitaria, la chiesa e la moschea. Presenta dilemmi e opportunità di apprendimento relativi a diritti sessuali, pubertà, gravidanza, malattie sessualmente trasmissibili e contraccettivi. Gli utenti si cimentano con quiz educativi, video interattivi e mini-giochi per migliorare l'autonomia e l'educazione.

Può essere giocato online o scaricato tramite App ed è fornito dalla Start UP Lululab.

È destinato a ragazze e ragazzi di età compresa tra i 12 e i 16 anni.

Può essere giocato individualmente o in gruppo, diventando così un valido strumento di dialogo per discutere di salute e diritti sessuali e riproduttivi (SRHR) in modo sicuro e coinvolgente, sia in un club giovanile che in classe o in contesti simili. Aiuta a normalizzare le discussioni su argomenti a volte tabù attraverso il gioco e la narrazione.

Il gioco è stato creato in collaborazione con Save the Children Sierra Leone, Save the Children Danimarca, BRAC Uganda e giovani partecipanti della Sierra Leone e dell'Uganda.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Si tratta di una buona pratica perché utilizza un approccio interattivo e culturalmente sensibile per educare e coinvolgere gli utenti sui temi della SRHR, con particolare attenzione ai giovani. Non solo trasmette conoscenze, ma favorisce anche discussioni aperte e promuove la comprensione in modo sicuro e piacevole. In particolare, coinvolge gli utenti attraverso elementi interattivi che rendono l'apprendimento un'esperienza piacevole e partecipativa, coprendo un'ampia gamma di argomenti. Questo approccio globale garantisce una comprensione profonda.

L'applicazione offre uno spazio sicuro e coinvolgente per discutere di argomenti spesso tabù legati all'educazione sessuale, trasformando questi temi in sfide e racconti, aiutando a destigmatizzare e normalizzare queste conversazioni. Soprattutto per il pubblico giovane, se giocato in gruppo, funge da strumento di dialogo, consentendo agli utenti di discutere con i loro coetanei, promuovendo conversazioni aperte e comprensione reciproca.

Infine, il gioco Dilemma Game responsabilizza gli utenti fornendo loro conoscenze e informazioni essenziali sull'educazione sessuale, il consenso, la pubertà e l'igiene, che sono fondamentali per gli obiettivi di GIAff4ID.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza



Fonte

<https://lululab.org/educationalgames/sexualeducation>

Informazioni aggiuntive

I principali beneficiari del gioco sono soprattutto i giovani, in particolare gli adolescenti, che stanno sviluppando la loro comprensione dell'educazione sessuale. Il gioco mira a fornire loro informazioni adeguate all'età e a metterli in grado di prendere decisioni consapevoli sulla loro salute. Tuttavia, anche insegnanti, animatori e operatori giovanili possono utilizzare il gioco come strumento educativo per coinvolgere ed educare i giovani studenti in classe o in gruppo.

GIOCO DI EDUCAZIONE SESSUALE “TAP THAT”

Breve descrizione

“Tap That” è un gioco educativo per cellulari progettato per Android e iOS, rivolto agli adolescenti per insegnare loro le infezioni sessualmente trasmissibili (IST). Il gioco è stato sviluppato nell'ambito di un progetto annuale di Design e Tecnologia.

Il concetto di “Tap That” prevede che i giocatori assumano il ruolo di angeli custodi responsabili di garantire la salute e il benessere di cariche umane sessualmente attive. Devono proteggere queste cariche da un mostro che diffonde le IST e minaccia le loro vite. Per farlo, i giocatori utilizzano strumenti come preservativi, vaccinazioni, check-up, cure e trattamenti per mantenere in salute le loro cariche e infine sconfiggere il mostro. Il gioco mette alla prova i giocatori con una complessità crescente, mentre gestiscono un numero sempre maggiore di cariche e di infezioni nel corso dei livelli.

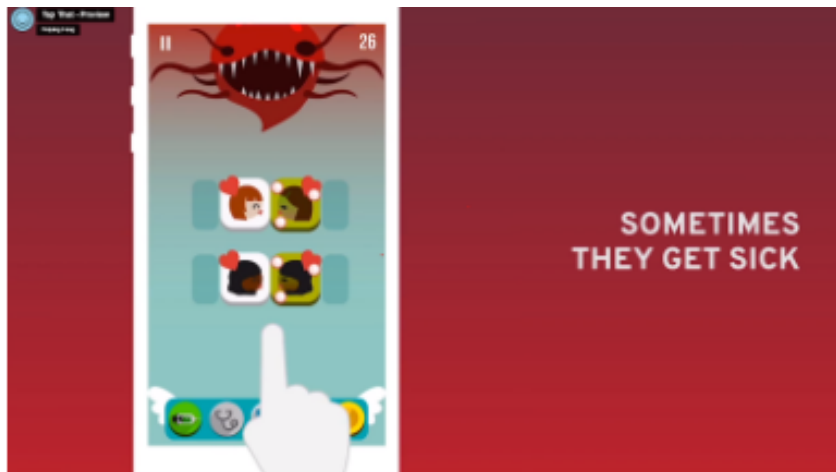
Il target sono i ragazzi tra i 12 e i 17 anni.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Combina efficacemente l'educazione con l'intrattenimento, si rivolge a una fascia d'età specifica con informazioni importanti e ha ottenuto il riconoscimento dei media. I suoi scenari interattivi e reali, così come la disponibilità di una documentazione dettagliata, contribuiscono al suo valore nel campo dell'educazione alla salute sessuale. Inoltre, il progetto ha il potenziale per creare consapevolezza e avere un impatto su un pubblico più ampio.

Il GBLA dimostra il valore dell'utilizzo di strumenti educativi innovativi, come i giochi per cellulare, per coinvolgere ed educare gli adolescenti su temi importanti come la salute sessuale. Evidenzia il potenziale della gamification nel fornire contenuti educativi in modo coinvolgente e interattivo. Da questo gioco si può apprendere un approccio innovativo nel campo dell'educazione alla salute sessuale. Dimostra che gli approcci tradizionali possono essere integrati o potenziati da soluzioni creative e tecnologiche, in particolare quando ci si rivolge a un pubblico giovane.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza



- <https://pfeng.cc/work/tap-that>
- https://pfeng.cc/work/tap-that/tapthat_peiyingfeng.pdf

Fonte

Paul, Annie Murphy. "What's the Secret Sauce to a Great Educational Game?". kqed.com. April 26th, 2012. Web.
<http://ww2.kqed.org/mindshift/2012/04/26/whats-these-secret-sauce-to-a-great-educational-game/>

Future of Sex Education Initiative. "National Sexuality Education Standards: Core Content and Skills, K-12". A special publication of the Journal of School Health. 2012. Retrieved from <http://www.futureofsexed.org/documents/josh-fose-standards-web.pdf>

MY SEX DOCTOR

Breve descrizione

My Sex Doctor è un'applicazione mobile disponibile per iOS e Android progettata per fornire un'educazione sessuale positiva agli adolescenti dai 17 anni in su. Tratta argomenti relativi alla salute sessuale, tra cui il consenso, le malattie sessualmente trasmissibili (STD) e le sane capacità di comunicazione interpersonale. L'applicazione offre una funzione di dizionario per comprendere i termini della salute sessuale, può essere protetta con una password PIN personalizzata e incoraggia un dialogo aperto sulla salute sessuale. È disponibile in tre versioni: My Sex Doctor Lite, My Sex Doctor e My Sex Doctor Plus, con diversi livelli di pop-up pubblicitari. L'obiettivo è quello di colmare il divario tra adolescenti, professionisti e genitori nella discussione sulla salute sessuale. Offre informazioni su diversi argomenti, tra cui i cambiamenti biologici durante la pubertà, le capacità di relazione interpersonale, le classificazioni LGBTQ+ e l'educazione alle malattie sessualmente trasmissibili.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

My Sex Doctor è considerata una buona pratica perché fornisce efficacemente un'educazione alla salute sessuale, promuove la privacy e la discrezione, colma il divario nelle discussioni sulla sessualità, responsabilizza gli adolescenti e fornisce risorse per operatori e genitori. L'applicazione riconosce la necessità di privacy e discrezione quando si parla di salute sessuale, soprattutto tra gli adolescenti. Offre uno spazio sicuro e riservato per l'apprendimento e la ricerca di informazioni.

I contenuti del gioco sottolineano l'importanza di fornire agli adolescenti conoscenze sulla salute sessuale. Un processo decisionale informato è un aspetto cruciale per promuovere pratiche sessuali sicure e il benessere generale. Un altro straordinario merito dell'applicazione è quello di fungere da ponte per migliorare la comunicazione tra adolescenti, operatori e genitori in materia di salute sessuale. In questo modo, facilita discussioni più aperte e oneste su questo tema delicato.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza



<https://ubwp.buffalo.edu/happe/2020/09/09/my-sex-doctor/>

Informazioni aggiuntive

I principali beneficiari sono gli adolescenti dai 17 anni in su. L'applicazione fornisce loro informazioni e risorse essenziali sulla salute sessuale, aiutandoli a prendere decisioni informate e a navigare in argomenti delicati. Possono utilizzarla operatori sanitari, consulenti ed educatori. Fondamentalmente, l'app affronta le competenze relative all'alfabetizzazione sulla salute sessuale, alla privacy, all'empowerment attraverso la conoscenza, alle capacità di comunicazione, all'orientamento professionale e all'alfabetizzazione tecnologica, contribuendo a un approccio più informato e aperto all'educazione e alle discussioni sulla salute sessuale.

OTSIMO

Breve descrizione

Otsimo è una piattaforma tecnologica educativa e un'applicazione mobile progettata per fornire esperienze di apprendimento personalizzate e accessibili ai bambini con bisogni speciali (YPWD). Offre un'ampia gamma di giochi e attività educative per supportare lo sviluppo delle capacità cognitive, comunicative e motorie in modo divertente e coinvolgente. La piattaforma adatta i suoi contenuti alle esigenze e alle capacità specifiche di ogni bambino, rendendola una risorsa preziosa per genitori, educatori e terapisti che lavorano con bambini affetti da autismo, disturbo da deficit di attenzione e iperattività (ADHD) e altre sfide dello sviluppo. Otsimo mira a rendere l'apprendimento più inclusivo e piacevole per tutti i bambini, indipendentemente dalle loro esigenze di apprendimento.

Sul sito web sono disponibili diverse applicazioni e giochi, come ad esempio: App AAC (Augmentative and Alternative Communication), progettata per i bambini con difficoltà di comunicazione, compresi quelli con difficoltà di linguaggio, autismo o altri disturbi dello sviluppo. Questa applicazione aiuta i bambini a sviluppare le loro capacità comunicative attraverso l'uso della comunicazione alternativa e accrescitiva. Fornisce un sistema di comunicazione visiva che consente agli utenti di esprimere i propri bisogni e desideri attraverso immagini e simboli.

Otsimo Special Education, progettata per soddisfare le esigenze educative dei bambini affetti da autismo e ADHD, offre una serie di giochi interattivi ed educativi che si concentrano su varie aree come le abilità cognitive, lo sviluppo del linguaggio e delle abilità motorie. Questi giochi sono personalizzati per soddisfare le esigenze di apprendimento di ciascun bambino.

Otsimo Speech Therapy: è stato creato su misura per i bambini che necessitano di terapia del linguaggio e della parola, compresi quelli con ritardi nel linguaggio e disturbi della comunicazione.

Cosa la rende una buona pratica/cosa si impara da essa

Otsimo è stato progettato per essere inclusivo e per soddisfare le esigenze di bambini con diverse necessità speciali, tra cui l'autismo e l'ADHD. Si sforza di fornire un'esperienza di apprendimento equa per tutti, indipendentemente dalle difficoltà di apprendimento individuali. La piattaforma utilizza giochi e attività interattive per rendere l'apprendimento piacevole e coinvolgente. Questo può essere particolarmente efficace per i bambini che possono avere difficoltà con i metodi educativi tradizionali.

Per quanto riguarda Giaff4ID, questa piattaforma può essere utile per identificare l'uso di immagini e i tipi di giochi che si rivolgono ai giovani disabili. Inoltre, il nostro team può concentrarsi sull'approccio olistico adottato da Otsimo, che offre una gamma diversificata di giochi educativi e di sviluppo, sottolineando il valore della promozione della sensibilità e della consapevolezza nei bambini con esigenze speciali.

Link fotografico/i della buona pratica/evidenza



Fonte

- <https://otsimo.com/en/about-us/>
- <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.hitapps.associations&hl=it&gl=US>

Informazioni aggiuntive

I principali beneficiari di Otsimo sono i bambini con esigenze speciali, come quelli affetti da autismo, ADHD e disturbi dello sviluppo. Inoltre, i genitori e gli assistenti di questi bambini beneficiano delle risorse della piattaforma. Otsimo li mette in grado di sostenere attivamente il percorso educativo e di sviluppo dei loro figli. Inoltre, gli educatori e i terapisti che lavorano con bambini con esigenze speciali possono utilizzare Otsimo come uno strumento prezioso per migliorare le loro sessioni di insegnamento e terapia.

Otsimo si concentra sullo sviluppo delle abilità in varie aree, tra cui quelle cognitive, motorie, vocali e linguistiche, affrontando la competenza dello sviluppo di abilità mirate.



GIAff4ID

SEGUITECI!

