



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE, DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA
UFFICIO SCOLASTICO REGIONALE PER IL LAZIO

Liceo Classico Statale Giulio Cesare *Cambridge International School*

Capofila Rete Territoriale Ambito 2



00198 ROMA – CORSO TRIESTE, 48 – Tel. 06/121124445 - X DISTRETTO
RMPC12000C – sito: www.liceogiuliocesare.it – email: rmpc12000c@istruzione.it

PRESENTAZIONE PROGETTO PARI E DISPARI



Il progetto “PARI E DISPARI: DUE INSIEMI UN GIOCO. Tre mosse per prevenire la violenza contro le donne”, sostenuto dal Ministero delle Pari Opportunità, si propone di coinvolgere il mondo della scuola in un’opera di sensibilizzazione pubblica sull’importanza della prevenzione e del contrasto alla violenza contro le donne. Il progetto prevede l’ideazione e la realizzazione di una campagna di comunicazione realizzata dalle studentesse e dagli studenti per accrescere la capacità di riconoscere e di conseguenza combattere gli stereotipi culturali legati alla figura femminile e maschile e favorire la diffusione di una cultura rispettosa della donna, nelle diverse età.

Il gioco del “pari e dispari” che dà il titolo al progetto si articola in tre mosse:

1. informazione-riflessione
2. produzione artistico letteraria
3. comunicazione

1. Prima mossa: Informazione e riflessione

Gli studenti e le studentesse del Liceo classico Giulio Cesare di Roma, capofila del progetto, del Liceo Gioberti di Torino e dell’IIS Duni-Levi di Matera, coadiuvati dai loro docenti, hanno letto, hanno intervistato e ascoltato interventi di esperti sul tema della violenza contro le donne: nella formazione sono stati coinvolti pubblici ministeri, giornalisti, psichiatri, magistrati, sociologi e politici, i cui interventi hanno trovato spazio in un convegno che si è tenuto a Roma, presso il Liceo Giulio Cesare, il 12 aprile 2019. Gli strumenti offerti dalla letteratura, dal teatro e dal cinema, ma anche dalla cronaca e dalla giurisprudenza, riutilizzati all’interno di un più ampio gioco che abbia come scopo la ricomposizione dell’intero, permetteranno di evidenziare la permanenza di stereotipi e comportamenti irriflessi, di elementi di “connivenza” con la cultura e il linguaggio sessista da parte delle donne stesse, che ancora oggi aderiscono o attingono a modelli comportamentali maschili.

Ha fatto parte di questa prima mossa anche l’allestimento di un torneo di dibattito regolamentato - “debate”- intorno a temi quali l’insulto sessista, le quote rosa, i ricatti sessuali sul lavoro e altri. Le squadre finaliste delle tre scuole si sono confrontate durante il Debate day del 13 aprile 2019 sempre presso il Liceo Giulio Cesare di Roma.

Tutti i materiali di volta in volta prodotti dagli studenti delle tre scuole, ad esempio le interviste agli esperti, saranno condivisi attraverso piattaforme digitali.

2. Seconda mossa: Produzione artistico letteraria

Coniugando linguaggi diversi e utilizzando sistemi di comunicazione innovativi e canali di diffusione propri del mondo giovanile, gli studenti e le studentesse realizzeranno un'inchiesta giornalistica, scriveranno un testo teatrale, ideeranno degli spot, divenendo così soggetti promotori di una cultura "pari" e rispettosa delle differenze. Ciascuno potrà assecondare le proprie inclinazioni ed esprimersi con originalità e creatività, avvalendosi del sostegno dei docenti.

3. Terza mossa: Comunicazione

La terza mossa rappresenta lo scopo del gioco: realizzare forme comunicative agili e originali, coniugando linguaggi diversi (letterario, drammaturgico e cinematografico), per superare la contrapposizione fra chi è 'pari' nella società e chi non lo è, i 'dispari' appunto, in un gioco di 'insiemi' integrati.

Per raggiungere questo obiettivo e realizzare una campagna di informazione efficace, che parta e arrivi alle studentesse e agli studenti, si useranno i più innovativi strumenti di comunicazione, grazie alla partnership con Tuttoscuola, la rete Civicamente e gli operatori dei Bibliopoint.

La rappresentazione del testo teatrale e la realizzazione degli spot permetterà una appropriazione e rielaborazione personale dei valori veicolati dal gioco.