

Deliverable D4.2

"Repository of youth digital content creation projects from partner countries promoting tolerance and non-discrimination in sports"

Project Title:

DIALECT 2 "Combating youth raDicalizAtion: Building communities of toLEranCe combining fooTball with media and digital literacy"

Project number: 101050782

Due date of deliverable: 30/4/2024

Actual Submission date: 08/05/2024

Responsible partners: ActionAid Italy

Dissemination level: PU

"This publication was co-funded by the Erasmus+ Sports programme of the European Commission"

"The content of this publication represents the views of the author only and is his/her sole responsibility. The European Commission does not accept any responsibility for use that may be made of the information it contains"

Guiding questions

➤ **We are interested in analysing the process of creation of the digital contents.**

Please describe how - starting from the practical activities suggested by the toolkit - the participants have been able to transform the acquired knowledge into the digital contents. You can mention cooperative strategies adopted (discussions, assemblies, brainstorming, voting); additional inputs provided by trainers and mediators, success stories, or critical issues (i.e. participants' knowledges and personal experiences) and related mitigation actions.

➤ **Please describe the features of the digital contents, also providing link to the related materials (photos, videos, etc..).**

➤ **We are interested in analysing in which way the acquired awareness in the use of media and digital tools affected the adolescents' perception of discrimination in sports and its narratives.**

➤ **Please describe how the digital content has been received during the community street events/exhibitions and the reactions of the participants. Please, also mention other dissemination opportunities carried out within the community or on media channels.**

INTRODUCTION

The great novelty of the second edition of DIALECT was to bring together two central themes in the development of young people's consciences and personality building: digital media and sport.

Through multiple steps, DIALECT2 connected these two entities transforming them into two specific areas of intervention. Firstly, by stimulating young people participating in the project to reflect on how *hate speech*, discrimination and exclusion need mass disseminators, as digital media and social networks in particular can be; then, by highlighting how a particularly permeable sphere for these hateful practices is, paradoxically, sport: a mass phenomenon, able of sometimes catalysing the most instinctive aspects of a personality.

The idea of the project, however, was to return the positive potential of this relationship to young people, and to do this through two parallel paths that at some point met each other.

The first, from a sport point of view, is Football3, which had already been a cornerstone of the first edition of DIALECT. We are talking about a methodology of solidarity-based and inclusive street football, in which boys and girls are encouraged to self-organise and self-regulate, and to identify the best strategies to make the game fun for all, a fair and serene competition, a tool not only for playing but also for growth. The second path is a digital media literacy capacity building, which promoted an understanding and awareness of tools that young people use on a daily basis, on the one hand below the possibilities that these tools offer, and on the other hand without adequate knowledge of the risks and pitfalls that they bring with them.

In this report – composed of contributions from the different organizations participating in the project in Greece, Hungary, Italy and Serbia – there are detailed descriptions of the collective processes that have led to the creation of digital content, in order to unmask and ridicule the practices of hatred, racism, discrimination, exclusion, which insinuate themselves as much in the world of sport as in digital media; there are reflections by the protagonists, descriptions of collective analysis, practices and choices.

There is then a detailed description of the contents, explaining why some choices were made rather than others, what was behind the decision to push a message using one word or phrase rather than another. Finally, it is told when and how the Football3 tournament and the digital literacy workshop began to dialogue, and how the two paths influenced each other in the creation of multimedia contents.

The digital contents were shown during some public exhibitions events, one for each country, in which the boys and girls shared their work and reflections with the people of their territories. In the second part of the report we focus on these events, trying to capture the growth in awareness on the part of the adolescents, and the stimulus that was brought among the adults when they were shown a work that had been months in the making, and which we hope will continue.

GREECE

The creation of the digital contents

The participants were all the 15 players (2 girls and 13 boys) ages 12-15 from our mixed football team of the Community Centre of ActionAid in Athens. The team is open for adolescents, both male and female, of ages 12-17 from the broader area of Kolonos. Our players come from countries such as Pakistan, Iran, Egypt, Bangladesh and Greece.

Since September 2023, the composition of our team has been constantly changing. The former players (that were part of our team when the training in Oslo took place) have reached an age in which they must prioritize their academic responsibilities, leading to their resignation from the team. Hence, there was an imperative need for the Inclusion through Sports team of AAH to recruit new players. The new players have a dissimilar profile and background to the former ones. To be more precise, they are younger in age (median age 13-14 years old compared to 16-17 of the former composition) and, most of them, arrived in Greece a few years ago, which means that their linguistic level in Greek is very low. There are several players that do not speak Greek at all. Furthermore, almost all the players neither had participated in the former edition of Dialect, nor in the training of Oslo. Additionally, the majority of our players had not participated in football3 sessions in the past, so we had to devote time for them to familiarize themselves with this methodology. For that reason, we organized introductory sessions to the football3 methodology.

The former players that were in the team when the DIALECT2 program started, were part of the team for many years and they were familiar with the football3 methodology. Furthermore, they had participated in several

workshops that focused on developing their soft skills (i.e., how to become mediators). Therefore, they had a deep understanding of the methodology and that allowed the coach and the trainer of the team to work in depth with them on social topics. The median age of the team was 16-17 years old. Thus, they were more receptive and knowledgeable to work on complex meanings and topics. Lastly, they were adolescents from the neighborhood of Kolonos that, even though they have a migrant background, they have been raised in Greece and, therefore, speak Greek fluently. Two of them had traveled in Oslo with us for the training, but as it was explained above, they resigned from the team due to their scholar obligations.

In such a context, we had to start working with the new players from the basics and discuss simple terms such as cooperation, acceptance, communication, respect and how we can combine these values with football and demonstrate them in our game. The profile of the players also affected the construction of the digital projects. For instance, as the level of Greek of most of our players is low, they decided to do projects that did not focus a lot on verbal or written content. This is why they chose to design and create a stop-motion-animation video (1st project) and a video that demonstrates values in football (2nd project). We realized that even participants that could not participate a lot in discussions because of the linguistic barriers, were more engaged in the creation of the digital projects as they could do more practical tasks. More information about those two projects will be provided below.

Some practical activities suggested by the toolkit proved to be extremely helpful in preparing the participants to create and carry out the digital contents. For instance, when we addressed the issue on how photos can be edited and manipulated to produce fake news, we implemented the activity “Camera, Shots and Angles”. We had brought tablets on the football pitch and the participants, divided into small groups, practiced taking different shots – from close ups to very wide ones. In such a way, they learnt how different shots can carry different meanings and information.

The afore-mentioned activity provided participants with both theoretical and practical knowledge on how to use the camera and decide on the shot depending on the message you want to convey. All this gained experience was extremely useful when they worked on the video digital project.



In order to
decide which
digital
creation
projects
would be

implemented, firstly, we asked the participants at the end of a training to reflect on what we had learnt so far as well as what kind of technical equipment they feel prepared and comfortable working with. Then, we invited them at the Community Centre of ActionAid in Athens and held a meeting on this topic. After discussing their views, opinions and desires, we started brainstorming on how these theoretical inputs can be transformed to something practical. After listening to different ideas, we voted on the two most desired projects and the participants discussed about the task distribution – how each one of them would contribute to the creation of the digital projects. For instance, some of them preferred to handle the technical equipment (camera, tablets), others to be in charge of editing the produced content, whilst others wanted to help in the preparation of the materials.

The 1st one was to produce a stop motion animation video project. In this case, our participants chose firstly the method and then the content. Three of our participants had worked in the past with such a method in a youth centre and they wanted to employ their experience. Deciding on the content was more time-consuming. As we had made a discussion regarding the heterogeneity of our team and the fact that is open to all individuals regardless their nationality, ethnicity, race, gender and other statuses, this led in choosing diversity in sports and its' potential as the theme of the stop motion animation video.



The animation project was completed after 5 meetings-workshops. The 1st one was common with the 2nd project and involved the discussion and

the selection of the projects as it was described above. Two more meetings were required to design on a paper the frames of the stop-motion-animation, do research about the figures etc., print them, laminate them and cut them. In the 4th meeting we took the photos-frames with the tablet and at the final meeting the participants used the application “Power Director 365” to insert the photos and edit the video.

The same process was followed also for the second project. The adolescents on the football3 team had a big say in what went into the video. We wanted to show not just the football3 training stuff, but also highlight the important life skills we work on, like teamwork, respect, and how everyone should feel welcome on the field no matter who they are. Mixing the game skills with these broader messages gave the video a real punch, and spread the inclusive message that football3 is all about.

Since it was decided a professional camera and equipment to be used by adolescents, the coach/trainer had to teach them how to use it. Multiple times during the football trainings, some of the participants practised the use of the camera under the guidance of the coach/trainer and on other days the participants were met in the ActionAid's Community Center to be familiar with the software that they would use. After the sharing of the responsibilities, the adolescents decided on the content and how would be evolved and proceeded with the preparation steps, such as shooting the scenes and collecting the videos. As final step, it was the montage by using of software in which they compiled the videos and produced the final outcome.

The completion of this project required 4 meetings. The 1st was common with the one of the animation project as it was mentioned above. The next two ones happened during the trainings where participants took footage from the pitch (short videos etc.). In the final meeting the collected material was edited and the video was finalized.

The features of the digital contents

As it was mentioned above, the 1st project was a stop-motion animation video on the topic of “diversity and inclusion in sports”. The produced video shows how football can fight forms of discrimination and exclusion by adopting an inclusive approach.

The participants did research online to find and select the figures used for the video, printed them and laminated them. Also, they created a football pitch as a background from a large green hard paper, by drawing the lines with a white marker.

(Click [here](#) to see more)

Regarding the 2nd video, was a combined video with football skills and techniques, but also the values that football3 methodology promotes. In this video, the technical skills of the adolescents are presented but also the fact that sports can connect people and fight against racism and intolerance.

The participants came up with their ideas on how the main content of the video could be evolved. Following that, and with the support of AAH staff, the adolescents took the initiative to shoot the scenes by using a professional camera which was provided by AAH and under the guidance of the coach/trainer. After the completion and the collection of the necessary scenes, the participants used video editor software in which they inserted all the videos and proceeded with the montage of them and produced the final project.



(Click [here](#) to see more)

Acquired awareness

The digital & media literacy toolkit was a good basis for the coaches/trainers

to be based on and transfer the knowledge to the adolescents. Since language is crucial in educational trainings, the coach/trainers faced this barrier while using the toolkit and this had as a result the difficulty in the implementation of the digital/media training. To overcome this obstacle and the adolescents to understand thoroughly the meaning of the training, the AAH staff organized meetings with the participants more often. The adolescents participated in the selection of the digital equipment that they would need to create the digital content projects. Following that and in combination with the digital and media training the adolescents felt more confident with their knowledge of the media environment and in using such equipment. The coach/trainers presented to the team how to use the cameras, the software and the tools that would be used.

After many meetings with the participants and discovering alternative and more practical ways to implement the training, we eventually decided on the ideas and the content of the digital projects. The training in media/digital tools provided participants with an understanding of how the digital world can convey messages or manipulate meanings and the fact that a critical mind is needed to analyze and reflect on them.

The produced videos demonstrate simply and understandably that inclusive approaches in sports have the potential to fight discrimination. Both digital content projects promote the collaboration of team members regardless of their cultural background, age and gender. During the production of the videos, all participants shared their ideas and respected the different approaches of each adolescent. Through both videos values such as respect, collaboration, tolerance and diversity are promoted.

The football3 methodology influenced a lot the participants in both digital contents. In the stop motion animation video, the participants chose as a topic the diversity in sports and the fact that everyone should be included regardless their status or background, which are issues we have addressed numerous times throughout our f3 discussions and worked on them by suggesting football3 rules.

Regarding the second project, the video, the participants decided to show how values, such as respect, acceptance, inclusion etc., which are core principles/values in our program, can be demonstrated in a football game. The main idea of the video was to combine the above values with technical skills that are improved during the football3 trainings. During the football trainings, all the above values are shared and worked by the participants and this was what inspired the adolescents in the production of both videos. After multiple discussions with the participants regarding the topic that we would like to highlight in the video, we concluded by using specific words (respect, diversity, tolerance, collaboration), and the coach/trainer gave homework to them. The above-mentioned homework was for the adolescents to create a scene or/and a scenario that we would use in the video according to the words we concluded. The participants came back with their ideas, some of them drew their ideas, and other participants wrote a scenario. The scenes that are presented in the video are based on the transformation of a word into action on the pitch. In a world where discrimination and intolerance are all around, and since similar incidents happening in the sports field, football3 came to overcome those barriers and promote the positive aspect of football.

As a result of both digital content projects, it is crucial to underline the importance of the discussions between the adolescents and the coach. The adolescents expressed their opinions regarding the values we work on during football3 trainings and discovered new approaches that they never thought of until then. By exchanging ideas, the participants had the chance to understand better each other and respect their points of view. Based on that, and during the process of the creation it was observed that the team demonstrated better collaboration and enthusiasm since it was something that they had never done before.

The digital contents and the exhibitions event

The participants were very responsive to the digital projects that were projected during the community street event that took place in Akadimia Platonos, a park close to the Community Centre of ActionAid in Athens.

More specifically, they were very proud that their creations were exhibited in a public space. They commented on various features of the videos and reflected a lot on the preparation they had done for them. For instance, a girl commented that, notwithstanding the fact that a video might seem short in duration, the preparation behind it is demanding and time-consuming. She added that, despite all the workload, the result was very rewarding.

The participants of the exhibition event reacted in various ways on the videos created by our partners. Despite not understanding everything said, they found some of them very humoristic (i.e., the short videos created by Italy).

Apart from the exhibition event, further dissemination techniques will be followed to spread the digital projects. For instance, they will be uploaded on the website of Dialect2, as well as they will be posted on the social media of our organization. Lastly, they will be projected on a daily basis on the TV which is installed at the reception area of our Community Centre, where all of our beneficiaries wait for their appointments or programs.

LINK TO THE SHARED FOLDER:

https://drive.google.com/drive/folders/1eTw03YL0-ee03ljp5e7jsuV_u1bafqhx

ITALY

The creation of the digital contents

About halfway through the workshop, the group (described in its composition in Deliverable 4.1) began to question the methods of production and the characteristics of digital content. The process took place gradually, using multiple emergence strategies, and going through several phases.

The main methods of discussion were brainstorming and assemblies. Brainstorming was usually coordinated by a mediator, who was no longer called upon to manage relational balances and mediate conflicts, but to stimulate, organize and synthesize the expression of individual ideas into a single collective idea.

The themes that emerged most strongly from these discussions, and which can be exemplary to illustrate the ways in which the participants compared, as well as their ideas emerged, were those of stereotype and prejudice. In fact, the participants in the workshop were urged to explain stereotypes and prejudices that they themselves perpetrate against other people.



From
those
clichés
and

prejudices, it was possible to extrapolate – not too hidden – gender, cultural, geographical and social discriminations, of which boys and girls quickly became aware. The next step was to think about their delicate and paradoxical condition, that is, being at the same time agents and objects of prejudice and, therefore, of discrimination.

An effective example:

«We may think that the Rom are dirty, but then if we think about it, even if it may be true that there is one who is dirty, not all of them can be dirty. It's really mathematical. During our discussions we realized that we ourselves suffer a certain kind of prejudice, such as when in the stadiums the fans of the opposing teams say to the Neapolitans: "Wash yourselves!", or when we go on vacation to Calabria or Puglia, which are not Paris or New York, and people say that the Neapolitans suck, they are thieves, etc.». (Asia Arrigo, from the Digital Media Literacy Lab)

It is worth dwelling on other activities that have been implemented, to better understand the ways of working that have produced the most effective results.

For example, again with regard to the theme of prejudice, we tried to identify which were the prejudices and stereotyped ideas most present in all the participants in the workshop, therefore not only boys and girls but also mediators and conductors of the same.

An interesting experiment was done using the WhatsApp group created specifically for the occasion. Each of the members of the group was asked to describe four characteristic elements of themselves, not explicitly deducible from the outside (i.e. character, hobbies, interests, educational qualifications, culinary preferences, literary tastes, movies, music, and so on). Among these elements, the other participants had to identify what was the only false statement. Of course, the game gave way to a series of attempts at misdirection by the participants, deductions and counter-deductions that allowed the whole group to play with the idea of stereotype and begin a process of reversal that then flowed, as will be seen later, directly into the digital content.

It could happen, therefore, that in the case of Asia (sixteen years old) nine out of nine people voted as a false statement "I can play football", evidently conditioned by the female sex of the same, but also that in the case of Mirko (real episode, fictional name) the answers were equally distributed on different indications such as "I am heterosexual", "I like to dance", "I practice boxing".



«Playing with the image that others have of us was fun. The experiment was based on the fact that our physical appearance conditioned the idea that other people who knew little about us were making of us. The other participants, in my case, had a lot of indecision, looking at how I dress and how I related to them, if I was a guy who listened to trap music or if I could own a parrot. When we revealed the correct answers and, above all, the reasons that led us to vote in a certain way, it was fun. In front of us, it emerged how badly we reason when we look at a person and how we let ourselves be conditioned by our brain and the messages we are surrounded by, rather than by reality». (Simone Quarta, from the digital media literacy workshop)

At that point, the fundamental step was to transform this awareness into digital content.

The fundamental need, on everyone's part, was to imagine and produce content that referred to this type of dynamics but placed within a precise context, that of football. At first, it was thought – again through collective decision-making processes – to build an avatar based on artificial intelligence, which would "exploit" the image of a famous person and induce observers to think about how often certain dynamics of exclusion and discrimination are reproduced in the world of sport in a very powerful way. Subsequently, it was decided to abandon the "cybernetic" actors: it would be the participants themselves in the workshop who would impersonate characters in two small sketches in which the most classic of the stereotypes related to the world of football would be reproduced.

The group began to think about the most frequent prejudices in their context and in their own eyes: women don't know how to play football; Africans can't learn Italian, and when they do, they make all the same grammatical mistakes (for example, they always use verbs in the infinitive); the Neapolitans are all dishonest and fraudulent; black athletes have no skills other than physical strength, and so on. Once the most effective of these in terms of representation had been identified, the activities proposed by the Toolkit continued to be deepened in order to have as many elements as possible to be included in the video-sketches.

In this regard, it is worth pointing out that in the course of the decision-making process, a theme emerged that led the students to discuss at length. "If our content – Edoardo reflected – which in a paradoxical key still stages discrimination, is not understood... Don't we risk having the opposite effect and fomenting hate speech and further verbal and even physical violence?". After a long discussion, it was concluded that, in order not to take this kind of risk, the content should have loaded the grotesque aspects of these prejudices and stereotypes to the maximum, to be ridiculed and therefore inevitably understood by everyone. In addition, it was decided to propose an additional digital content that would have shown - using the footage taken by the participants in the workshop during the tournament - how Football3 is able to overturn discriminations and prejudices that reproduce themselves from the outside world to the football microcosm, and therefore how Football3 could be a positive model to follow.

The features of the digital contents

After the discussions, we then moved on to the conception and production of two short video-sketches and the storytelling video.



The gestation of the latter was not too complicated. After an initial phase of adaptation, the participants in the workshop were able to be present on the

Football3 field together with their tools without interfering too much with sports activities, although some of the players' behaviors were inevitably conditioned by their presence. At the end of the workshop, a video of about four minutes was edited that effectively restores the cooperative approach maintained during the filming work, the relationship established with the participants in the tournament, and also to collect a balance of the latter

through a series of short interviews and footage of the third half of the game (the one in which the players of the Football3 match think about what did or didn't work during the match).

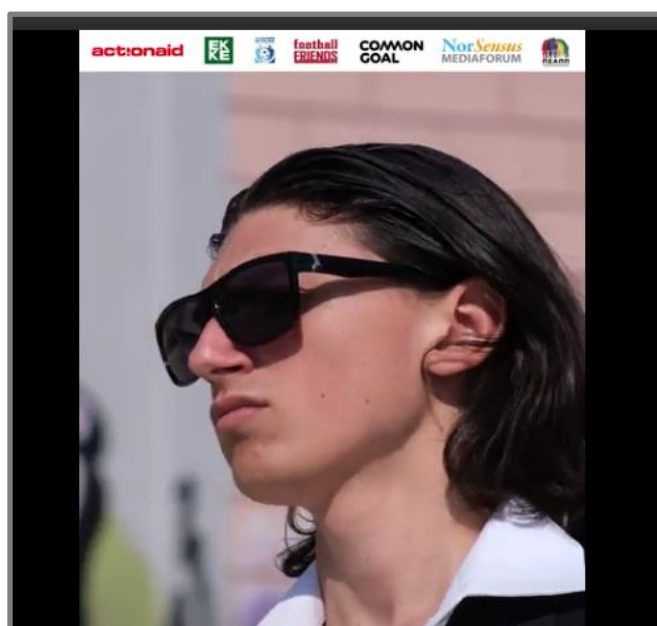
The two video-sketches are also very effective and convey with a good level of completeness the work done both in the classroom and in the field.

In both videos there is a character, deliberately very charged, who wears a classic black suit and a white shirt with a large collar, conspicuously unbuttoned. He has a number of features and accessories that make him funny: hair full of jelly, bracelets, sunglasses, and he moves waving a folder with white papers. It is clear, immediately after, that he is a football agent, to view the qualities of some young sportsmen.

The first candidate is Susy, but as soon as the girl approaches the agent, he shows her some bibs up on the ground; he points them out to her and her to bring them back to him washed within a few hours. The stereotype of the woman who is to play football is intertwined with the one that is present in too many areas of our country, and in particular in Southern Italy, where the female figure is still associated with domestic and care work.

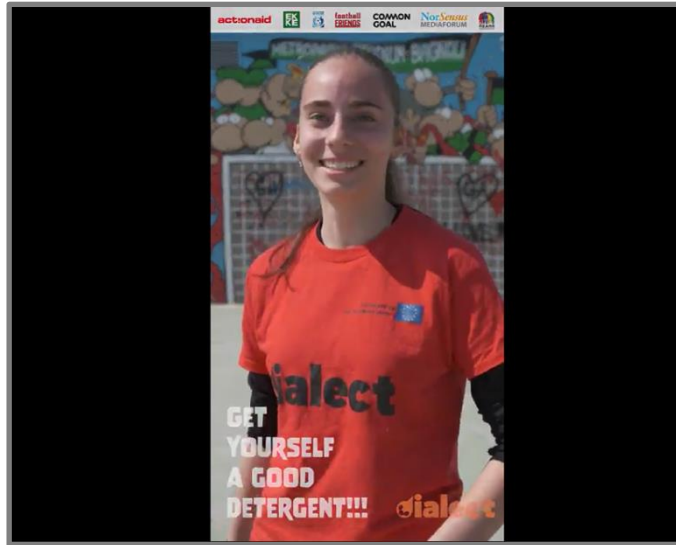


around
hired
piled
asks
few
unable
very



Susy, however, takes the ball and begins to dribble showing all her skill, leaving the agent stunned. Only in front of a case that presents itself to his eyes in all its strength, the latter forgets (perhaps) his own prejudice, takes notes enthusiastically and approaches Susy to talk to her.

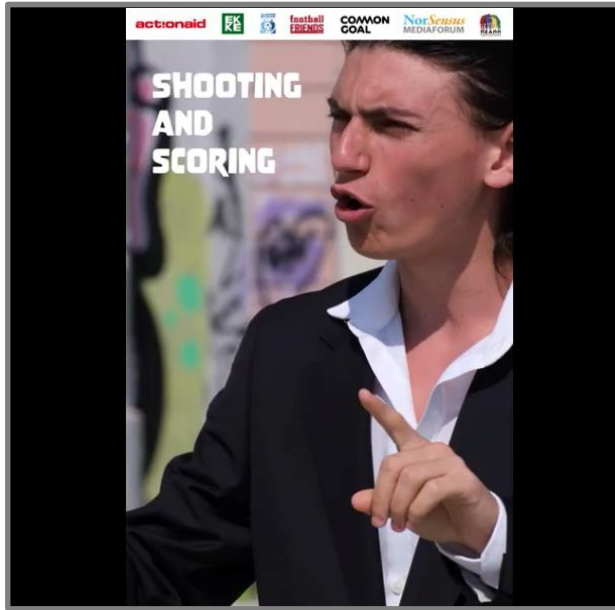
The girl, however, doesn't want to hear about it, she smiles at him, gives him back the ball and tells him: "Get advice on a good fabric softener to wash your bibs!".



The
second
sketch

reproduces the format of the first. This time, Praeedip, an Indian teenager who has been living in Naples for years, shows up on the path of the unfortunate agent. However, the agent does not know this, and after admiring the boy dribbling, he tries to engage him by talking to him in a demeaning way: "You... football... scoring goals... my team... play!" Praeedip doesn't get upset, but practically laughs in his face. Immediately afterwards he replies, partly in Italian and partly in Neapolitan dialect: "But why do you speak like that? I know five languages!".





It is worth saying a few words on the production moments of the two short video-

sketches. As in the case of video storytelling, the filming of these two digital contents was also done at the Metropark Stadium in Bagnoli on Saturday mornings before, during and after the Football3 tournament sessions.

Also, in that case it was interesting to note the collective involvement in the shooting, first in the preparation of the two protagonists of the video, then in the support to the director and cameraman. Basically, even on that occasion, the younger boys and girls, i.e. the participants in the tournament, were involved in different ways in the creation of the digital content, and when this was then completed by the older ones and the expert who coordinated the workshop, they felt part of the process.

Acquired awareness

A very interesting phase of the training was the one that stimulated the boys and girls to tell their fellow students all those episodes they remembered in which the hate speech typical of the digital galaxy had intersected with those related to the world of sport. For example, the case of the Spanish lines-woman who, victim of an accident during a local Serie A match, was heavily insulted on the web because that incident was associated with her alleged inability to move on a football field. The case in question was analyzed in all aspects, through brainstorming and couple restitution by the boys and girls. First of all, the context was framed, and the absolute lack of relationship between the two elements under analysis emerged: the accident, and the skills of the **lineswoman**. On the contrary, what emerged was the fact that "probably this linesman must be very good, because it is very difficult for a woman to make her way in such a sexist world as football, and even get to referee Serie A matches".

«Prejudice and hate speech are always based on false statements, we also saw this when we reasoned about fake news during the workshop. The fact that the lines-woman had a completely random accident is related to the false belief that women don't know how to be on a football field. In this sense, the Internet acts as a megaphone, because it allows everyone to "hammer" and spread this false information. And in addition, it is a wall behind which to hide, and a kind of virtual square where everyone feels entitled to insult, to shout terrible things, to hit those who cannot defend themselves». (Mattia Taormina, from the digital media literacy workshop)

«Very often the internet has the ability to turn into a value what was born as a stupidity, an idiotic joke, a gesture that may be offensive even on an unconscious level. Before we press the "share" button, we should ask ourselves if we really "share" that thought and want to "share" it with others. We would probably avoid saying and spreading so many stupid things and influencing people who might have less clear ideas than ours. The same goes for artificial intelligence, which we have studied and understood to be a very powerful tool, for better or for worse». (Bruno Cavallini, from the Digital Media Literacy Workshop)

As far as the relationship between the Football3 tournament and digital production is concerned, it could be said that this has materialized on an instinctive and relational level. Discovering that they were able to implement a type of sport different from the one they were used to, the boys participating in the tournament have over time realized how much they are surrounded, in other contexts, by continuous discriminatory and exclusionary dynamics; and they realized, above all, that they had learned to go beyond these dynamics naturally (even if many of them would never tend to admit it), the same with which they have long since learned to consider normal the presence of a classmate with skin of a different color from theirs.

Probably, the digital content that stages the "duet" between Susy and Mattia would hardly have emerged if there had not been almost three years of Football3 matches in which male and female teenagers played and confronted each other on an equal footing on a football field; they met and talked with professional Serie A football players; they attended improvised exhibitions of *freestyle* skills by young female footballers, and so on.

All this was evident in the eyes of the young people who participated in the workshop, also because some of them had been footballers of the tournament in the last edition of the project. For some of the "newcomers" it was surprising to note how the level of conflicts during the matches was very low, and very rarely was based on, or used as a weapon, discriminatory dynamics for example of gender or geographical origin.

«The boys and girls who participated in the tournament had mostly also taken part in the first edition of the project, so they had a certain level of involvement in the methodology as well, from which they had and have continued to absorb so much. What emerged from the matches was more than anything else the desire to make the playful moment prevail, while all the possible discriminations, conflicts, tensions, were automatically put in the



background, also thanks to the fact – it must be said – that by now the boys and girls had a consolidated relationship with each other». (Anna Michela Franzese, coach and trainer of the literacy workshop)

The digital contents and the exhibitions event

On April 6, the exhibition event was held in Viale Campi Flegrei, in the Bagnoli district, with the dual objective of showing the neighborhood the digital content created during the workshop and explaining to people how the project was articulated, and consequently what reflections arose among the participants.



The exhibition event was attended by both the boys and girls who played Football3 during the tournament and those who were the protagonists of the workshop and who were therefore the proponents of digital content. Of course, they are supported by the group of mediators.

The initiative went on for several hours, "occupying" the old square of Bagnoli, which is a pedestrian area where during the weekend the of the neighborhood walk or sit at the bar for hours of the day. On one side of the square there was an improvised football field, which had, in the best tradition of street soccer, as doors an entrance gate to a square with two trees.

In a strategic position, on the opposite side, there was a point of the project, with a banquet and a



effectively
now a
inhabitants
several
was an
tradition of
building and
was a base
television

where the two sketches and the storytelling video were broadcast in loop, attracting the attention of passers-by.

At the banquet, ready to give news, leaflets, information to those who approached, there were always one or two boys and a couple of adults from the Dialect2 staff.

«The event on 6 April was a moment of restitution and involvement of the territory. The young people brought their ideas of inclusion and respect to the neighborhood, creating narratives against discrimination and exclusion, showing the crucial role of sport in countering these phenomena. Publicly presenting the digital products created during these months and sharing them with the people of their territory highlighted the importance of a conscious approach to the media, which can be, as in this case, a very strong tool for inclusion and the fight against discrimination. The response of the neighborhood has been attentive and very interested in issues, such as this, that are often underestimated». (Claudia Gallinaro, trainer of the project's literacy workshop)

During the event, for hours, the group of boys and girls walked around tablet and mobile phone in hand, stopping passers-by and offering them a three-question questionnaire.

1. *Do you think women are discriminated against in the world of football?*
2. *Do you think a foreign child has the same chance of playing on a football team as a foreign child?*
3. *Do you think it is possible to play football without paying today?*

After answering the questionnaire, passers-by were shown the two sketches (and if they had enough time, also the video storytelling). After listening to the reflections arising from the viewing of the videos, to the young people, adults, and the elderly to whom the questions had been asked, the boys and girls tried to explain the dimension of the problem of discrimination within the world of football, through three "answers" in the form of "Did you know that...?", which in reality were nothing more than the enunciation of some worrying data.

1. *Did you know that... only about 4% of the members of football teams registered at national level with the FIGC are women?*
2. *Did you know that... A series of bureaucratic obstacles prevent foreign minors from participating in the championships organized by the FIGC?*
3. *Did you know that... in Italy and especially in the South there are very few public fields, and the only way to play football without paying is to do it in the street?*

In this way, it was possible not only to share the path taken with the inhabitants of the neighborhood, but also to stimulate reflections on a delicate issue. It was also made sure that the boys and girls participating in the project, with their enthusiasm but also their natural and understandable limitations, told what they had set up during the tournament and the workshop, once again without the mediation of adults, except that of the young community mediators.





«It was

beautiful, you couldn't understand anything! While we were

playing

football we

would stop to

talk to people

and ask them

questions and

they would

listen to us;

Then we

showed them

the videos, we

took them to

the banquet

and had them

write their

name and



phone number, everyone told us that we had been good». (Luigi D'Amico, participant in the Football3 tournament)

«The work that is done on the ground is very important for these children and young people, to whom the school is almost never able to give adequate answers. Over the years, many have found answers to their difficulties in activities organized by local grassroots groups, associations, third sector bodies; and in the most varied ways such as painting, hip hop, football. I followed the activities of this project from afar, it was nice when I met my students who were so proud to be able to explain something to me, and to talk to me about how football should unite, bring people together, and that, as one of them told me "Mobile phones sometimes put us against each other». (Daniela Florio, primary school teacher and resident of the district)

«One of the things that struck me the most was, during the workshop and in the creation of the digital content, the ability of the boys to give life and then interpret the negative character, that of the football agent. It is important because it suggests how much they have understood certain dynamics and also studied "the enemy", understanding that at the base of certain behaviors there are stereotypes and prejudices. The thing that works most of all in the video in my opinion is that the prosecutor, from the "height" of his prejudices, is then willing to "pass over" it as soon as he realizes that he can take advantage of that situation, but finds the door closed by Praeedip and Susy, who have drawn on their particular stories and experiences to play those characters. The irony we have used is certainly the extra weapon to get this message across». (Francesco Peppino D'elia, digital media expert and conductor of the literacy workshop)

«The day of April 6 was very important for the boys. It was one of those things that we educators may not give too much weight to, but for many factors, starting with the target group of participants in the tournament, it was a recognition that does not happen often. We are talking about boys and girls who are often marginalized within the neighborhood community itself, because they make a mess in the street, disturb, scream, dirty. A lot of people can't stand them, and the more they feel this dislike, the more they misbehave. On that day, the dynamic was reversed. Many people who were approached, or even approached by them, were amazed to see what kind of path they had faced and this was something new for them. Apart from the anger that causes you that people need to see and touch with their own hands to understand that these kids just need positive possibilities and role models, it was something that worked very well». (Mario Lambiase, coach)

Following, in the appendix, are some of the memes that came to life during the workshop:



The training sessions dedicated to the creation of memes involved a lot of the students, who first became familiar and familiar with the tool by reporting the situations of their daily lives, for example making fun of the start time of the tournaments on Saturday morning.

After a new brainstorming, it was decided to develop "positive" memes, i.e. that they were a sort of response to negative situations such as those that young people are often confronted with on the web, or to use the images to denounce discriminating or exclusionary dynamics, dynamics that perhaps adolescents do not immediately identify as such.

HUNGARY

The creation of the digital contents

From the outset of our digital literacy training, it became abundantly clear that video production was a key to engaging the children, sparking their enthusiasm in ways traditional exercises could not. We encountered initial challenges in conveying certain topics and executing specific activities, particularly with those whose interests were primarily in football. However, the moment we began creating simple videos using their smartphones, their involvement and interest in the project significantly increased. Notably, a few of the children displayed remarkable natural talent for performing in front of the camera, quickly adapting to the improvisational demands of video creation.

Early on, we observed a notable issue: many of the children lacked the patience required for multiple takes of the same scene. More challenging, however, was their aversion to the planning and brainstorming stages of video production, which they often found tedious and exhausting. Their preference was to engage in brief, spontaneous

acts in front of the camera, expecting immediate results on screen. It required considerable time, effort, and practical exercises to teach them the complexities involved in creating content that was not only comprehensible but potentially of good quality.

Initiating brainstorming sessions proved unexpectedly difficult. These sessions typically began with prolonged silence, followed by hesitant contributions made more out of a desire to break the awkwardness than genuine engagement. Yet, despite these initial hurdles, we discovered that the children were capable of generating impressive ideas; drawing these out was the challenge. Our preparatory work involved extensive practice in video production. We recreated scenes from famous movies, which was not only enjoyable but also offered significant learning opportunities. We experimented with basic movie scenes across various genres and adapted jokes into video formats, tasks that started off slow but became highly engaging once the children committed to a concept.

Teaching the children to think in terms of shots and consider editing before even beginning to shoot was crucial. Our reenactment of the famous running scene from *Forrest Gump*, complete with contemporary twists and added humor, served as an important learning experience. Initially, the children thought it would be straightforward to film the scene in one continuous shot. However, they quickly learned the importance of thinking in separate shots and considering how these would be edited together, realizing the need for detailed planning for each shot's angle and composition. This shift from casual filming to a more directorial mindset was pivotal.

Surprisingly, editing became less daunting than anticipated. The children's understanding of the shooting process translated into a smoother editing phase, with many showing keen interest and even managing the editing software with minimal assistance. Not all participated in this phase, reflecting the practical reality that editing is not a task suited for large groups. Yet, those involved showed remarkable attention to detail and pride in their creations.

Before finalizing our content, we emphasized the importance of practice and building confidence through video making. The exercises not only honed their skills but also boosted their confidence, perhaps a bit too much, as they ambitiously planned a complex video project. Nevertheless, it was heartening to see their ideas flowing freely, with lively discussions and development of concepts.

Our curriculum also touched upon the critical issue of fake news, incorporating games and exercises that the children found particularly engaging. This led to the decision to create a mockumentary on fake news, a project that provided a structured framework for brainstorming and helped in materializing their creative ideas. Despite

the growing complexity and breadth of their ideas, the challenge remained to weave these into a coherent narrative that could be filmed and edited within our timeframe.

We faced logistical challenges by opting to conduct sessions in Budapest, allowing the distractions of daily life to interfere with the project's focus, a stark contrast to the immersion that a countryside retreat would have offered. We soon realized that not all ideas could be integrated into the video, leading us to split the content into two parts. This decision provided flexibility in storytelling and left room for a continuation of the project beyond its official end, with the children eagerly participating in filming scenes for the second episode.

The journey from initial engagement to the creation of complex digital content was filled with learning experiences, not just for the children but also for us as facilitators. The process underscored the importance of patience, planning, and the transformative power of hands-on learning in digital literacy.

The features of the digital contents

As we embarked on brainstorming sessions for our final project, the children's enthusiasm and engagement were palpable from the beginning. Their creativity overflowed, presenting us with an abundance of ambitious ideas, leading to an inevitable question: could we bring all these ideas to fruition within our timeline? The children's solution was to create a two-part series, successfully completing the first volume by our deadline.

Interestingly, the main theme of our project shifted slightly from its original focus on promoting tolerance in sports. However, the project's direction, centered around a fake news video, remained critically relevant and engaging. Given the children's excitement and the project's alignment with other important themes such as representation and breaking stereotypes, we decided to embrace their vision. After all, the diverse background of our team members, hailing from places like Palestine, Nigeria, South Africa, Afghanistan, and Egypt, and collaborating on a Hungarian language film, inherently embodied the spirit of tolerance.

To ensure we still addressed the theme of tolerance in sports directly, we encouraged participants less involved in the main project to create video interviews focusing more explicitly on racism and tolerance within the sports context. Initially aiming to interview professional footballers of color in the Hungarian national league, we pivoted to engaging with players from the Oltalom Sport Association due to lack of responses. These players, though not widely recognized, brought valuable insights and experiences to the discussion.

The centerpiece of our project evolved into a mockumentary about a fictional boy band from the Middle East aiming to make their mark in Hungary. Shooting took place daily during 1,5 months at 10 scenes with the active



work that included
lens of a made-up
ys with the concept
f cultural influences
ent Hungarian pop
o the narrative. The
offering humorous

ically, evolving and
creativity but also
ng creation.

This journey, though diverging from our initial path, ultimately reinforced the importance of flexibility, creativity, and inclusivity in storytelling. By allowing the children to steer the project according to their passions and ideas, we not only embraced a broader narrative on tolerance and representation but also fostered an environment where creativity could flourish unbounded.





(Click
In
video
length
videos
adult
them



[here](#) to see the video)

addition to our main project that has a total of 17:38 minutes, our players have made 4 of interviews with our refugee players asking about their experiences regarding racism, intolerance.



(Click [here](#)
to see the
videos)

Acquired awareness

The Football3 model integrates essential life lessons within each game, a practice that we adopted during our training sessions. These sessions featured mixed-gender teams, where participants had the opportunity to democratically establish the game's rules prior to commencement, mirroring the collaborative process they engaged in when producing their video projects. The trainees dedicated considerable time to democratic discussions and debates, both on the subject matter and the creative process, while also engaging in mutual performance reviews throughout the filmmaking journey. This experience with Football3 illuminated for the children the vital roles of teamwork, cooperation, and communication, underscoring their significance in collective endeavors like video production.

In the course of developing the video, the subject of humor's impact on discrimination was a recurring topic of discussion. We explored the delicate balance between humor that heals and humor that harms, delving into the complexities of who determines the nature of a joke, especially when it involves stereotypes. This led to an

examination of various perspectives on what makes humor harmful or helpful. Additionally, the participants gained insightful knowledge about the influence of media representation. They recognized how impactful it is to see people of color portrayed in media; for instance, how celebrated athletes of color can significantly contribute to challenging and combating discrimination at all levels.

The trainees came to understand that fostering a more tolerant society involves creating inclusive spaces where individuals from diverse ethnic backgrounds can come together for shared activities. Whether through playing football or collaboratively producing a humorous video, these joint efforts are instrumental in promoting understanding and acceptance across different communities. Through these experiences, the children learned that bringing people together to work towards a common goal not only helps break down barriers but also enriches their comprehension of teamwork and the value of diverse perspectives in creating meaningful and inclusive content.

The digital contents and the exhibitions event

Our outdoor street exhibition unfolded on April 6, 2024, in one of Budapest's bustling weekend spots, the City Park, which also serves as the venue for our Saturday training sessions. The event attracted not only those attending our trainings, along with their caregivers and relatives, but also a significant number of people just passing by, all of whom were granted access to view the content we had created. The exhibition spanned the entire day, enveloped in an atmosphere of joy and conviviality. The combination of watching videos and playing football infused the day with additional enjoyment. Numerous individuals, intrigued by what they saw, approached the OSA coordinators, social workers, and participants of the training to learn more about the content and the work behind it, generating considerable interest in our organization.

Despite the success in terms of attendance and engagement, the true essence of the content we showcased couldn't be fully appreciated in the setting of an outdoor street event. The inherent bustling and somewhat chaotic nature of such events, though not necessarily negative, presents challenges for the immersive experience typically afforded by a quiet, darkened room, free from external distractions. While attendees were offered a taste of our efforts and the outcomes, the full impact and nuances of the videos were somewhat diminished in this environment. Recognizing this, we are in the process of organizing an alternative indoor screening.

This could potentially be held in a small cinema or simply a spacious room equipped for projecting our videos onto a wall, where the digital content can be the sole focus of attention, allowing for a deeper appreciation.



platforms, sharing
strategy ensures that
to engage with



LINK TO THE SHARED FOLDER:

[Photos of exhibition event](#)

[Digital content creation projects](#)

SERBIA

The creation of the digital contents

The process of creating digital content within our project was meticulously designed and implemented through a series of fourteen workshops, which took place from September 15, 2023, to March 1, 2024. These workshops were foundational to our project, providing participants with not only technical knowledge and skills but also a deeper understanding of the impact of digital literacy on social phenomena such as discrimination and racism.

In the first segment of the project, which encompassed the first ten workshops, the focus was on acquainting participants with the basics of digital literacy. The aim of these introductory sessions was to enable participants to understand and critically evaluate digital content, as well as to become aware of how digital media can influence the perception and spread of social phenomena like discrimination and racism. Activities were directed towards developing critical thinking and empowering participants to actively participate in the digital space in a responsible and ethical manner.

After thorough preparation, the project moved into the active phase of creating digital content. This part of the process was structured to maximize the creative potential of the participants. Through interactive workshops, participants were encouraged to apply the knowledge and skills they had acquired in devising and producing original digital works. These activities were designed not only to stimulate creativity but also to enable the practical application of learned skills in a real context.

Phases we went through in devising digital content

Brainstorming activity where participants in an informal atmosphere shared idea, exchanged experiences, and discussed different approaches to creating digital content. These activities were a crucial part of the digital content creation process, providing a free flow of ideas and encouraging the creativity of the participants. The goal of the brainstorming activities was to generate as many ideas as possible, regardless of their feasibility.

The structure of the sessions was flexible, allowing participants to freely express their thoughts. Mediators played a key role in leading this activity, ensuring that every participant had the opportunity to contribute. They also took care of the time and energy of the group, motivating participants to stay focused and productive, taking short breaks, and using icebreaker tools. The brainstorming activity was an opportunity for participants to develop their communication and teamwork skills.

The exchange of different perspectives and experiences helped them build understanding and respect among participants. Active listening and constructive feedback were key aspects, allowing participants to further develop their ideas in collaboration with others.

Although the brainstorming activity was fertile ground for ideas, challenges sometimes arose such as the domination of certain participants or straying from the topic. These challenges were resolved with the help of mediators, by establishing rules that we agreed upon at the beginning of the session and repeated as needed during the session. At this stage, we selected five to six ideas that were further developed and selected during the session.

After the initial brainstorming phase, *discussions* represented a more formal segment in the process of creating digital content. This part of the session was focused on a deeper consideration and elaboration of the proposed ideas. Every idea received attention through detailed analysis, where participants discussed its advantages, potential obstacles, necessary resources, and expected outcomes.

Potential problems and challenges were openly identified. The discussions debated the best way to present a certain problem, what resources were available and which could realistically be obtained. For each identified challenge, the group, with the help of mediators, worked on finding possible solutions and strategies to overcome potential problems. After detailed discussion, the process moved on to the *voting* and selection of ideas phase.

This step was crucial for decision-making within the group, ensuring that the project progressed in accordance with the common interests and objectives. For the presentation of all ideas, participants were divided into groups

where they presented their ideas in more detail. They had the opportunity to briefly present their ideas, highlighting key points and reasons why their idea should be adopted.

After the presentation, participants voted on which idea best describes the problem we are addressing and what type of digital content is most adequate for realization.

The Role of Trainers and Mediators in Creating Digital Content

Trainers and mediators played a key role in guiding participants through the process of creating digital content, providing not only expert knowledge but also support and motivation. Their contribution enabled participants to acquire the necessary skills and develop their ideas. Overall, the role of trainers and mediators was irreplaceable in the process of creating digital content. Their expertise, support, and ability to motivate participants shaped the structure and dynamics of the work, ensuring that participants not only acquired the necessary skills but also developed confidence and critical thinking ability. The project showed how mobile phones and simple applications can serve as powerful tools for creating digital content.

Participants were particularly motivated and inspired in this part of the project, showing greater enthusiasm and creativity compared to previous sessions. Recording videos with mobile phones allowed for flexibility and ease in creating visual material, while video editing on a laptop using the Clipchamp application was accessible even to those without previous editing experience. Also, photographs for posters were taken with mobile phones, and then processed in Photoshop and InDesign with the help of mediators, who possessed the necessary knowledge and were key in providing support to the participants.

The special motivation of the participants was evident through the abundance of ideas they generated during this segment of the project. The enthusiasm and creativity were so pronounced that it was challenging to decide which ideas would be realized. This enthusiasm fostered a dynamic atmosphere among the participants, encouraging them to exchange opinions and collaborate, further enriching the creative process.

The use of available technology, such as mobile phones and free applications, allowed participants to experiment and explore different creative approaches, making the content creation process accessible and inclusive. Through this process, participants gained not only technical skills but also developed important social skills such as teamwork and creative thinking. They learned how to translate their ideas into concrete digital projects, using digital tools to tell stories or convey messages.

In addition to technical and social skills, participants also developed the ability to think critically when selecting ideas for implementation, learning how to assess which ideas have the greatest potential to convey the desired messages and achieve the project's goals. These experiences were invaluable, as they provided participants with the opportunity to be active participants in the digital world, not just as consumers of digital content, but also as creators who can contribute to the spread of positive messages and values.

In conclusion, the process of creating digital content within this project was dynamic and enriching, highlighting the importance of accessible technology and creative strategies in empowering young people to become active participants in digital culture. Through this process, participants not only acquired new skills but also contributed to the building of a digitally literate and creative community, ready to face future challenges and take advantage of the opportunities provided by the digital era.

Overall, the project was successful in empowering participants to become critical users and creative creators of digital content. The lessons learned and skills developed serve as a solid foundation for future digital endeavors, while the content created contributes to a broader dialogue on inclusion, diversity, and the fight against discrimination. Though the path was challenging, the results show that with the right support, creativity, and collaboration, significant results can be achieved, even with limited resources. This project, therefore, represents not an end, but the beginning of a continuous process of learning, creating, and sharing in the digital age.

The features of the digital contents

Our project focuses on creating digital content that encourages reflection on inclusion, diversity, and the fight against discrimination through sports. The main digital contents of the project are a one-minute video and a poster that together send a strong message about the importance of unity and accepting diversity.

Video

The video begins with footage of participants throwing a soccer ball, reflecting the joy and energy of sports. However, it soon becomes apparent that there is a unique element - some players wear white socks while others wear black socks. As players with white socks play with the ball, players in black socks stand and wait impatiently to be included in the game. This visual contrast serves not only as a symbol of diversity among players but also as an incentive for viewers to think about inclusion and the importance of providing equal opportunities to everyone, regardless of differences.

As the video progresses, the emphasis shifts to team spirit and collaboration. In this part, the Dialect project banner now stands behind the players. With the presence of the Dialect project banner, the video emphasizes the role of sports as a universal language that bridges cultural, ethnic, and social differences, reminding us that at the heart of every game lies the potential for learning, understanding, and growth. The banner serves as a visual seal confirming the project's commitment to the idea of fighting racism and promoting inclusion through the power of dialogue and joint activities.

The story unfolds showing how players, despite their differences, successfully collaborate, passing the ball and overcoming obstacles together. This symbolism reflects the message that when we work together, it is possible to overcome any obstacle, promoting the values of solidarity and teamwork. During the joint play and passing of the ball between players with black and white socks, the message *"We are fighting against racism through the Dialect project!"* goes out.

The video culminates in a scenic depiction of all participants jumping together and performing a cheerful foot greeting, with the message *"Let's win together!"* appearing on the screen. This moment symbolizes unity, joy, and collective success, emphasizing the idea that through joint efforts we can build a more inclusive and just society.

After the inspiring display of the game and the message "Let's win together," the video articulates the power of unity through the symbolism of the sports game, where different socks are no longer a symbol of separation, but of diversity that enriches team dynamics. This symbolism enhances the idea that strength lies in diversity, and the sports field becomes a metaphor for a society in which differences are accepted and valued.

The video ends with a photograph of a soccer ball and one foot in a white sock and one in a black sock, signifying unity. The final photograph of the soccer ball, surrounded by feet in white and black socks, serves as a powerful visual symbol that resonates with viewers long after the video ends. This image, which symbolizes unity and harmony, puts the finishing touch on the message of the video - that regardless of our physical, cultural, or any other differences, we can create an inclusive society in which everyone has the opportunity to contribute and participate on an equal footing. This powerful visual conclusion to the video emphasizes that inclusion and diversity are not only possible but also desirable goals to strive for, both on the sports field and in broader social contexts.

Poster

The poster is designed to complement the video and further highlight the key messages of the project. The central visual element is a picture of players' feet - one in a black sock and the other in a white sock, placed on a soccer ball. This image symbolically represents inclusion and diversity, reminding us of the importance of accepting and valuing diversity in sports and beyond.

The poster uses visual power and short, effective messages to emphasize the importance of inclusion, diversity, and the fight against discrimination. The central visual motif - feet in black and white socks on a soccer ball - metaphorically represents unity in diversity and inclusion in action. This powerful visual symbol suggests that sport transcends physical differences and becomes a platform for unity and collaboration.

The slogan *"A world without discrimination is possible!"* stands out on the poster, presenting a vision of a better world where there is no place for discrimination. Additional slogans like "Social networks are great, if we know how to use them", "Diversity connects us, digital literacy empowers", "Let's be a voice against discrimination", "Educate yourself, don't be naive", "Not everything you see on the internet is true", "Check the information before you judge", "Report violence!" support this central message "A world without discrimination is possible!", emphasizing our commitment to fighting discrimination and promoting inclusion through digital content.

Simple yet powerful slogans appearing on the poster serve as reminders and lessons that can be applied outside the sports context - in the everyday digital environment, social networks, and more. They emphasize that critical thinking and responsible behavior on the internet are key to creating positive social changes. These messages together aim to shape a narrative that not only informs and educates but also encourages active participation in creating a more inclusive society.

The poster also uses visual and textual elements to highlight the role of digital literacy as a tool that empowers individuals to recognize and fight discrimination. Issues such as checking information and not acquiescing to passivity in the face of online violence are highlighted, encouraging people to take responsibility for the information we share and how we behave online. This approach reflects a deeper understanding of how digital literacy can be useful in the challenges posed by the modern age.

This poster clearly indicates that technology and sports can be powerful allies in building a society based on equality, respect, and understanding. The messages conveyed are not just lessons to be learned but calls to action that resonate with a wider audience, leaving a lasting impression and encouraging concrete changes in attitudes and behavior.

The Connection Between the Poster and the Video

This synergy between the video content and the poster is not just a mere combination of two mediums but a strategic approach to communicating the key values of our project. The video, with its dynamism and narrative, and the poster, with its visual power and clarity of message, together create a strong appeal to the public. This approach allows us to address and include a wide range of audiences, from the youth who are constantly online to those who appreciate more traditional forms of visual art. Additionally, this approach solidifies the key messages of the project - inclusion, diversity, solidarity - in the consciousness of the audience, encouraging them to deeply reflect on their role in promoting these values in everyday life.

Moreover, the combined impact of these digital contents serves as a practical example of the power of digital media in education and advocacy. In an era where digital technologies are increasingly influencing our lives, the project highlights how these tools can be used to promote positive and constructive messages. By doing this, we not only raise awareness about certain social issues but also demonstrate how digital media can be used to create change and as a platform for spreading important social messages.

In conclusion, the project and its digital contents represent a call to action, not just to think about existing social issues but also to take steps towards their resolution. Through this project, we hope to inspire individuals and communities to take an active role in creating a more inclusive society. This is not just a story about sports or digital media; this is a story about the power of individuals and the community working together to create a better world for everyone. With these digital contents, we not only convey a message but also invite every individual to become part of the change we want to see in the world.

This initiative also sparks an important dialogue about the role of technology and media in shaping our social values and norms. At a time when digital literacy has become a key skill, the project emphasizes the need for responsible use of digital platforms.

Through carefully designed content, project participants demonstrate how digital tools can be used not only for entertainment and communication but also to foster social awareness, education, and activism. With this approach, the project contributes to the development of a digital culture that values ethical responsibility, critical thinking, and active participation in social change.

Furthermore, the project highlights the power of collective work and creativity. In the process of creating these digital contents, participants learned how to align their ideas, talents, and skills to create coherent and significant messages. Through such projects, we create models of collaboration that can inspire others to join efforts in creating positive social changes, thereby strengthening the fabric of our community and building a bridge to a more inclusive future.

Acquired awareness

The training on media literacy and digital tools plays a crucial role in shaping adolescents' perceptions of discrimination in sports and its narratives. During the 14 workshops we conducted with them on the topic of digital literacy, adolescents had the opportunity to become acquainted with significant phenomena that lead to discrimination and to become aware of where it occurs. In addition to acquainting themselves with the phenomena, they had the opportunity through various practical workshops to become aware of discriminatory behavior in themselves, as well as that which occurs in their environment, and then to think about how to overcome it and create content that will help the community.

The training on media and digital tools contributed to adolescents' perceptions of discrimination in sports and its narratives in several ways. The training enabled adolescents to analyze and critically think about the media messages they consume. They learned to recognize how discrimination in sports can be portrayed or even justified in media content, and how this affects the formation of social attitudes. Through training, adolescents became more aware of the stereotypes and prejudices that often appear in sports stories and reports. This made them better equipped to recognize and challenge discriminatory narratives.

Digital tools have enabled young people to create content that promotes understanding and empathy towards people facing discrimination. By creating video content and posters, adolescents were able to convey stories that humanize individuals and promote inclusivity. Young people have gained skills on how to use digital platforms to advocate for changes in sports and beyond. This includes using social media to raise awareness of discrimination issues or creating campaigns that encourage action and change.

Adolescents learned through training how to produce digital content with a clear purpose and goal - the focus was on creating content that contributes to reducing discrimination in sports.

Through this training, young people have developed a personal sense of responsibility towards the topics they were dealing with. The ability to express their ideas through media made them more active participants in the fight against discrimination and injustice.

Therefore, training in media and digital tools has had a strong impact on how adolescents perceive discrimination in sports and which narratives about it gain space in the public domain. They are now capable not only of recognizing the problem but also of actively contributing to its solution by creating and sharing digital content that promotes inclusion and equality.

Regarding the reflection on the production of digital materials, the training on digital and media literacy and learning and considering the problem of discrimination had great significance.

The video and poster, which, as we have previously emphasized, represent a cohesive whole, were greatly influenced by what was covered in the workshops. Firstly, the very coming up with ideas was in accordance with the course content - ideas were respected, there was no place for mockery, and a collective spirit dominated until the final realization of the video. As the participants agreed that they wanted the digital content to be universal and could be used outside of their community, and also abroad, it was decided to design a video that would symbolically represent racism and discrimination with short messages that help the viewer understand the essence.

Children decided on a video about discrimination and racism for several key reasons

Discrimination and racism are issues that regularly appear in social interactions, including sports. Children recognized these issues as extremely important and current, which evoked a strong emotional response and a desire to address these issues through their project.

Through media literacy workshops and the experience of playing football³, participants learned about the power of media in shaping perceptions and attitudes. They chose the video format to effectively convey their messages to a wider audience, using visual and narrative elements to educate about the consequences of discrimination and racism.

Some children may have had personal experiences with discrimination or witnessed such situations in their communities or schools. This motivated them to choose a topic that reflects their personal feelings and desire to contribute to positive change.

Football, as a globally popular sport, provides a common language that crosses cultural and social boundaries. By using football as a basis for discussion on discrimination and racism, children wanted to use the universal appeal of sports to increase awareness and stimulate dialogue.

Regarding the choice of black and white socks as a symbol

Black and white socks provide a clear, visually striking metaphor that easily communicates the concept of duality and opposition, but also the potential for unity. This simple visual presentation facilitates understanding of complex topics such as racism and inclusion.

The use of black and white socks allows for deep interpretations of duality and harmony, of simultaneous differences and common points. This symbolism encourages thinking and dialogue about how differences among people can be recognized and celebrated, instead of being a basis for exclusion.

The metaphor of black and white socks directly relates to racism, one of the most visible forms of discrimination. This choice provides a clear framework for discussing racism, both in sports and in a broader social context.

By choosing something as simple as socks, children have made it easy for everyone to participate in the project, without requiring special equipment or clothing. This allowed for greater inclusivity and participation in the project.

Through this choice, children demonstrated maturity and creativity in using symbols to communicate complex ideas, enabling deep and multi-layered understanding of the topics they explored.

Creation of the poster

On the poster created by the children as part of their project, the central messages they want to convey are prominently placed to immediately catch the viewer's attention. The decision to place the key statements on the poster was not accidental; rather, it was a carefully considered strategy aimed at achieving maximum impact in communicating with the audience.

Reasons for choosing statements as central messages

By placing strong messages in central areas of the poster, the children wanted to ensure that the project's key ideas are immediately noticed and remembered. These messages serve as direct reminders of the values the project promotes, such as inclusivity, equality, and the fight against discrimination.

By combining striking visual elements with clear and powerful messages, the poster becomes visually appealing and more effective in conveying its central message. Visual elements, such as the image of legs in black and white socks, serve as metaphors for the project's themes and further enhance the impact of the textual messages.

The children were aware that the poster would be displayed in various contexts and seen by people of different ages and backgrounds. By placing the key messages at the forefront, clear communication and the dissemination of the project's messages among a wide audience are facilitated, regardless of their previous knowledge on the topic.

The central messages on the poster are not only informative but also designed to inspire viewers to think and take action. Statements like "A world without discrimination is possible!" and "Let's be a voice against discrimination" serve as calls to reflection and personal responsibility in promoting inclusivity and fighting discrimination.

By choosing to focus on central messages, the poster reflects the core values and objectives of the project. This reaffirms the children's commitment to promoting social change through sport and media literacy, and the poster serves as a means to spread those values.

Through this approach, the poster not only serves as informational material but also becomes a powerful advocacy and educational tool that inspires viewers to recognize the importance and opportunities for promoting inclusion and combating discrimination in sports and society.

The poster we see is dynamic and rich in messages. Each slogan was chosen with special care to convey a specific message and encourage action or reflection:

"A world without discrimination is possible!" - This is the fundamental, optimistic message that reflects the project's core goal: belief in the possibility of building an inclusive society. Inspirational and motivating, it encourages the idea that everyone can contribute to creating a better world.

"Diversity connects us, digital literacy empowers" - This slogan highlights two key themes of the project. Firstly, diversity as a value that enriches and connects us, and secondly, digital literacy as a tool that empowers us to effectively communicate and express these diversities in the digital world.

"Let's be a voice against discrimination" - This statement calls for activism and responsibility. Not only does it acknowledge the existence of discrimination, but it also encourages everyone to actively engage in combating it.

"Educate yourself, don't be naive" - This slogan emphasizes the importance of education and self-awareness in combating misinformation and stereotypes. It encourages critical thinking and continuous learning as tools to fight against naivety and manipulation.

"Not everything you see on the internet is true" - In an age of information overload, this slogan reminds us of the importance of fact-checking. It warns against the ease with which misinformation spreads online, encouraging a critical approach to the information we find on the internet.

"Check information before you judge" - This is a direct call to reflection and responsibility. Before forming an opinion or passing judgment, we should ensure that our beliefs are based on accurate and verified information.

"Report violence!" - This is a clear actionable statement that encourages a specific reaction in situations where violence is witnessed. It not only strengthens individual responsibility but also promotes collective responsibility for combating violence.

Each of these slogans aims to empower young people - as individuals and as a group - to recognize, understand, and act against discrimination, as well as to promote respect and acceptance of diversity through education and active participation in the digital space.

Overall, the messages on the poster reflect the young people's desire to be agents of change, using digital literacy as a tool to create a more inclusive society. They are an expression of proactive and conscious youth ready to stand against discrimination, violence, and misinformation prevalent in our society. These slogans not only serve as a guide for action but also as a reminder of the power each individual has in the fight against social injustices.

The impact of the workshops on the creation of video content and posters was extremely significant, directly affecting a deeper understanding of discrimination and how it manifests itself in sports and society. This experience empowered young people to not only think critically, but also actively use the acquired digital skills to

promote inclusion and respect. The workshops enabled them to turn their knowledge into creative and powerful messages, which not only illuminate the problems of discrimination, but also inspire positive changes among peers and in wider social circles. The result is significant: young people have become voices for change, showing that even small steps, like making a video or designing a poster, can have a big impact on promoting a fairer world.

Football3 matches and digital contents

From September 2023 to March 2024, our activities encompassed not only regular media literacy workshops but also playing football3 matches. As participants met on the field, learning about fair play and teamwork, they simultaneously acquired critical thinking skills about media content during the workshops. The themes for digital content developed through the interaction of these two lines, culminating in the final choice of theme and focus on the production of video content that best reflected their ideas and values learned through the game and workshops.

Training in media literacy and the experience of playing football3 had a significant impact on how adolescents approached the creation of digital content, especially video content that uses football as a tool to promote key messages about inclusion and the fight against discrimination. By playing the football3 game, which emphasizes the importance of fair play, equality, and mutual respect, the youth directly experienced the values they wanted to convey through their digital projects.

Playing football3 played a key role in inspiring the adolescents to create their video content. Through this unique form of football, which highlights dialogue, respect, and teamwork over the traditional competitive aspect, participants directly experienced how sport can serve as a powerful tool for promoting social inclusion and understanding. This experience, rich in interactions that transcend the usual boundaries of the game and focus on interpersonal relations and understanding, provided the youth with a rich source of inspiration. Motivated by the direct experience of football3's unique values, the young people decided to create a video that visually demonstrates how the principles of fair play, equality, and mutual respect, which they practiced on the field, can be applied in a broader social context. This video not only reflects the dynamism and emotions of the football3 game but also uses sport as a metaphor for larger social concepts, offering an inspiring vision of a world in which diversity enriches our experiences and communities.

Football3 matches are particularly significant due to their unique approach to football, which places an emphasis on social values such as equality, inclusion, and mutual respect. During these matches, the rules of the game are

designed to promote dialogue and understanding among players, with the goal of building a common spirit and preventing discrimination on the field. Through the game, the youth learned how sports interaction can be a platform for breaking down prejudices and encouraging positive social changes.

The experience of playing football3 influenced the adolescents to choose the theme of discrimination for their video because the game itself served as a microcosm of social interactions where they could see how prejudices can be overcome when people come together with a common goal. The metaphor of black and white socks came as a natural choice because they noticed how something as simple as different colors of socks can symbolize deeper differences among people. Black and white socks represented different identities, cultures, and experiences, but when playing football together, those differences disappear in the shared passion and pursuit of unity and respect on the field.

Playing football3 inspired them to show how different backgrounds and experiences of players can contribute to the strength and richness of the team. In this context, socks were not just part of the uniform but became a powerful symbol of diversity within unity. This game gave the adolescents the opportunity to experience and appreciate diversity as a key element of team success and cohesion.

Playing football3 also helped the youth to develop a sense of self-confidence and empowerment in conveying their messages. Participating in a game where every voice is heard and respected contributed to their understanding that everyone can have a positive impact on society. This experience empowered them to send a positive message in their video content, making them strong advocates for inclusion and equality both on the sports field and beyond.

In the end, learning and practicing the values of the football3 game, the adolescents became motivated to transfer those same values into broader social spheres. Feeling empowered by their experiences on the field, they took on the challenge of creating a video and poster that not only raise awareness of discrimination issues but also call to action, demonstrating how sport can be a tool for social change. In their creative expression, using the simple yet powerful metaphor of black and white socks, the adolescents built a narrative that not only provokes thought and conversation but also encourages every viewer to consider their own attitudes and take steps towards creating a more inclusive society.

The awareness of social values that the adolescents developed through the Football3 game allowed them to notice the importance of each individual role within the team and society. They realized that every difference, symbolized

through black and white socks, does not have to be a reason for division but can be the foundation for a stronger, richer community. This understanding led to the creation of video content that not only depicts discrimination as a problem but also offers a vision of unity as a solution.

This experience of direct participation and dialogue within the football3 game served as an inspiration to transfer those principles to a digital format that could reach broader audiences. Therefore, with a clear intention to spread positive social messages, the young people included slogans such as "Diversity connects us" and "Let's win together" in their video, using language that is both powerful and accessible. These slogans were not just phrases; they became the motto that guided the participants in their daily interactions, encouraging them to actively advocate against discrimination and promote inclusion.

In the process of creating video content, the adolescents became aware of the power that visual and narrative elements have in conveying emotions and messages. They carefully selected each frame, each movement, each word to ensure that the core of their message is clearly heard. By placing themselves in the roles of directors, scriptwriters, and actors, the young people armed themselves with storytelling tools that they will use to fight for a fairer and more inclusive world.

Through this creative process, the video became a medium through which adolescents could express their views, fears, hopes, and dreams. Including diverse perspectives and voices in the video content allowed for a wide range of experiences with discrimination to be shown, as well as the strength that comes from unity and understanding. With every sharing of the video content, with the message that discrimination can and should be defeated, the youth became advocates for inclusivity, not only in sport but in every aspect of social life.

With their actions, the young people demonstrated how personal development and social responsibility can enhance each other. The principles learned in the football3 game, such as fair play and team spirit, were translated into digital content that promotes social justice. Thus, every pass in the video content became more than a sports action; it became a metaphor for passing the ball of justice and equality in every corner of society. The video was not just a display of sport; it was a manifesto of the social philosophy that these young people strive to see realized.

Participation in football3 was not just a game for the young participants, but a journey through which they learned to value and apply the values of solidarity, empathy, fair play, and team spirit. These games not only contributed to their fun but also enabled them to overcome existing differences, creating a strong sense of community and belonging. Through this process, the youth understood that sport can be a powerful tool for bridging differences

and building bridges among people, encouraging them to look beyond superficial differences and recognize the deeper connection they share with others.

The lessons learned from football3 were translated into digital content that reflected the spirit of the game, promoting messages about inclusion, equality, and the importance of understanding among people. Through this creative expression, the youth not only managed to raise awareness about the importance of fighting discrimination but also demonstrated how the principles learned on the sports field can be applied in a broader social context. This experience empowered the young participants to be advocates for positive social changes, using sport and media as platforms for promoting values that are important for building a fairer and more inclusive society.

The experience of participating in football3 and creating digital content was not only educational but also transformational for the young participants. Through the game and creativity, they learned how to recognize and overcome social barriers, how to work together as a team, and how to use their voice and talents to spread messages that are important to them and their community. This experience confirmed that young people have the power to contribute to positive changes in the world, with Football3 being crucial in empowering these young individuals to become the bearers of those changes.

The digital contents and the exhibitions event

The exhibition was organized on April 5, 2024, in the courtyard of the Dragojlo Dudić Elementary School, where the project itself took place. The decision to hold the exhibition at this location was not accidental but carefully considered with the aim of further motivating and involving students from the school who were not directly involved in the project. This created an ideal opportunity for young project participants to personally convey their experiences and achievements to their peers, encouraging them to think and potentially engage in similar initiatives in the future. The choice of the school as the venue for the exhibition sent a clear message about the importance of the educational aspect of the project and the need to promote values of inclusion, understanding, and mutual respect directly within the educational system.

The exhibition, organized as the crowning event of this project segment, provided an opportunity for students to showcase their work and digital content they had created. This event was not just a celebration of their achievements but also a platform for spreading important messages of the project. By using the school website

and social media as communication tools, students managed to inform and engage not only their community but also a wider audience.

The promotion of the project did not stop within the school walls. By inviting other schools to the exhibition, the school expanded the project's reach and shared its experiences with the broader educational community. Such an approach facilitated the exchange of knowledge and experiences among young people and raised awareness of the topics covered by the project.

As part of the project, we took steps to inform other non-governmental organizations and sports associations, inviting them to the exhibition. The aim was to inform a broader range of organizations about the values and goals of the project and to encourage them to incorporate the football3 approach into their activities.

However, the event did not go entirely as expected. Despite the enthusiasm and effort put into the preparation and invitation process, not all invitees, including NGOs and sport academy representatives, were able to attend. This was disappointing but turned out to have its silver lining. The decision to hold the event on a Friday morning proved to be advantageous as it allowed a significant number of students to attend the event and learn about the project firsthand. The timing enabled a broader representation of the school community to participate, fostering a stronger sense of engagement and understanding among the students. Despite the absence of some expected guests, the event was well-attended by the school community, creating a vibrant atmosphere filled with curiosity and excitement. Also, despite the positive reception of the project, some children were hesitant to share content on their personal social media accounts. The fear of peer judgment for working on a "good cause" was a challenge faced by some participants. This indicates the need to strengthen the confidence of young people in their activist efforts and promote a culture where initiatives like this are widely accepted and valued.

Nevertheless, despite these challenges, it was noticeable that a large number of adolescents were taking pictures, recording, and sharing on social media, both the posters and themselves with peers who participated in the project. Through this exhibition and its accompanying activities, students gained valuable experience in sharing their messages and leading initiatives that can have a positive impact on their community and beyond. This project not only enriched their digital literacy and media skills but also served as a reminder that young people have a significant role in shaping a society that strives for greater inclusion and equality.

In addition to the exhibition of works, a football3 tournament was organized, introducing all attendees to the principles of football3 - a game that promotes social inclusion, equality, and mutual respect. Such an approach not

only enriches their activities but also provides young people with an opportunity to learn about important social issues through sports and develop skills such as teamwork and leadership.

Expanding the project through the involvement of other schools proved to be an extremely effective way to promote ideas of inclusion and diversity in a broader educational context. Presenting the project and its results at the exhibition attracted the attention of other educational institutions. This step allowed the project's ideas to spread to other student populations, encouraging a broader dialogue about the importance of combating discrimination and promoting inclusion through education and sports.

Interaction with the wider community through the exhibition and other events provided direct feedback from participants and visitors, who expressed support and admiration for the efforts and creativity of young project participants. The positive reactions and community support provided additional motivation for young people and project organizers, confirming the significance and impact of their work on promoting social values.

Ultimately, the experience of organizing the exhibition and collaborating with various organizations and schools provided valuable insights into the potential of joint efforts to achieve positive social change. It was shown that through their creativity and engagement, young people are capable of being powerful advocates for inclusion and diversity while also developing their skills and knowledge. The project has, therefore, laid the groundwork for future initiatives that will continue to build on the achieved success, promoting values of understanding, respect, and unity in sports and beyond.

Efforts to present the project to the broader public through collaboration with non-governmental organizations and sports associations aimed not only to promote the project itself but also to raise awareness of the importance of inclusion and the fight against discrimination in all spheres of society. This strategy enabled the project's messages to be heard far and wide, laying the groundwork for future collaboration and joint projects. Through the project and engagement at the exhibition, young participants have emerged as change-makers in their communities, demonstrating exceptional willingness and enthusiasm to continue working on projects that promote inclusion, diversity, and the fight against discrimination. The acquired knowledge and skills were not only academic achievements but practical tools that young people could use to make a concrete and positive impact on their environment. Their ability to apply the lessons learned from the project to real-life situations has inspired hope and inspiration among peers, teachers, parents, and the entire community.

It was particularly encouraging to see how young participants in the exhibition invited members of their wider community, including neighbors, younger siblings, and parents, showing that the project's message transcended the boundaries of the school environment and found a place in the hearts and minds of the broader society. This expanded audience at the exhibition had the opportunity to firsthand witness how young people use art, technology, and sport as means of expression and advocacy for important social issues.

The shared experience at the exhibition and the enthusiasm shown by young people to continue working on similar projects highlight the importance of such initiatives for the development of active citizenship and social responsibility among young people. The sense of achievement and unity experienced by project participants contributed to their personal and social development, providing them with a platform not only for learning but also for the practical application of acquired skills in the real world.

Ultimately, this project and its accompanying event, such as the football3 game, have shown how young people can be powerful agents of change, capable of inspiring and motivating their communities to work towards creating a more inclusive and just society. The enthusiasm, creativity, and dedication demonstrated by young project participants serve as a reminder that young people are key participants in shaping the future of their communities and can have a significant impact when given the opportunities and support to turn their ideas into action. The positive feedback from partners and the community confirms that the ideas and goals of the project resonated among various groups and individuals, paving the way for further expansion and implementation of similar initiatives.

CONCLUSION

Rather than being a simple restitution of a project activity, this report seems to contain important reflections about the design, creation and sharing of the digital contents produced at the end of the DIALECT2 media literacy workshop.

The work of the organisations in the different countries on this issue is shown in all its effectiveness and complexity, highlighting first and foremost the great commitment in adapting the training process and the activities proposed by the Toolkit to the different contexts of intervention. This is well explained by the first paragraph written by the ActionAid Hellas operators, who found themselves dealing with many boys and girls who had not participated in the first edition of the project, nor in the previous phases of the second edition, and who, moreover, risked being subjected to the substantial language barriers deriving from their recent entry into the country. With an appreciable amount of work (result of a precise knowledge of the territory and of the intervention target group, and of a complete understanding of the potential of the "football-new media" binomial) it was possible to transform these difficulties into opportunities: this is well shown by the reflections provided with respect to the capacity of digital content to become an engagement and aggregation tool capable of mitigating the risks that the operators and educators involved in the project were facing.

The implementation of the peer learning process also appears crucial in this sense. First of all, because it fostered the empowerment of older boys and girls (who may have been players in previous editions, such as the sixteen and seventeen year old mediators, for example in the case of Italy) but also because it enhanced the processes of strengthening and independence of the working groups with respect to the adult world, emphasising the value of collectivity, regardless of the contribution that may or may not be provided from outside.

It is worth dwelling on some aspects that, in different ways, seem to have particularly well worked in the course of the implementation of the activities.

1. The complementarity of two areas of intervention that are not immediately and not necessarily so easily mixing, such as the football and the use of new technologies. The “outstretched” entry of digital tools on the football pitch may have been alienating at first (Italy), but in the long run it has been an element capable of motivating boys and girls in carrying out activities (Greece); it also was able of building a bridge between the theoretical and practical

levels (Hungary), something that young people sorely need today, and that the educational agencies with which they come into contact do not always manage to do effectively.

2. The ability to go beyond the inevitable limits that materialize in the course of a project that lasts so long, such as the difficulty in matching the project proposals (e.g. the Toolkit activities) with the target group, or the changes that in the course of the project inevitably involve any territory, working group, collective (in the sections dedicated to Italy and Greece is well explained how contact was lost - even if not completely - with the older boys and girls who had participated in the first edition, because by then they were focused on other priorities, such as study but also work, throwing an alert on the issue of under-18 school drop-outs and their early, often unqualified, entry into the world of work).

This ability to go beyond limits shows important capacities in terms of resilience on the part of those who managed the project in the different territories; but it also enhances the mastery in an entire field of intervention, the one on which the partners have been working for years: solidarity-based, sustainable, inclusive football as a model for community building.

It seems clear from the report that having a precise understanding of all the potential of this tool was a decisive element in being able to adapt, from time to time, the project's indications to the different contexts of reference, a fundamental practice and ability that often represents a flaw in the concrete application of what is written on paper.

3. The centrality of cooperative processes. The sections of the report written in particular by the Serbian and Hungarian partners give the measure of how brainstorming, assemblies and voting were fundamental in the creation of the digital content, reflecting within a "closed" training space (the classroom where the training took place) dynamics mastered by the youngsters within an "open" space (the football pitch). The section written by the Hungarian partner highlights in great honesty all the difficulties that emerged during these decision-making processes, but then clearly explains how careful and precise mitigation strategies have created, once again, the possibility of overcoming these same difficulties.

Paradoxically, it is in the closed decision-making and then operational space of digital content creation that the "lesson" of Football3 seems to have emerged in all its power (Greece and Serbia), not only on the level of action, but on that of method. All partners emphasised how all boys and girls, in the course of the creation process, respected different approaches, ideas, points of view; they created effective self-regulatory processes in the

division of roles (Greece), they have had to resort to unprecedented skills such as patience (Hungary), they have had to develop the ability to create a bridge (Serbia) between the desire, the idea and the realisation of an idea.

4. Last, and certainly not least, the process of empowerment of boys and girls that has passed through self-recognition (the unexpected talent in discovering themselves good at something, as in the case of Hungarian adolescents and their entry into the more complex galaxy of the use of digital tools) and even more recognition by communities.

All the texts, and in particular those of the Greek and Italian partners, highlight this aspect well when they tell of the gratification of the young people in seeing their work recognised by a community that too often looks at them with suspicion, stigmatises them and rejects them; and it is also highlighted by the particular action of the Serbian partner, which implemented this process through acting the exhibition day within a school.

It is precisely the implementation of the exhibition days that was a fundamental moment, the right completion of a complex process, which effectively showed the unexpected complementarity of the two project areas, football and new media. All the partners recounted how the moments of sharing contents with the people of the local communities and the moment of the football game alternated and mixed with great effectiveness. This is, probably, the main idea put into play by DIALECT2.

ITALIAN TRANSLATION

Domande guida

➤ **Ci interessa analizzare il processo di creazione dei contenuti digitali.**

Descrivete come - a partire dalle attività pratiche suggerite dal toolkit - i partecipanti sono stati in grado di trasformare le conoscenze acquisite in contenuti digitali. Si possono citare le strategie cooperative adottate (discussioni, assemblee, brainstorming, votazioni); gli input aggiuntivi forniti da formatori e mediatori, le storie di successo, o le criticità (cioè il grado di conoscenza e le esperienze personali dei partecipanti) e le relative azioni di mitigazione intraprese.

➤ **Descrivete le caratteristiche dei contenuti digitali, anche fornendo link ai materiali prodotti (foto, video, ecc.).**

- Ci interessa analizzare in che modo la consapevolezza sull'utilizzo degli strumenti mediatici e digitali ha influito sulla percezione, da parte degli adolescenti, della discriminazione nello sport e delle sue narrazioni.
- Descrivete come i contenuti digitali prodotti sono stati recepiti dalla cittadinanza in occasione degli eventi/esibizioni pubbliche e qual'è stata la reazione delle persone partecipanti. Inoltre, menzionate eventuali opportunità di ulteriore disseminazione dei contenuti verificatesi a livello comunitario o attraverso canali media.

INTRODUZIONE

La grande novità della seconda edizione di DIALECT è stata quella di riunire due temi centrali nei processi di sviluppo di coscienze e personalità delle e dei giovani: i media digitali e lo sport.

Attraverso molteplici fasi, DIALECT2 ha unito questi due elementi trasformandoli in due aree specifiche di intervento. In primo luogo, stimolando i giovani partecipanti al progetto a riflettere su come i discorsi d'odio, la discriminazione e l'esclusione necessitano di disseminatori di massa - quali possono essere i media digitali e, in particolare, i social network; in secondo luogo, evidenziando come un ambito particolarmente permeabile alla disseminazione di queste pratiche d'odio sia, paradossalmente, lo sport: un fenomeno di massa, capace a volte di catalizzare gli aspetti più istintivi di una personalità.

L'idea del progetto, però, era quella di restituire alle e ai giovani il potenziale positivo di questa relazione, e di farlo attraverso due percorsi paralleli che a un certo punto si sono incontrati.

Il primo - dal punto di vista sportivo - è quello del Football3, già caposaldo della prima edizione di DIALECT. Parliamo di una metodologia di calcio di strada solidale e inclusiva, in cui i ragazzi e le ragazze sono incoraggiati ad auto-organizzarsi e auto-regolarsi, e a individuare le strategie migliori per rendere la partita divertente per tutti, una competizione leale e serena, uno strumento non solo di gioco ma anche di crescita. Il secondo è un percorso di capacity building sull'alfabetizzazione mediatica e digitale, il quale ha migliorato la comprensione e la consapevolezza degli strumenti digitali che i giovani utilizzano quotidianamente, da un lato al di sotto delle possibilità che questi strumenti effettivamente offrono, dall'altro senza un'adeguata conoscenza dei rischi e delle insidie che essi comportano.

In questo rapporto - composto dai contributi delle diverse organizzazioni che hanno partecipato al progetto in Grecia, Ungheria, Italia e Serbia - ci sono descrizioni dettagliate dei processi collettivi che hanno portato alla creazione di contenuti digitali, al fine di smascherare e ridicolizzare le pratiche di odio, razzismo, discriminazione, esclusione, che si insinuano tanto nel mondo dello sport quanto nei media digitali; sono evidenziate riflessioni delle e dei protagonisti, descrizioni di analisi collettive, pratiche e scelte.

Si passa poi a una descrizione dettagliata dei contenuti, spiegando perché sono state fatte alcune scelte piuttosto che altre, cosa c'è dietro la decisione di veicolare un messaggio utilizzando una parola o una frase piuttosto che un'altra. Infine, si racconta quando e come il torneo di Football3 e il laboratorio di alfabetizzazione digitale hanno iniziato - in ogni contesto di azione - a dialogare e come i due percorsi si siano influenzati a vicenda nella creazione dei contenuti multimediali.

I contenuti digitali sono stati condivisi durante alcuni eventi espositivi pubblici, uno per ogni Paese, in cui i giovani protagonisti hanno condiviso il loro lavoro e le loro riflessioni con la cittadinanza. Nella seconda parte del rapporto ci concentriamo su questi eventi, cercando di cogliere la crescita di consapevolezza da parte degli adolescenti e lo stimolo che è stato portato tra gli adulti quando è stato mostrato loro un lavoro che era stato realizzato nel corso dei mesi precedenti e che speriamo possa continuare nel futuro.

GRECIA

La creazione dei contenuti digitali

Sono quindici i ragazzi e le ragazze, con un'età compresa tra i 12 e i 15 anni, che fanno parte della nostra squadra di calcio mista del Centro Comunitario di ActionAid di Atene. Questa squadra accoglie adolescenti di entrambi i sessi, con un'età compresa tra i 12 e i 17 anni, provenienti dalla zona di Kolonos. I nostri giocatori provengono da diverse parti del mondo, inclusi Paesi come Pakistan, Iran, Egitto, Bangladesh e Grecia.

A partire da settembre 2023, la composizione della nostra squadra è stata in costante evoluzione. I giocatori che facevano parte della squadra durante il training ad Oslo hanno raggiunto un'età in cui devono concentrarsi sulle proprie responsabilità accademiche, il che ha portato alcuni di loro ad allontanarsi dalla squadra. Di conseguenza, il team “Inclusione attraverso lo sport” di AAH ha avuto l'imperativo di reclutare nuovi giocatori. I nuovi giocatori hanno un profilo e un background diversi da quelli precedenti. Per essere più precisi, sono più giovani (età media 13-14 anni rispetto ai 16-17 della composizione precedente) e, la maggior parte di loro, sono arrivati in Grecia da pochi anni, il che significa che il loro livello di conoscenza della lingua greca è molto basso. Ci sono diversi giocatori che non parlano affatto il greco. Inoltre, quasi tutti i giocatori non hanno partecipato né alla precedente edizione di Dialect, né alla formazione di Oslo e la maggior parte di loro non aveva mai partecipato a sessioni di football3 in passato, quindi abbiamo dovuto dedicare loro del tempo per familiarizzare con questa metodologia. Per questo motivo, abbiamo organizzato delle sessioni introduttive alla metodologia football3.

Gli altri giocatori, che facevano già parte della squadra, quando è iniziato il programma DIALECT2 , conoscevano già molto bene la metodologia del football3 e avevano partecipato a diversi workshop incentrati sullo sviluppo delle loro soft skills (ad esempio, come diventare mediatori). Pertanto, possedevano già una profonda comprensione della metodologia e questo ha permesso al coach e al formatore della squadra di lavorare in profondità con loro sui temi sociali. L'età media del gruppo era di 16-17 anni. Pertanto, erano più ricettivi e consapevoli di lavorare su argomenti più complessi e significativi. Infine, si trattava di adolescenti del quartiere di

Kolonos che, pur avendo un background migratorio, sono cresciuti in Grecia e, quindi, parlano correntemente il greco. Due di loro avevano viaggiato a Oslo con noi per la formazione, ma, come spiegato sopra, si sono dovuti allontanare a causa dei loro obblighi di studio.

In questo contesto, abbiamo dovuto iniziare a lavorare con i nuovi giocatori partendo dalle basi e discutendo di termini semplici come cooperazione, accettazione, comunicazione, rispetto e di come possiamo combinare questi valori con il calcio. Anche il profilo dei giocatori ha influito sulla costruzione dei progetti digitali. Ad esempio, poiché la conoscenza della lingua greca della maggior parte dei nostri giocatori era bassa, abbiamo deciso di realizzare progetti che non si concentrassero molto sui contenuti verbali o scritti. Per questo motivo abbiamo scelto di progettare e creare un video di animazione in stop-motion (1° progetto) e un video che mostra i valori del football (2° progetto). Ci siamo resi conto che anche i partecipanti che non potevano partecipare molto alle discussioni a causa delle barriere linguistiche, erano più impegnati nella creazione dei progetti digitali, in quanto potevano svolgere compiti più pratici. Ulteriori dettagli su questi due progetti saranno forniti in seguito.

Alcune attività pratiche suggerite dal toolkit si sono rivelate estremamente utili per preparare i partecipanti a creare e realizzare i contenuti digitali. Per esempio, quando abbiamo affrontato il tema di come le foto possono essere modificate e manipolate per produrre fake news, abbiamo realizzato l'attività "Fotocamera, scatti e angolazioni". Abbiamo portato dei tablet sul campo da calcio e i partecipanti, divisi in piccoli gruppi, si sono esercitati a fare diverse riprese, da quelle ravvicinate a quelle molto ampie. In questo modo, hanno imparato come inquadrature diverse possano restituire significati e informazioni differenti.

La suddetta attività ha fornito ai partecipanti conoscenze teoriche e pratiche su come utilizzare la telecamera e decidere l'inquadratura in base al messaggio che si vuole trasmettere. Tutta questa esperienza acquisita è stata estremamente utile per lavorare al progetto video digitale.



Per
determinare
quali progetti
di creazione
digitale
avremmo
sviluppato,
abbiamo
adottato un
approccio
metodico.

Dopo il completamento del laboratorio, abbiamo chiesto ai partecipanti di riflettere sulle loro esperienze e sulle competenze tecniche che si sentivano più sicuri di utilizzare. Successivamente, li abbiamo invitati al Centro Comunitario di ActionAid ad Atene per un incontro dedicato a questo tema. Durante l'incontro, abbiamo stimolato una discussione sui loro pensieri, opinioni e preferenze. Attraverso un brainstorming collettivo, abbiamo cercato di tradurre queste idee teoriche in progetti concreti. Dopo aver esaminato diverse proposte, abbiamo votato per i due progetti più promettenti. Successivamente, i partecipanti hanno collaborato attivamente per assegnare compiti e responsabilità, delineando come ognuno avrebbe contribuito alla realizzazione dei progetti digitali. Ad esempio, alcuni di loro hanno preferito gestire l'attrezzatura tecnica (videocamera, tablet), altri hanno preferito occuparsi dell'editing dei contenuti prodotti, mentre altri ancora hanno voluto aiutare nella predisposizione dei materiali.

Il primo consisteva nel produrre un progetto video di animazione in stop motion. In questo caso, i nostri partecipanti hanno scelto prima il metodo e poi il contenuto. Tre dei nostri partecipanti avevano lavorato in passato con questo metodo in un centro giovanile e volevano mettere a frutto la loro esperienza. Decidere il contenuto ha richiesto più tempo, poiché abbiamo discusso sull'eterogeneità del nostro team e sul fatto che è

aperto a tutti gli individui indipendentemente dalla loro nazionalità, etnia, razza, genere e altri status, abbiamo scelto la diversità nello sport e il suo potenziale come tema del video di animazione in stop motion.

Il progetto di animazione è stato completato dopo 5 incontri-workshop. Il primo era in comune con il secondo progetto e prevedeva la discussione e la selezione dei progetti come descritto sopra. Altri due incontri sono stati necessari per disegnare su carta i fotogrammi dell'animazione in stop-motion, fare ricerche sulle figure, ecc. Nel



quarto incontro
abbiamo
scattato le foto-
quadri con il
tablet e
nell'incontro
finale i
partecipanti
hanno utilizzato
l'applicazione
"Power Director

365" per inserire le foto e montare il video.

Lo stesso processo è stato seguito anche per il secondo progetto. Gli adolescenti della squadra di calcio hanno avuto un ruolo fondamentale nella realizzazione del video. Volevamo mostrare non solo gli allenamenti di football3, ma anche evidenziare le importanti tematiche su cui lavoriamo, come il lavoro di squadra, il rispetto e il fatto che tutti dovrebbero sentirsi benvenuti in campo, indipendentemente dal loro status. Mescolare le abilità di gioco con questi messaggi più ampi ha dato al video una vera forza e ha diffuso il messaggio inclusivo di cui football3 si fa portavoce.

Poiché si è deciso di utilizzare una telecamera e un'attrezzatura professionale per gli adolescenti, il coach/formatore ha dovuto insegnare loro come usarla. Più volte durante gli allenamenti di calcio, alcuni dei partecipanti si sono esercitati nell'uso della telecamera e in altri giorni i partecipanti si sono incontrati al Centro

comunitario di ActionAid per familiarizzare con il software che avrebbero utilizzato. Dopo la condivisione delle responsabilità, gli adolescenti hanno deciso i contenuti e le modalità di sviluppo e hanno proceduto con le fasi di preparazione, come le riprese delle scene e la raccolta dei video. La fase finale è stata il montaggio con l'utilizzo di un software in cui hanno completato i video e prodotto il risultato finale.

Il completamento di questo progetto ha richiesto 4 incontri. Il primo era in comune con quello del progetto di animazione, come già detto. I due successivi si sono svolti durante i corsi di formazione, durante i quali i partecipanti hanno realizzato le riprese del campo (brevi video, ecc.). Nell'incontro finale il materiale raccolto è stato montato e il video è stato finalizzato.

Le caratteristiche dei contenuti digitali

Come già accennato, il primo progetto è stato un video di animazione in stop-motion sul tema "diversità e inclusione nello sport". Il video prodotto mostra come il calcio possa combattere le forme di discriminazione ed esclusione adottando un approccio inclusivo.

I partecipanti hanno fatto ricerche online per trovare e selezionare le figure utilizzate per il video, le hanno stampate e plastificate. Inoltre, hanno creato un campo da calcio come sfondo da una grande carta rigida verde, disegnando le linee con un pennarello bianco.

(Clicca [here](#) per saperne di più)

Il secondo video integrava abilità e tecniche calcistiche insieme ai valori promossi dalla metodologia football3. Oltre a mostrare le capacità tecniche degli adolescenti, il video sottolinea il potere dello sport nel favorire l'inclusione e nel contrastare il razzismo e l'intolleranza, evidenziando il suo ruolo nel creare connessioni significative tra le persone.

I partecipanti hanno presentato le loro idee per migliorare il contenuto principale del video. Successivamente, con il supporto dello staff di ActionAid Hellas (AAH), gli adolescenti hanno girato le scene utilizzando una telecamera professionale fornita dall'organizzazione e sotto la guida del coach/formatore. Una volta completate e registrate le scene necessarie, i partecipanti hanno utilizzato un software di editing video per montare insieme tutti i video, creando così il progetto finale.

(Clicca [here](#) per saperne di più)



Consapevolezza acquisita

Il toolkit per l'alfabetizzazione digitale e mediatica è stato una buona base per trasferire le conoscenze agli adolescenti.

Poiché la lingua è

fondamentale nelle formazioni educative, i coach/formatori si sono trovati di fronte a questa barriera durante l'utilizzo del toolkit, con conseguenti difficoltà nell'implementare la formazione digitale. Per superare questo ostacolo e permettere agli adolescenti di comprendere a fondo il significato della formazione, lo staff di AAH ha intensificato gli incontri con i partecipanti che hanno scelto l'attrezzatura digitale di cui avrebbero avuto bisogno per creare i progetti dei contenuti digitali. In seguito, e in combinazione con la formazione digitale e sui media, gli adolescenti si sono sentiti più sicuri della loro conoscenza dell'ambiente mediatico e dell'utilizzo di attrezzature come le telecamere, il software e gli strumenti che sarebbero stati utilizzati.

Dopo molti incontri con i partecipanti e la scoperta di modi alternativi e più pratici per implementare la formazione, alla fine abbiamo deciso le idee e i contenuti dei progetti digitali. La formazione sugli strumenti mediatici/digitali ha fornito ai partecipanti una comprensione di come il mondo digitale possa trasmettere messaggi o manipolare significati e del fatto che è necessario uno spirito critico per analizzarli e riflettere su di essi.

I video prodotti dimostrano in modo semplice e comprensibile che gli approcci inclusivi nello sport hanno il potenziale per combattere la discriminazione. Entrambi i progetti promuovono la collaborazione dei membri del team, indipendentemente dal loro background culturale, dall'età e dal genere. Durante la produzione dei video, tutti i partecipanti hanno condiviso le loro idee e rispettato i diversi approcci di ciascun adolescente. Attraverso entrambi i video vengono promossi valori come il rispetto, la collaborazione, la tolleranza e la diversità.

La metodologia football3 ha influenzato molto i partecipanti in entrambi i contenuti digitali. Nel video di animazione in stop motion, i partecipanti hanno scelto come argomento la diversità nello sport e il fatto che tutti dovrebbero essere inclusi a prescindere dal loro status o dal loro background, temi che abbiamo affrontato numerose volte durante le nostre discussioni e su cui abbiamo lavorato suggerendo le regole del football3.

Per quanto riguarda il secondo progetto i partecipanti hanno deciso di mostrare valori come il rispetto, l'accettazione, l'inclusione ecc. L'idea principale del video era quella di combinare i valori sopra citati con le abilità tecniche che vengono migliorate durante gli allenamenti di football3. Durante gli allenamenti, tutti i valori di cui sopra sono condivisi e applicati dai partecipanti e questo è stato ciò che ha ispirato gli adolescenti nella produzione di entrambi i contenuti digitali. Dopo una serie di discussioni con i partecipanti riguardo agli argomenti chiave che volevamo enfatizzare nel video, abbiamo concordato l'utilizzo di parole specifiche come rispetto, diversità, tolleranza e collaborazione. Il coach/formatore ha poi assegnato loro compiti specifici, che consistevano nel creare scene o scenari che riflettessero queste parole nel contesto del video. I partecipanti sono tornati con le proprie idee, alcune delle quali sono state rappresentate attraverso disegni, mentre altre sono state presentate sotto forma di sceneggiatura. Le scene incluse nel video sono il risultato della trasposizione di queste parole in immagini e azioni.

Come risultato di entrambi i progetti di contenuti digitali, è fondamentale sottolineare l'importanza delle discussioni tra gli adolescenti e il coach. Gli adolescenti hanno espresso le loro opinioni sui valori del football3 e hanno scoperto nuovi approcci a cui non avevano mai pensato fino a quel momento. Grazie allo scambio di idee, i partecipanti hanno avuto la possibilità di capire meglio gli altri e di rispettare i loro punti di vista. Su questa base, e durante il processo di creazione, è stato osservato che il team ha dimostrato una migliore collaborazione e un maggiore entusiasmo, poiché si trattava di qualcosa che non avevano mai fatto prima.

I contenuti digitali e l'exhibition event

I partecipanti hanno reagito molto bene ai progetti digitali proiettati durante l'evento comunitario di strada che si è svolto ad Akadimia Platonos, un parco vicino al Centro comunitario di ActionAid ad Atene.

In particolare, erano molto orgogliosi che le loro creazioni fossero esposte in uno spazio pubblico. Hanno commentato varie caratteristiche dei video e hanno riflettuto molto sulla preparazione che avevano fatto per realizzarli. Per esempio, una ragazza ha commentato che, nonostante il fatto che un video possa sembrare di breve

durata, la preparazione che c'è dietro è impegnativa e richiede molto tempo. Ha aggiunto che, nonostante il carico di lavoro, il risultato è stato molto gratificante.

I partecipanti all'evento espositivo hanno reagito in vari modi ai video creati dai nostri partner. Nonostante non comprendessero tutto quello che veniva detto, hanno trovato alcuni di essi molto umoristici (ad esempio, i brevi video creati dall'Italia).

Oltre all'evento espositivo, saranno seguite altre tecniche di divulgazione per diffondere i progetti digitali. Ad esempio, saranno caricati sul sito web di Dialect2 e saranno postati sui social media della nostra organizzazione. Infine, saranno proiettati quotidianamente sul televisore installato nell'area di accoglienza del nostro Centro comunitario, dove tutti i nostri beneficiari attendono i loro appuntamenti o programmi.

LINK ALLA CARTELLA CONDIVISA:

https://drive.google.com/drive/folders/1eTw03YL0-ee03lj5e7jsuV_u1bafqhx

ITALIA

La creazione dei contenuti digitali

Arrivati circa alla metà del percorso laboratoriale, il gruppo (descritto nella sua composizione nel Deliverable 4.1) ha cominciato a interrogarsi sulle modalità di produzione e le caratteristiche del contenuto digitale. Il processo è avvenuto gradualmente, utilizzando molteplici strategie di emersione, e attraversando diverse fasi.

Le modalità principali di confronto sono state il brainstorming e le assemblee. Il brainstorming veniva di solito coordinato da un mediatore o da una mediatrice, chiamata in questo modo alla sfida non più di gestire equilibri relazionali e mediare conflitti ma stimolare, organizzare e sintetizzare l'espressione di idee individuali in un'unica idea collettiva.

I temi emersi con più forza fin da subito da queste discussioni, e che possono essere esemplificativi per illustrare le modalità di confronto tra i partecipanti, nonché di emersione delle loro idee, sono stati quelli dello stereotipo

e del pregiudizio. I partecipanti al laboratorio sono stati infatti esortati a esplicitare stereotipi e pregiudizi che loro stessi perpetrano nei confronti di altre persone.

Da quei luoghi comuni e da quei pregiudizi si è riusciti a estrapolare delle – nemmeno troppo nascoste – discriminazioni di genere, culturali, geografiche e sociali, di cui i ragazzi e le ragazze si sono velocemente resi



consapevoli. Il passo successivo è stato quello di ragionare sulla loro delicata e paradossale condizione, ovvero l'essere allo stesso tempo agenti e oggetti di pregiudizi e, quindi, di discriminazioni.

Un esempio efficace:

«Noi magari possiamo pensare che i rom sono sporchi, però poi se ci riflettiamo, anche se può essere vero che c'è uno che è sporco, non possono esserlo tutti. È proprio matematico. Durante le nostre discussioni ci siamo resi conto che noi stessi subiamo un certo tipo di pregiudizio, come quando negli stadi i tifosi delle squadre avversarie dicono ai napoletani: "Lavatevi!", oppure quando andiamo in vacanza in Calabria o in Puglia, che non sono Parigi o New York, e la gente dice che i napoletani fanno schifo, sono ladri, eccetera». (Asia Arrigo, dal laboratorio di alfabetizzazione sui media digitali)

Vale la pena soffermarsi su altre attività che si sono implementate, per comprendere meglio le modalità di lavoro che hanno prodotto risultati più efficaci.

Si è cercato per esempio, sempre relativamente al tema del pregiudizio, di provare a individuare quali fossero i pregiudizi e le idee stereotipate più presenti in tutti i partecipanti al laboratorio, quindi non solo ragazzi e ragazze ma anche mediatori e conduttori dello stesso.

Un esperimento interessante è stato fatto utilizzando il gruppo WhatsApp creato appositamente per l'occasione. A ognuno degli iscritti al gruppo è stato chiesto di descrivere quattro elementi caratteristici di se stesso o se stessa, non esplicitamente deducibili dall'esterno (e quindi il carattere, le passioni, gli interessi, il titolo di studio, le preferenze culinarie, i gusti letterari, di film, musica, e così via). Tra questi elementi, gli altri partecipanti dovevano individuare quella che era l'unica affermazione falsa. Naturalmente il gioco ha dato via a una serie di tentativi di depistaggio da parte dei partecipanti, di deduzioni e contro-deduzioni che hanno permesso a tutto il gruppo di giocare con l'idea di stereotipo e iniziare un processo di capovolgimento che è poi confluito, come si vedrà in seguito, direttamente all'interno del contenuto digitale.

Poteva capitare, così, che nel caso di Asia (sedici anni) nove persone su nove votassero come affermazione falsa "So giocare a calcio", evidentemente condizionati dal sesso femminile della stessa, ma anche che nel caso di Mirko (episodio reale, nome di fantasia) le risposte fossero equamente distribuite su indicazioni diverse tra loro come "Sono eterosessuale", "Mi piace ballare", "Pratico la boxe".



«Giocare con l'immagine che hanno gli altri di noi è stato divertente. L'esperimento si basava sul fatto che il nostro aspetto fisico condizionasse l'idea che si stavano facendo di noi

altre persone che in fondo ci conoscevano poco. Gli altri partecipanti, nel mio caso, avevano una grossa indecisione, guardando come mi vesto e come mi relazionavo con loro, se io fossi un tipo che ascoltava musica trap o se potessi possedere un pappagallo. Quando abbiamo svelato le risposte esatte e soprattutto le motivazioni che ci avevano portati a votare in un certo modo è stato divertente. Davanti a noi è emerso quanto ragioniamo male quando guardiamo una persona e come ci facciamo condizionare dal nostro cervello e dai messaggi di cui siamo circondati, piuttosto che dalla realtà». (Simone Quarta, dal laboratorio di alfabetizzazione sui media digitali)

A quel punto il passaggio fondamentale è stato quello di trasformare questa consapevolezza in un contenuto digitale.

L'esigenza fondamentale, da parte di tutti, è stata quella di immaginare e produrre un contenuto che facesse riferimento a questo tipo di dinamiche ma collocate all'interno di un preciso contesto, quello del calcio. In un primo momento si era pensato – sempre attraverso processi decisionali collettivi – di costruire un avatar basato sull'intelligenza artificiale, che “sfruttasse” l'immagine di un personaggio famoso e inducesse gli osservatori a ragionare su quanto spesso certe dinamiche di esclusione e discriminazione si riproducano nel mondo dello sport

in maniera molto potente. Successivamente si è deciso di abbandonare gli attori “cibernetici”: sarebbero stati i partecipanti stessi al laboratorio a impersonare dei personaggi in due piccoli sketch in cui i più classici tra gli stereotipi connessi al mondo del calcio si sarebbero riprodotti.

Il gruppo ha cominciato a ragionare sui pregiudizi più frequenti nel loro contesto e ai loro stessi occhi: le donne non sanno giocare a calcio; gli africani non riescono a imparare l’italiano, e quando ci riescono commettono tutti gli stessi errori grammaticali (per esempio utilizzano sempre i verbi all’infinito); i napoletani sono tutti disonesti e truffatori; gli atleti neri non hanno altre abilità se non la forza fisica, e così via. Una volta individuati i più efficaci tra questi in termini di rappresentazione, si è continuato ad approfondire le attività proposte dal Toolkit per avere più elementi possibili da inserire nei video-sketch.

A tal proposito, vale la pena sottolineare che nel corso del processo decisionale è emerso un tema che ha portato i ragazzi a discutere a lungo. “Se il nostro contenuto – rifletteva Edoardo , che in chiave paradossale mette pur sempre in scena una discriminazione, non viene compreso... non rischiamo di avere l’effetto opposto e fomentare discorsi d’odio e ulteriori violenze verbali e magari fisiche?” Dopo una lunga discussione si è venuti alla conclusione che, per non correre questo tipo di rischio, il contenuto avrebbe dovuto caricare al massimo gli aspetti grotteschi di questi pregiudizi e stereotipi, in modo da essere ridicolizzato e quindi inevitabilmente compreso da tutti e tutte. Inoltre, si è deciso di proporre un ulteriore contenuto digitale che mostrasse, utilizzando le riprese fatte dai partecipanti e dalle partecipanti al laboratorio durante il torneo, come il Football3 sia capace di capovolgere discriminazioni e pregiudizi che si autoriproducono dal mondo esterno al microcosmo calcistico, e candidarsi dunque a essere un modello positivo da seguire.

Le caratteristiche dei contenuti digitali

Dopo le discussioni, si è passati quindi all’ideazione e alla produzione di due brevi video-sketch e del video di storytelling.



La gestazione di quest'ultimo non è stata troppo complicata. Dopo una prima fase di



adattamento, i partecipanti e le partecipanti al laboratorio sono riusciti a essere presenti sul campo di Football3 insieme ai loro strumenti senza troppo interferire con le attività sportive, seppure alcuni

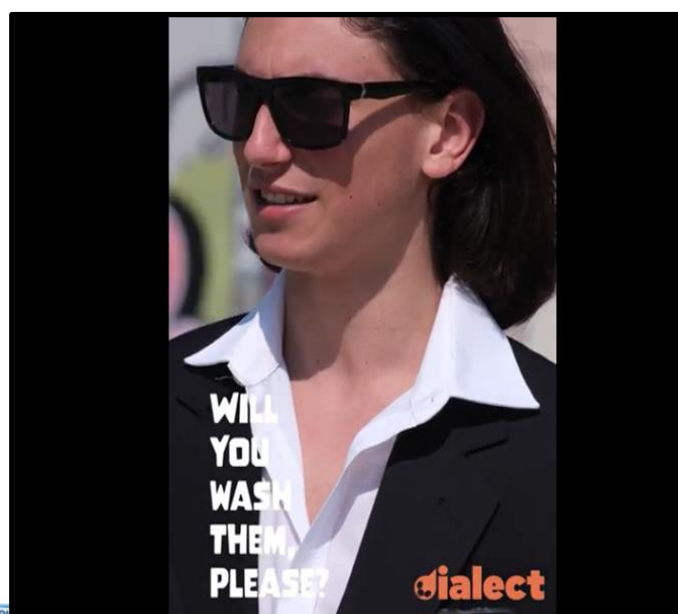
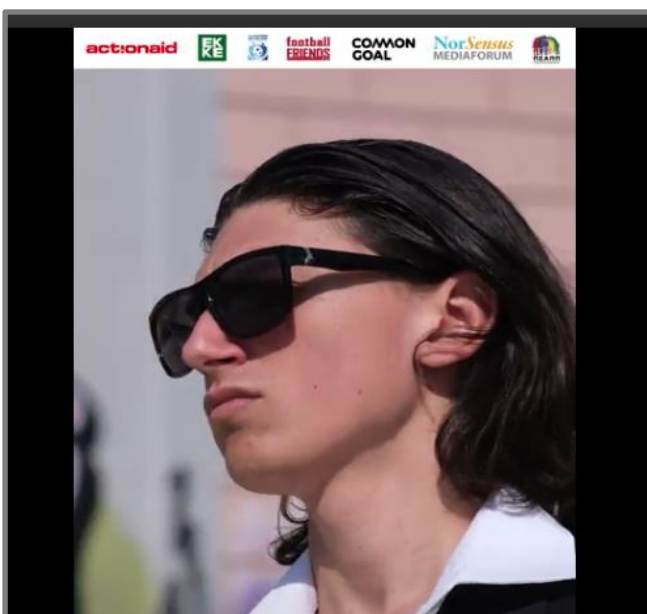
comportamenti dei giocatori e delle giocatrici siano stati inevitabilmente condizionati dalla loro presenza. Alla fine del laboratorio è stato montato un video di circa quattro minuti che riesce a restituire in maniera efficace

l'approccio cooperativo mantenuto durante il lavoro di girato, il rapporto saldatosi con i partecipanti e le partecipanti al torneo, e anche a raccogliere un bilancio di quest'ultimo attraverso una serie di brevi interviste e di riprese del terzo tempo di gioco (quello in cui i calciatori e le calciatrici della partita di Football3 ragionano su cosa ha o non ha funzionato durante la gara).

Anche i due video-sketch risultano molto efficaci e trasmettono con un buon livello di completezza il lavoro fatto tanto in classe che sul campo.

In entrambi i video vi è un personaggio, volutamente molto caricato, che veste un completo classico nero e una camicia bianca con un grosso colletto, vistosamente sbottonata. Ha una serie di caratteristiche e accessori che lo rendono buffo: capelli pieni di gelatina, bracciali, occhiali da sole, e si muove agitando una cartellina con dei fogli bianchi. Si capisce, subito dopo, che è un procuratore di calcio, ingaggiato per visionare le qualità di alcuni giovani sportivi.

La prima candidata è Susy, ma non appena la ragazza si avvicina al procuratore, questi gli mostra alcune pettorine ammonticchiate a terra; gliele indica e le chiede di riportargliele lavate entro (FOTO) (FOTO)qualche ora. Lo stereotipo della donna che non è in grado di giocare a calcio si intreccia con quello assai presente, ahinoi, in troppe zone del nostro paese, e in particolare del Sud Italia, dove ancora la figura femminile è associata al lavoro domestico e a quello di cura.

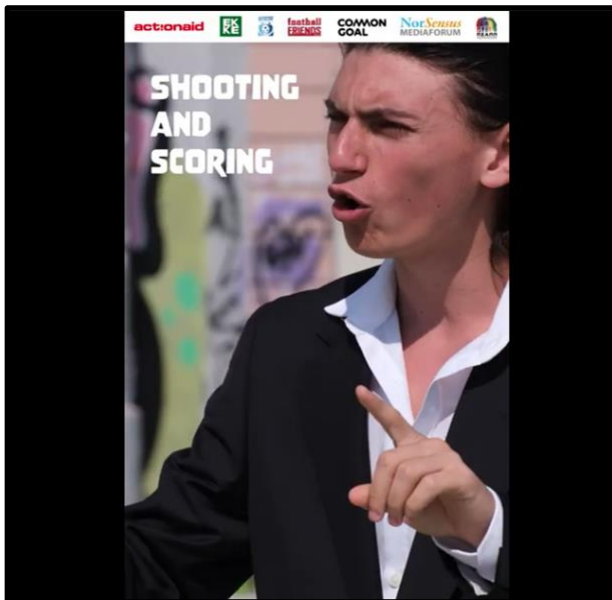


Susy però prende il pallone e comincia a palleggiare mostrando tutta la sua abilità, lasciando il procuratore di stucco. Solo davanti a un caso che gli si presenta agli occhi in tutta la sua forza, quest'ultimo dimentica (forse) il proprio pregiudizio, prende appunti entusiasta e si avvicina a Susy per parlarle. La ragazza però non vuole saperne, gli sorride, gli restituisce il pallone e gli dice: "Fatti consigliare un buon ammorbidente per lavare le pettorine!".

Il secondo sketch riproduce il format del primo. Questa volta sulla strada del malcapitato procuratore si presenta



e dopo aver
are gol... mia
risponde, un



Vale la pena spendere qualche parola sui momenti di produzione dei due brevi video-sketch. Così come nel caso del video storytelling, anche le riprese di questi due contenuti digitali sono state fatte al Metropark Stadium di Bagnoli nei sabato mattina prima, durante e dopo le sessioni di torneo di Football3.

Anche in quel caso è stato interessante notare il coinvolgimento collettivo alle riprese, prima nella preparazione dei due personaggi protagonisti del video, poi nel supporto al regista e operatore. In sostanza, anche in quell'occasione i ragazzi e le ragazze più piccoli, ovvero i partecipanti al torneo, sono stati coinvolti, sia pure in modi diversi, alla creazione del contenuto digitale, e nel momento in cui poi questo è stato completato dai più grandi e dall'esperto che ha coordinato il laboratorio, si sono sentiti parte del processo.

Consapevolezza acquisita

Una fase molto interessante del laboratorio è stata quella che ha stimolato i ragazzi e le ragazze a raccontare ai propri compagni di percorso tutti quegli episodi che ricordavano in cui i discorsi d'odio tipici della galassia digitale si fossero intersecati con quelli relativi al mondo dello sport. Nel Deliverable 4.1 si è citato per esempio il caso della guardialinee spagnola che, vittima di un incidente durante una partita di serie A locale, è stata pesantemente insultata sul web perché quell'incidente veniva associato alla sua presunta scarsa capacità di muoversi su un campo di calcio. Il caso in questione è stato analizzato in tutti gli aspetti, attraverso dei brainstorming e delle restituzioni di coppia da parte dei ragazzi e delle ragazze. È stato innanzitutto inquadrato il contesto, ed è emersa l'assoluta mancanza di relazione tra i due elementi oggetto di analisi: l'incidente, e le capacità della guardialinee. Anzi, a emergere, è stato il fatto che “probabilmente questa guardialinee dev'essere bravissima, perché è molto difficile per una donna farsi strada in un mondo così sessista come il calcio, ed arrivare addirittura ad arbitrare partite di serie A”.

«I pregiudizi e i discorsi d’odio si basano sempre su affermazioni false, lo abbiamo visto anche quando durante il laboratorio abbiamo ragionato sulle fake news. Il fatto che la guardialinee abbia avuto un incidente del tutto casuale viene messo in relazione con la falsa credenza per cui le donne non sappiano stare su un campo di calcio. Internet in questo senso fa da megafono, perché permette a tutti di “martellare” e diffondere queste informazioni false. E in più è un muro dietro cui nascondersi, e una specie di piazza virtuale dove tutti si sentono autorizzati a insultare, a gridare cose terribili, a colpire chi non può difendersi». (Mattia Taormina, dal laboratorio di alfabetizzazione sui media digitali)

«Molto spesso internet ha la capacità di far diventare una valga quella che nasce come una stupidaggine, una battuta idiota, un gesto magari offensivo anche a livello inconsapevole. Prima di premere il tasto “condividi” dovremmo interrogarci se veramente “condividiamo” quel pensiero e vogliamo “condividerlo” con gli altri. Probabilmente eviteremmo di dire e diffondere tante cose stupide e influenzare persone che potrebbero avere idee meno chiare delle nostre. Lo stesso vale per l’intelligenza artificiale, che abbiamo studiato e abbiamo compreso essere uno strumento potentissimo, nel bene e nel male». (Bruno Cavallini, dal laboratorio di alfabetizzazione sui media digitali)

Per quanto riguarda la relazione tra il torneo di Football3 e la produzione digitale, si potrebbe dire che questa si è concretizzata su un piano istintivo e relazionale. Scoprendosi capaci di mettere in atto un tipo di pratica sportiva diversa da quella cui erano abituati, i ragazzi partecipanti al torneo si sono col tempo resi conto di quanto siano circondati, in altri contesti, da continue dinamiche discriminatorie e di esclusione; e si sono resi conto, soprattutto, di aver imparato ad andare oltre queste dinamiche con naturalezza (anche se molti di loro mai tenderebbero ad ammetterlo), la stessa con cui hanno imparato da tempo a considerare normale la presenza di un compagno di banco con la pelle di colore diverso dal loro.

Probabilmente, il contenuto digitale che mette in scena il “duetto” tra Susy e Mattia difficilmente sarebbe emerso se non ci fossero stati quasi tre anni di partite di Football3 in cui adolescenti maschi e femmine hanno giocato e si sono confrontati alla pari su un campo da calcio; hanno incontrato e dialogato con giocatrici di calcio professioniste di Serie A; hanno assistito a improvvise esibizioni di skills in freestyle da parte di giovani calciatrici, e così via.

Tutto ciò è stato evidente agli occhi dei ragazzi che hanno partecipato al laboratorio, anche perché alcuni tra loro erano stati dei calciatori e delle calciatrici del torneo nella scorsa edizione del progetto. Per qualcuno dei “nuovi” è stato invece fonte di stupore notare come il livello dei conflitti durante le partite fosse molto basso, e assai

raramente fosse fondato su, o utilizzasse come arma, dinamiche discriminatorie per esempio di genere o di provenienza geografica.

«I ragazzi e le ragazze che hanno partecipato al torneo avevano perlopiù preso parte anche alla prima edizione del progetto, quindi avevano un certo livello di coinvolgimento anche nella metodologia, da cui avevano e hanno continuato ad assorbire tanto. Quello che è emerso dalle partite è stata più che altro la voglia di far prevalere il momento ludico, mentre tutte quelle che erano le possibili discriminazioni, i conflitti, le tensioni, venivano automaticamente messe in secondo piano, anche grazie al fatto – va detto – che ormai i ragazzi e le ragazze avevano un rapporto consolidato tra loro». (Anna Michela Franzese, coach e trainer del laboratorio di alfabetizzazione)

I contenuti digitali e gli eventi di disseminazione

Il 6 aprile si è tenuto in viale Campi Flegrei, nel quartiere Bagnoli, l'exhibition event, con il duplice obiettivo di mostrare al quartiere i contenuti digitali creati nel corso del laboratorio e di spiegare alle persone come si è articolato il progetto, e di conseguenza quali riflessioni ne sono scaturite tra i partecipanti e le partecipanti.



All'exhibition event sono stati presenti sia i ragazzi e le ragazze che hanno giocato a Football3 durante il torneo che quelli che sono stati protagonisti del laboratorio e che quindi sono stati poi i fautori dei contenuti digitali. A supportarli naturalmente il gruppo dei mediatori e delle mediatrici.

L'iniziativa è andata avanti per diverse ore, di fatto "occupando" la vecchia piazza di Bagnoli, che oggi è un'isola pedonale dove durante il weekend gli abitanti del quartiere passeggiano o siedono al bar per diverse ore della giornata. Da un lato della piazza vi era un improvvisato campo da calcio, che aveva, come nella miglior tradizione dello street soccer, come porte un cancello di ingresso a una palazzina e due alberi.

In una posizione strategica, dal lato opposto, c'era un punto base di progetto, con un banchetto e un televisore dove venivano trasmessi in loop i due sketch e il video di storytelling, attirando l'attenzione dei passanti. Al banchetto, pronti a dare notizie, volantini, informazioni a chi si avvicinava, c'erano sempre uno o due ragazzi e un paio di adulti dello staff di Dialect2.

«L'evento del 6 aprile è stato un momento di restituzione e coinvolgimento del territorio. I ragazzi hanno portato nel quartiere le loro idee di inclusione e rispetto, creando narrazioni contro la discriminazione e l'esclusione, mostrando il ruolo cruciale dello sport nel contrastare questi fenomeni. Presentare pubblicamente i prodotti digitali creati durante questi mesi e condividerli con le persone del loro territorio ha evidenziato l'importanza di un approccio consapevole ai media, che possono essere, come in questo caso, uno strumento di inclusione e lotta alle discriminazioni molto forte. La risposta del quartiere è stata attenta e molto interessata a temi, come questo, che spesso vengono sottovalutati». (Claudia Gallinaro, trainer del laboratorio di alfabetizzazione del progetto)

Durante l'evento, per ore, il gruppo di ragazzi e ragazze se n'è andato in giro tablet e cellulare alla mano, agganciando i passanti e proponendo loro un questionario di tre domande.

1. Secondo te le donne sono discriminate nel mondo del calcio?
2. Secondo te un bambino straniero ha le stesse possibilità di giocare in una squadra di calcio di un bambino straniero?
3. Secondo te è possibile giocare a calcio senza pagare, oggi?

Dopo aver risposto al questionario, ai passanti venivano mostrati i due sketch (e se avevano tempo a sufficienza anche il video storytelling). Dopo aver ascoltato le riflessioni scaturite dalla visione dei video, ai giovani, agli adulti, agli anziani a cui erano state poste le domande, i ragazzi e le ragazze provavano a spiegare la dimensione del problema della discriminazione all'interno del mondo del calcio, attraverso tre "risposte" sotto forma di "Lo sapevi che...?", che in realtà erano null'altro che l'enunciazione di alcuni preoccupanti dati.

1. Lo sapevi che... soltanto il 4% circa dei tesserati a squadre di calcio iscritte a livello nazionale alla FIGC è donna?
2. Lo sapevi che... una serie di ostacoli burocratici impediscono ai minori e alle minori straniere di partecipare ai campionati organizzati dalla FIGC?
3. Lo sapevi che... in Italia e soprattutto nel Sud ci sono pochissimi campi pubblici, e l'unico modo per giocare a calcio senza pagare è farlo in strada?

In questo modo si è riusciti in maniera decisamente efficace non solo a condividere con gli abitanti del quartiere il percorso fatto, e a stimolare riflessioni su un tema delicato. Si è anche fatto in modo che fossero i ragazzi e le ragazze partecipanti al progetto, con il loro entusiasmo ma anche i loro naturali e comprensibili limiti, a raccontare quello che avevano messo in piedi nel corso del torneo e del laboratorio, ancora una volta senza mediazione degli adulti, se non quella dei giovani mediatori e mediatrici di comunità.



«È stato

bellissimo, non si capiva niente! Mentre giocavamo a pallone ci fermavamo a parlare con le persone e gli facevamo le domande e loro ci stavano a sentire; poi gli facevamo vedere i video, li portavamo al banchetto a fargli scrivere il loro nome e il numero di telefono, tutti ci dicevano che eravamo stati bravi». (Luigi D'Amico, partecipante al torneo di Football3)

«Il lavoro che si fa sul territorio è molto importante per questi bambini e questi ragazzi, a cui la scuola quasi mai riesce a dare risposte adeguate. Nel corso degli anni in tanti hanno trovato risposte alle loro difficoltà in attività organizzate da gruppi di base territoriali, associazioni, enti del terzo settore; e nei modi più vari come la pittura, l'hip hop, il calcio. Ho seguito un po' da lontano le attività di questo progetto, è stato bello quando ho incontrato i miei alunni che erano così orgogliosi di poter spiegare qualcosa loro a me, e di parlarmi di come il calcio deve unire, far stare insieme le persone, e che, come mi ha detto uno di loro "i telefonini a volte ci mettono uno contro all'altro"». (Daniela Florio, maestra elementare e abitante del quartiere)

«Una delle cose che più mi ha colpito è stata, nel corso del laboratorio e nella realizzazione dei contenuti digitali, la capacità dei ragazzi di dar vita e poi interpretare il personaggio negativo, quello del procuratore di calcio. È importante perché lascia intendere quanto abbiano capito certe dinamiche e anche studiato "il nemico", capendo che alla base di certi comportamenti ci sono stereotipi e pregiudizi. La cosa che funziona più di tutte nel video a mio avviso è che il procuratore, dall'"alto" dei suoi pregiudizi, è disposto poi a "passarci sopra" non appena si rende conto che può trarre dei vantaggi da quella situazione, ma trova la porta chiusa da parte di Praedip e Susy, che hanno attinto alle loro particolari storie ed esperienze per interpretare quei personaggi. L'ironia che abbiamo utilizzato sicuramente è l'arma in più per far passare questo messaggio». (Francesco Delia, esperto di media digitali e conduttore del laboratorio di alfabetizzazione)

«La giornata del 6 aprile è stata molto importante per i ragazzi. È stata una di quelle cose a cui noi educatori magari non diamo troppo peso, ma per tanti fattori, a cominciare dal gruppo target dei partecipanti al torneo, è stato un riconoscimento che non avviene di frequente. Parliamo di ragazzini e ragazzine che spesso sono emarginati all'interno stesso della comunità di quartiere, perché fanno casino in strada, disturbano, urlano, sporcano. Molta gente non li sopporta, e più loro percepiscono questa antipatia, più si comportano male. In quella giornata la dinamica si è capovolta. Tante persone che venivano avvicinate, o addirittura li avvicinavano, erano stupite dal vedere che tipo di percorso avessero affrontato e per loro questo era una cosa nuova. Al netto della rabbia che ti provoca il fatto che le persone abbiano bisogno di vedere e toccare con mano per capire che questi ragazzini abbiano solo bisogno di possibilità e modelli positivi, è stata una cosa che ha funzionato molto bene». (Mario Lambiase, coach)



A seguire, in
pendice, alcuni
meme a cui si è
to vita durante il
oratorio:



Le sessioni di laboratorio dedicate alla creazione di meme hanno coinvolto moltissimo i ragazzi, che hanno dapprima preso dimestichezza e confidenza con lo strumento riportandovi le situazioni della loro vita quotidiana, per esempio facendo ironia sull'orario dell'inizio dei tornei il sabato mattina.

Dopo un nuovo brainstorming si è deciso di elaborare dei meme “positivi”, ovvero che fossero una sorta di risposta a delle situazioni negative come quelle con cui spesso i giovani si confrontano sul web, oppure di utilizzare le immagini per denunciare delle dinamiche discriminanti o escludenti, dinamiche che magari gli e le adolescenti non identificano immediatamente come tali.

UNGHERIA

La creazione dei contenuti digitali

Fin dall'inizio della nostra formazione sull'alfabetizzazione digitale, è apparso chiaro che la produzione di video era la chiave per coinvolgere i bambini, accendendo il loro entusiasmo come gli esercizi tradizionali non avrebbero potuto fare. Inizialmente abbiamo incontrato difficoltà nel trasmettere alcuni argomenti e nell'eseguire attività specifiche, in particolare con coloro che erano interessati principalmente al calcio. Tuttavia, nel momento in cui abbiamo iniziato a creare semplici video utilizzando i loro smartphone, il loro coinvolgimento e il loro interesse per il progetto sono aumentati in modo significativo. In particolare, alcuni bambini hanno mostrato un notevole talento naturale per esibirsi davanti alla telecamera, adattandosi rapidamente alle esigenze di improvvisazione della creazione di video.

All'inizio abbiamo osservato un problema notevole: molti bambini non avevano la pazienza necessaria per fare più riprese della stessa scena. Ancora più impegnativa, tuttavia, è stata la loro avversione per le fasi di pianificazione

e di brainstorming della produzione video, che spesso trovavano noiose ed estenuanti. La loro preferenza era quella di impegnarsi in atti brevi e spontanei davanti alla telecamera, aspettandosi risultati immediati sullo schermo. Per insegnare loro la complessità della creazione di contenuti non solo comprensibili, ma anche potenzialmente di qualità, sono stati necessari tempo, sforzi ed esercizi pratici.

L'avvio di sessioni di brainstorming si è rivelato inaspettatamente difficile. Queste sessioni iniziavano tipicamente con un silenzio prolungato, seguito da contributi esitanti fatti più per il desiderio di rompere l'imbarazzo che per un vero impegno. Tuttavia, nonostante questi ostacoli iniziali, abbiamo scoperto che i bambini erano in grado di generare idee di grande impatto; la sfida era tirarle fuori. Il nostro lavoro di preparazione ha comportato un'ampia pratica di produzione video. Abbiamo ricreato scene di film famosi, il che non solo è stato divertente, ma ha anche offerto significative opportunità di apprendimento. Abbiamo sperimentato scene di film di base di vari generi e adattato battute in formati video, compiti che sono iniziati lentamente ma che sono diventati molto coinvolgenti una volta che i bambini si sono impegnati sul tema.

Insegnare ai bambini a pensare in termini di inquadrature e a considerare il montaggio prima ancora di iniziare a girare è stato fondamentale. La nostra ricostruzione della famosa scena della corsa di Forrest Gump, completa di modifiche contemporanee e aggiunta di umorismo, è stata un'importante esperienza di apprendimento. Inizialmente, i bambini pensavano che sarebbe stato semplice filmare la scena in un'unica ripresa continua. Tuttavia, hanno imparato rapidamente l'importanza di pensare a inquadrature separate e di considerare come queste sarebbero state montate insieme, rendendosi conto della necessità di una pianificazione dettagliata per l'angolazione e la composizione di ciascuna inquadratura. Questo passaggio da una ripresa casuale a una mentalità più registica è stato fondamentale.

Sorprendentemente, il montaggio si è rivelato meno scoraggiante del previsto. La comprensione del processo di ripresa da parte dei bambini si è tradotta in una fase di editing più agevole, con molti che hanno mostrato un forte interesse e hanno persino gestito il software di editing con un'assistenza minima. Non tutti hanno partecipato a questa fase, riflettendo la realtà pratica che dimostra come il montaggio non sia un compito adatto a gruppi numerosi. Tuttavia, coloro che hanno partecipato hanno mostrato una notevole attenzione ai dettagli e orgoglio per le loro creazioni.

Prima di finalizzare i contenuti, abbiamo sottolineato l'importanza della pratica e della fiducia nella realizzazione dei video. Gli esercizi non solo hanno affinato le loro capacità, ma hanno anche aumentato la loro fiducia, forse

un po' troppo, dato che hanno pianificato un progetto video abbastanza complesso. Tuttavia, è stato incoraggiante vedere le loro idee fluire liberamente, con discussioni vivaci e sviluppo di concetti.

Il nostro programma ha toccato anche il tema critico delle fake news, incorporando giochi ed esercizi che i bambini hanno trovato particolarmente coinvolgenti. Ciò ha portato alla decisione di creare un mockumentary sulle fake news, un progetto che ha fornito un quadro strutturato per il brainstorming e ha aiutato a concretizzare le loro idee creative. Nonostante la crescente complessità e ampiezza delle loro idee, la sfida è rimasta quella di intrecciarle in una narrazione coerente che potesse essere filmata e montata nei tempi previsti.

Abbiamo affrontato le sfide logistiche scegliendo di condurre le sessioni a Budapest, consapevoli che le distrazioni della vita quotidiana potessero interferire con l'obiettivo del progetto, in netto contrasto con l'immersione che avrebbe potuto offrire un ritiro in campagna. Ci siamo presto resi conto che non tutte le idee potevano essere integrate nel video, e questo ci ha portato a dividere il contenuto in due parti. Questa decisione ha garantito una certa flessibilità nella narrazione e ha lasciato spazio a una continuazione del progetto oltre la sua conclusione ufficiale, con i bambini che hanno partecipato con entusiasmo alle riprese delle scene per il secondo episodio.

Il viaggio dall'impegno iniziale alla creazione di contenuti digitali complessi è stato ricco di esperienze di apprendimento, non solo per i bambini ma anche per noi facilitatori. Il processo ha sottolineato l'importanza della pazienza, della pianificazione e del potere trasformativo dell'apprendimento pratico nell'alfabetizzazione digitale.

Le caratteristiche dei contenuti digitali

Quando ci siamo imbarcati nelle sessioni di brainstorming per il nostro progetto finale, l'entusiasmo e l'impegno dei bambini sono stati palpabili fin dall'inizio. La loro creatività è traboccata, presentandoci un'abbondanza di idee ambiziose, che hanno portato a una domanda inevitabile: potevamo portare a compimento tutte queste idee entro i tempi previsti? La soluzione dei bambini è stata quella di creare una serie in due parti, completando con successo il primo volume entro la scadenza prefissata.

È interessante notare che il tema principale del nostro progetto si è leggermente spostato rispetto all'obiettivo iniziale di promuovere la tolleranza nello sport. Tuttavia, la direzione del progetto, incentrata su un video di fake news, è rimasta criticamente rilevante e coinvolgente. Visto l'entusiasmo dei bambini e l'allineamento del progetto con altri temi importanti come la rappresentazione e il sovvertimento degli stereotipi, abbiamo deciso di abbracciare la loro visione. Dopo tutto, il background eterogeneo dei membri del nostro team, provenienti da

luoghi come la Palestina, la Nigeria, il Sudafrica, l'Afghanistan e l'Egitto, e la loro collaborazione reciproca alla realizzazione di un film in lingua ungherese, incarnano intrinsecamente lo spirito di tolleranza.

Per assicurarci di affrontare direttamente il tema della tolleranza nello sport, abbiamo incoraggiato i partecipanti meno coinvolti nel progetto principale a creare interviste video incentrate più esplicitamente sul razzismo e sulla tolleranza nel contesto sportivo. Inizialmente volevamo intervistare i calciatori professionisti di pelle scura del campionato nazionale ungherese, ma in mancanza di risposte abbiamo deciso di coinvolgere i giocatori dell'associazione sportiva *Oltalom*. Questi attori, anche se non molto conosciuti, hanno portato alla discussione



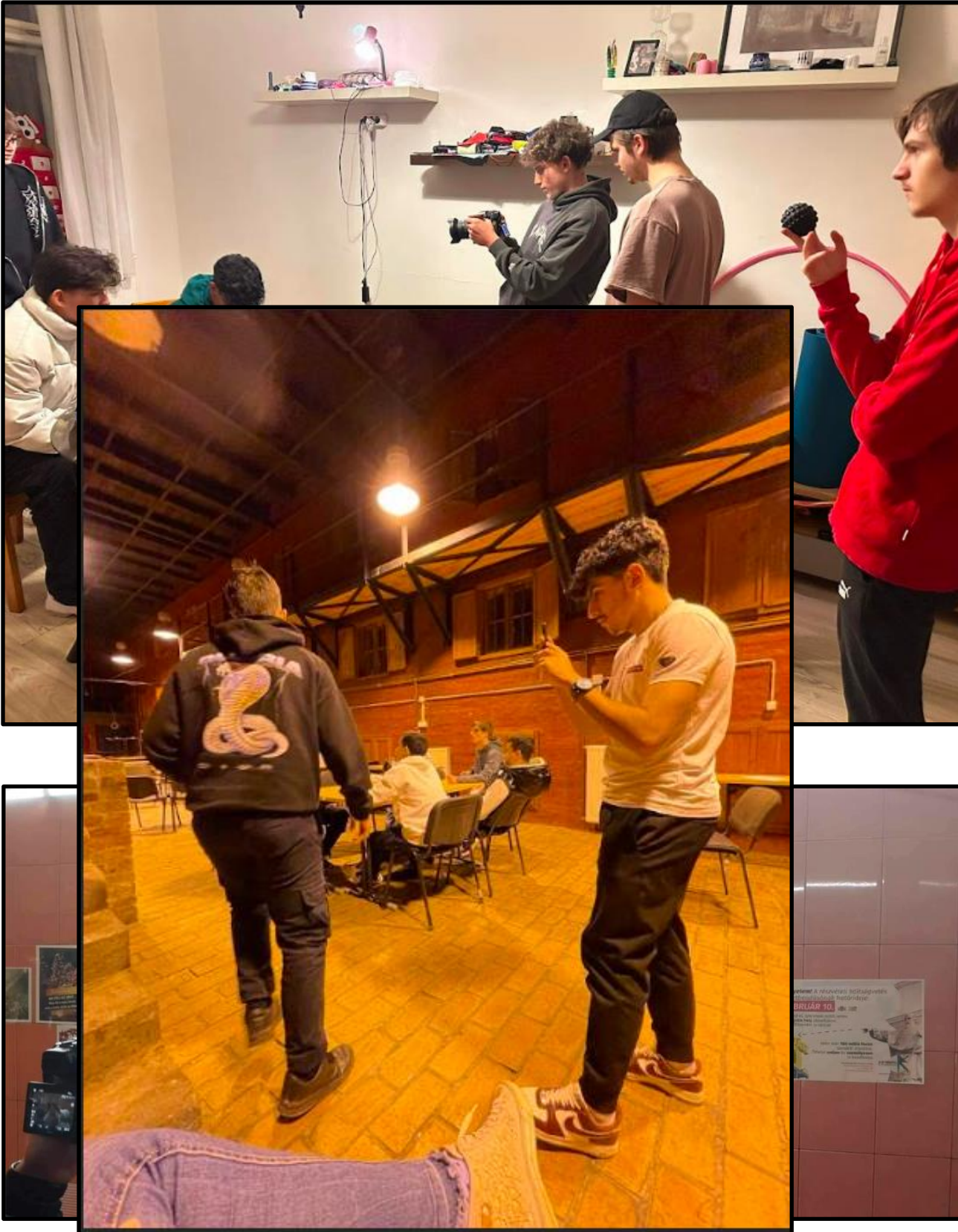
from the Middle East
lines with the active
work that included
lens of a made-up
ys with the concept
f cultural influences
ent Hungarian pop
o the narrative. The
offering humorous
ically, evolving and
creativity but also
ng creation.



Questo viaggio, pur divergendo dal nostro percorso iniziale, ha rafforzato l'importanza della flessibilità, della creatività e



dell'inclusività nella narrazione. Permettendo ai bambini di guidare il progetto secondo le loro passioni e idee, non solo abbiamo abbracciato una narrazione più ampia sulla tolleranza e la sua rappresentazione, ma abbiamo anche favorito un ambiente in cui la creatività potesse fiorire senza limiti.



(Clicca [here](#) per vedere il video)

Oltre al nostro progetto video principale, della durata complessiva di 17:38 minuti, i nostri giocatori hanno realizzato 4 video di interviste ai nostri giocatori adulti rifugiati, chiedendo loro percezioni ed esperienze in materia di razzismo e intolleranza.





(Clicca [here](#)
per vedere
il video)

Consapevolezza acquisita

Il modello Football3 integra lezioni di vita essenziali in ogni gioco, una pratica che abbiamo adottato durante le nostre sessioni di formazione. Queste sessioni sono state caratterizzate da squadre miste, in cui i partecipanti hanno avuto l'opportunità di stabilire democraticamente le regole del gioco prima dell'inizio, rispecchiando il processo collaborativo in cui si sono impegnati durante la produzione dei loro progetti video. I tirocinanti hanno dedicato molto tempo a discussioni e dibattiti democratici, sia sull'argomento che sul processo creativo, impegnandosi anche in revisioni reciproche delle prestazioni durante il percorso cinematografico. Questa esperienza con Football3 ha illuminato per i bambini il ruolo vitale del lavoro di squadra, della cooperazione e della comunicazione, sottolineando il loro significato in imprese collettive come la produzione video.

Durante lo sviluppo del video, il tema dell'impatto dell'umorismo sulla discriminazione è stato un argomento di discussione ricorrente. Abbiamo esplorato il delicato equilibrio tra l'umorismo che guarisce e quello che danneggia, approfondendo la complessità di chi determina la natura di una battuta, soprattutto quando si tratta di stereotipi. Ciò ha portato a un esame delle varie prospettive su ciò che rende l'umorismo dannoso o utile. Inoltre, i partecipanti hanno acquisito conoscenze approfondite sull'influenza della rappresentazione mediatica. Hanno riconosciuto l'impatto della rappresentazione delle persone di colore nei media; per esempio, il fatto che

atleti di colore celebrati possano contribuire in modo significativo a sfidare e combattere la discriminazione a tutti i livelli.

I tirocinanti hanno capito che la promozione di una società più tollerante passa attraverso la creazione di spazi



Che si tratti di
o fondamentali
enze, i bambini
d abbattere le
se prospettive

e settimana di
to. L'evento ha
ero significativo
to. La mostra si

è protratta per tutta la giornata, in un'atmosfera di gioia e convivialità. La combinazione di guardare i video e giocare a calcio ha arricchito la giornata di un ulteriore divertimento.

Numerose persone, incuriosite da ciò che hanno visto, si sono avvicinate ai coordinatori OSA, agli assistenti. Nonostante il successo in termini di partecipazione e coinvolgimento, la vera essenza dei contenuti presentati non poteva essere apprezzata appieno in un evento all'aperto. La natura frenetica e un po' caotica di questi eventi, anche se non necessariamente negativa, rappresenta una sfida per l'esperienza immersiva tipicamente offerta da una stanza tranquilla, buia e priva di distrazioni esterne. Sebbene ai partecipanti sia stato offerto un assaggio dei nostri sforzi e dei risultati, il pieno impatto e le sfumature dei video sono stati in qualche modo sminuiti in questo ambiente. Riconoscendo ciò, stiamo organizzando una proiezione alternativa al chiuso.

Potrebbero essere organizzate in un piccolo cinema o semplicemente in una stanza spaziosa attrezzata per proiettare i nostri video su una parete, dove il contenuto digitale può essere l'unico centro dell'attenzione, consentendo un apprezzamento più profondo.

Oltre a queste proiezioni dal vivo, abbiamo intenzione di estendere la portata dei nostri video attraverso le nostre piattaforme digitali, condividendoli sulla nostra pagina Facebook, sul canale YouTube e sul sito web. Questa strategia di distribuzione multicanale assicura che il nostro lavoro sia accessibile a un pubblico più ampio, consentendo a chi non può partecipare agli eventi fisici di impegnarsi e apprezzare i nostri contenuti ovunque si trovi.



LINK ALLA CARTELLA CONDIVISA:

[Photos of exhibition event](#)

[Digital content creation projects](#)

SERBIA

La creazione dei contenuti digitali

Il processo di creazione di contenuti digitali nell'ambito del nostro progetto è stato meticolosamente progettato e realizzato attraverso una serie di quattordici workshop, che si sono svolti dal 15 settembre 2023 al 1° marzo 2024. Questi workshop sono stati fondamentali per il nostro progetto, in quanto hanno fornito ai partecipanti non solo conoscenze e competenze tecniche, ma anche una comprensione più profonda dell'impatto dell'alfabetizzazione digitale su fenomeni sociali come la discriminazione e il razzismo.

Nel primo segmento del progetto, che ha compreso i primi dieci workshop, l'attenzione si è concentrata sulla conoscenza delle basi dell'alfabetizzazione digitale da parte dei partecipanti. L'obiettivo di queste sessioni introduttive era quello di consentire ai partecipanti di comprendere e valutare criticamente i contenuti digitali, nonché di prendere coscienza di come i media digitali possano influenzare la percezione e la diffusione di fenomeni sociali come la discriminazione e il razzismo. Le attività sono state orientate a sviluppare il pensiero critico e a mettere i partecipanti in condizione di partecipare attivamente allo spazio digitale in modo responsabile ed etico.

Dopo un'accurata preparazione, il progetto è passato alla fase attiva di creazione di contenuti digitali. Questa parte del processo è stata strutturata per massimizzare il potenziale creativo dei partecipanti. Attraverso laboratori interattivi, i partecipanti sono stati incoraggiati ad applicare le conoscenze e le competenze acquisite per ideare e produrre opere digitali originali. Queste attività sono state concepite non solo per stimolare la creatività, ma anche per consentire l'applicazione pratica delle competenze apprese in un contesto reale.

Fasi di ideazione di contenuti digitali

Attività di brainstorming in cui i partecipanti, in un'atmosfera informale, hanno condiviso idee, scambiato esperienze e discusso diversi approcci alla creazione di contenuti digitali. Queste attività sono state una parte fondamentale del processo di creazione di contenuti digitali, fornendo un libero flusso di idee e incoraggiando la creatività dei partecipanti. L'obiettivo delle attività di brainstorming era quello di generare il maggior numero possibile di idee, indipendentemente dalla loro fattibilità.

La struttura delle sessioni è stata flessibile, consentendo ai partecipanti di esprimere liberamente i propri pensieri. I mediatori hanno svolto un ruolo fondamentale nella conduzione di questa attività, assicurando che ogni partecipante avesse l'opportunità di contribuire. Si sono inoltre occupati del tempo e dell'energia del gruppo, motivando i partecipanti a rimanere concentrati e produttivi, facendo brevi pause e utilizzando strumenti per rompere il ghiaccio. L'attività di brainstorming è stata un'opportunità per i partecipanti di sviluppare le loro capacità di comunicazione e di lavoro di squadra.

Lo scambio di prospettive ed esperienze diverse ha aiutato a costruire comprensione e rispetto tra i partecipanti. L'ascolto attivo e il feedback costruttivo sono stati aspetti fondamentali, che hanno permesso ai partecipanti di sviluppare ulteriormente le loro idee in collaborazione con gli altri.

Nonostante il processo di brainstorming sia stato ricco di spunti creativi, abbiamo incontrato alcune sfide lungo il cammino. In alcuni casi, abbiamo notato una tendenza al predominio da parte di alcuni partecipanti, che ha potuto limitare la partecipazione degli altri. Inoltre, abbiamo dovuto affrontare il rischio di allontanarsi dall'argomento principale durante le discussioni. Questi problemi sono stati risolti con l'aiuto dei mediatori, stabilendo regole che abbiamo concordato all'inizio della sessione e ripetuto, se necessario, durante la sessione. In questa fase, abbiamo selezionato cinque o sei idee che sono state ulteriormente sviluppate e selezionate durante la sessione.

Dopo il brainstorming iniziale, le discussioni hanno rappresentato una fase più strutturata del processo di creazione dei contenuti digitali. Durante questa fase, ci siamo dedicati a esaminare e sviluppare in modo più dettagliato le idee precedentemente proposte. Ogni idea ha ricevuto attenzione attraverso un'analisi dettagliata, in cui i partecipanti hanno discusso i vantaggi, i potenziali ostacoli, le risorse necessarie e i risultati attesi.

I potenziali problemi e le sfide sono stati identificati apertamente. Nelle discussioni ci si è confrontati su quale fosse il modo migliore di presentare un determinato problema, delle risorse disponibili e di quelle che si potevano realisticamente ottenere. Per ogni sfida identificata, il gruppo, con l'aiuto dei mediatori, ha lavorato per trovare

possibili soluzioni e strategie per superare i potenziali problemi. Dopo una discussione approfondita, il processo è passato alla fase di votazione e selezione delle idee.

Questa fase è stata cruciale per il processo decisionale all'interno del gruppo, assicurando che il progetto procedesse in accordo con gli interessi e gli obiettivi comuni. Per la presentazione di tutte le idee, i partecipanti sono stati divisi in gruppi e in modo dettagliato hanno avuto l'opportunità di presentare brevemente le loro idee, evidenziando i punti chiave e le ragioni per cui la loro idea fosse la vincente.

Dopo le presentazioni, i partecipanti hanno proceduto con una votazione per determinare quale idea fosse più efficace nel descrivere il problema che stavamo affrontando e quale tipo di contenuto digitale fosse più adatto per la sua realizzazione.

Il ruolo di formatori e mediatori nella creazione di contenuti digitali

I formatori e i mediatori hanno svolto un ruolo fondamentale nel guidare i partecipanti attraverso il processo di creazione di contenuti digitali, fornendo non solo conoscenze specialistiche ma anche sostegno e motivazione. Il loro contributo ha permesso ai partecipanti di acquisire le competenze necessarie e di sviluppare le loro idee. Nel complesso, il ruolo di formatori e mediatori è stato insostituibile nel processo di creazione di contenuti digitali. La loro competenza, il loro sostegno e la loro capacità di motivare i partecipanti hanno plasmato la struttura e la dinamica del lavoro, assicurando che i partecipanti non solo acquisissero le competenze necessarie, ma sviluppassero anche fiducia e capacità di pensiero critico. Il progetto ha dimostrato come i telefoni cellulari e le semplici applicazioni possano essere strumenti potenti per la creazione di contenuti digitali.

I partecipanti sono stati particolarmente motivati e ispirati in questa parte del progetto, mostrando maggiore entusiasmo e creatività rispetto alle sessioni precedenti. La registrazione di video con i telefoni cellulari ha permesso di creare materiale visivo con flessibilità e facilità, mentre l'editing video su un computer portatile utilizzando l'applicazione Clipchamp è stato accessibile anche a chi non aveva esperienza di editing. Anche le fotografie per i poster sono state scattate con i telefoni cellulari e poi elaborate con Photoshop e InDesign con l'aiuto dei mediatori, che possedevano le conoscenze necessarie e sono stati fondamentali per fornire supporto ai partecipanti.

La particolare motivazione dei partecipanti è stata evidente attraverso l'abbondanza di idee che hanno generato durante questo segmento del progetto. L'entusiasmo e la creatività erano così pronunciati che era difficile

decidere quali idee sarebbero state realizzate. Questo entusiasmo ha favorito un'atmosfera dinamica tra i partecipanti, incoraggiandoli a scambiarsi opinioni e a collaborare, arricchendo ulteriormente il processo creativo.

L'uso della tecnologia disponibile, come i telefoni cellulari e le applicazioni gratuite, ha permesso ai partecipanti di sperimentare ed esplorare diversi approcci creativi, rendendo il processo di creazione dei contenuti accessibile e inclusivo. Attraverso questo processo, i partecipanti non hanno acquisito solo competenze tecniche, ma hanno anche sviluppato importanti abilità sociali come il lavoro di squadra e il pensiero creativo. Hanno imparato a tradurre le loro idee in progetti digitali concreti, utilizzando gli strumenti digitali per raccontare storie o trasmettere messaggi.

Oltre alle competenze tecniche e sociali, i partecipanti hanno sviluppato anche la capacità di pensare in modo critico quando selezionano le idee da realizzare, imparando a valutare quali idee hanno il maggior potenziale per trasmettere i messaggi desiderati e raggiungere gli obiettivi del progetto. Queste esperienze sono state preziose, in quanto hanno dato ai partecipanti l'opportunità di partecipare attivamente al laboratorio digitale, non solo come consumatori di contenuti digitali, ma anche come creatori che possono contribuire alla diffusione di messaggi e valori positivi.

In conclusione, il processo di creazione di contenuti digitali nell'ambito di questo progetto è stato dinamico e arricchente, evidenziando l'importanza della tecnologia accessibile e delle strategie creative nel mettere i giovani in condizione di diventare partecipanti attivi alla cultura digitale. Attraverso questo processo, i partecipanti non solo hanno acquisito nuove competenze, ma hanno anche contribuito alla costruzione di una comunità creativa e alfabetizzata in campo digitale, pronta ad affrontare le sfide future e a sfruttare le opportunità offerte dall'era digitale.

Nel complesso, il progetto ha avuto successo nel mettere i partecipanti in condizione di diventare utenti critici e creatori “creativi” di contenuti digitali. Le lezioni apprese e le competenze sviluppate costituiscono una solida base per le future iniziative digitali, mentre i contenuti creati contribuiscono a un dialogo più ampio sull'inclusione, la diversità e la lotta alla discriminazione. Sebbene il percorso sia stato impegnativo, i risultati dimostrano che con il giusto supporto, la creatività e la collaborazione si possono ottenere risultati significativi, anche con risorse limitate. Questo progetto, quindi, non rappresenta una fine, ma l'inizio di un processo continuo di apprendimento, creazione e condivisione nell'era digitale.

Le caratteristiche dei contenuti digitali

Il nostro progetto si concentra sulla creazione di contenuti digitali che incoraggino la riflessione sull'inclusione, la diversità e la lotta alla discriminazione attraverso lo sport. I principali contenuti digitali del progetto sono un video di un minuto e un poster che insieme trasmettono un messaggio forte sull'importanza dell'unità e dell'accettazione della diversità.

Il video

Il video inizia con un filmato di partecipanti che lanciano un pallone da calcio, riflettendo la gioia e l'energia dello sport. Tuttavia, diventa subito evidente che c'è un elemento unico: alcuni giocatori indossano calzini bianchi, mentre altri indossano calzini neri. Mentre i giocatori con i calzini bianchi giocano con il pallone, quelli con i calzini neri stanno in piedi e aspettano impazienti di essere coinvolti nel gioco. Questo contrasto visivo non serve solo come simbolo di diversità tra i giocatori, ma anche come stimolo per gli spettatori a riflettere sull'inclusione e sull'importanza di offrire pari opportunità a tutti, indipendentemente dalle differenze.

Man mano che il video procede, l'enfasi si sposta sullo spirito di squadra e sulla collaborazione. In questa parte, lo striscione del progetto Dialect2 si trova ora alle spalle dei giocatori. Con la presenza dello striscione del progetto Dialect2, il video enfatizza il ruolo dello sport come linguaggio universale che colma le differenze culturali, etniche e sociali, ricordandoci che al centro di ogni gioco c'è il potenziale di apprendimento, comprensione e crescita. Lo striscione funge da sigillo visivo che conferma l'impegno del progetto nella lotta al razzismo e nella promozione dell'inclusione attraverso il potere del dialogo e delle attività comuni.

La storia si svolge mostrando come i giocatori, nonostante le loro differenze, collaborino con successo, passandosi la palla e superando gli ostacoli insieme. Questo simbolismo riflette il messaggio che quando si lavora insieme è possibile superare qualsiasi ostacolo, promuovendo i valori della solidarietà e del lavoro di squadra. Durante il gioco comune e il passaggio della palla tra giocatori con calzini bianchi e neri, viene trasmesso il messaggio "Stiamo lottando contro il razzismo attraverso il progetto Dialect2!"

Il video culmina con la rappresentazione scenica di tutti i partecipanti che saltano insieme e fanno un allegro saluto con i piedi, mentre sullo schermo appare il messaggio "Vinciamo insieme! Questo momento simboleggia l'unità, la gioia e il successo collettivo, sottolineando l'idea che attraverso gli sforzi congiunti possiamo costruire una società più inclusiva e giusta.

Dopo la visualizzazione ispiratrice del gioco e il messaggio "Vinciamo insieme", il video mette in evidenza il potere dell'unità attraverso il simbolismo del gioco sportivo, dove i calzini diversi non sono più un simbolo di separazione, ma di diversità che arricchisce le dinamiche di squadra. Questo simbolismo rafforza l'idea che la forza risiede nella diversità e il campo sportivo diventa una metafora di una società in cui le differenze sono accettate e valorizzate.

Il video si conclude con la fotografia di un pallone da calcio e di un piede con un calzino bianco e uno con un calzino nero, a significare l'unità. La fotografia finale del pallone da calcio, circondato da piedi con calzini bianchi e neri, funge da potente simbolo visivo che risuona negli spettatori anche dopo la fine del video. Questa immagine, che simboleggia l'unità e l'armonia, dà il tocco finale al messaggio del video: a prescindere dalle differenze fisiche, culturali o di altro tipo, possiamo creare una società inclusiva in cui tutti abbiano l'opportunità di contribuire e partecipare su un piano di parità. Questa potente conclusione visiva del video sottolinea che l'inclusione e la diversità non sono solo possibili, ma anche obiettivi auspicabili da perseguire, sia sul campo sportivo che in contesti sociali più ampi.

Poster

Il poster è stato progettato per integrare il video e sottolineare ulteriormente i messaggi chiave del progetto. L'elemento visivo centrale è un'immagine dei piedi dei giocatori, uno con un calzino nero e l'altro con un calzino bianco, posizionati su un pallone da calcio. Questa immagine rappresenta simbolicamente l'inclusione e la diversità, ricordandoci l'importanza di accettare e valorizzare la diversità nello sport e non solo.

Il poster utilizza la forza visiva e messaggi brevi ed efficaci per sottolineare l'importanza dell'inclusione, della diversità e della lotta contro la discriminazione. Il motivo visivo centrale - piedi con calzini bianchi e neri su un pallone da calcio - rappresenta metaforicamente l'unità nella diversità e l'inclusione in azione. Questo potente simbolo visivo suggerisce che lo sport trascende le differenze fisiche e diventa una piattaforma per l'unità e la collaborazione.

Lo slogan "Un mondo senza discriminazione è possibile!" spicca sul manifesto, presentando una visione di un mondo migliore in cui non c'è posto per la discriminazione. Altri slogan come "I social network sono fantastici, se sappiamo come usarli", "La diversità ci unisce, l'alfabetizzazione digitale dà potere", "Facciamo sentire la nostra voce contro la discriminazione", "Educati, non essere ingenuo", "Non tutto ciò che vedi su internet è vero", "Controlla le informazioni prima di giudicare", "Denuncia la violenza!" supportano il messaggio centrale "Un

mondo senza discriminazione è possibile!", sottolineando il nostro impegno nella lotta alla discriminazione e nella promozione dell'inclusione attraverso i contenuti digitali.

Gli slogan semplici ma potenti che appaiono sul poster servono come promemoria e lezioni che possono essere applicate al di fuori del contesto sportivo, nell'ambiente digitale di tutti i giorni, nei social network e altro ancora. Sottolineano che il pensiero critico e il comportamento responsabile su Internet sono fondamentali per creare cambiamenti sociali positivi. L'insieme di questi messaggi mira a dare forma a una narrazione che non solo informa ed educa, ma incoraggia anche la partecipazione attiva alla creazione di una società più inclusiva.

Il poster utilizza anche elementi visivi e testuali per evidenziare il ruolo dell'alfabetizzazione digitale come strumento che consente agli individui di riconoscere e combattere la discriminazione. Vengono evidenziate questioni come il controllo delle informazioni e la non acquiescenza alla passività di fronte alla violenza online, incoraggiando le persone ad assumersi la responsabilità delle informazioni che condividiamo e del modo in cui ci comportiamo online. Questo approccio riflette una comprensione più profonda di come l'alfabetizzazione digitale possa essere utile nelle sfide poste dall'era moderna.

Questo poster indica chiaramente che la tecnologia e lo sport possono essere potenti alleati nella costruzione di una società basata sull'uguaglianza, il rispetto e la comprensione. I messaggi trasmessi non sono solo lezioni da imparare, ma inviti all'azione che risuonano con un pubblico più ampio, lasciando un'impressione duratura e incoraggiando cambiamenti concreti negli atteggiamenti e nei comportamenti.

La connessione tra il poster e il video

La sinergia tra i contenuti video e il poster non è una semplice combinazione di due mezzi, ma un approccio strategico per comunicare i valori chiave del nostro progetto. Il video, con il suo dinamismo e la sua narrazione, e il poster, con la sua potenza visiva e la chiarezza del messaggio, creano insieme un forte richiamo per il pubblico. Questo approccio ci permette di rivolgerci e di includere un'ampia gamma di pubblico, dai giovani che sono costantemente online a coloro che apprezzano forme più tradizionali di arte visiva. Inoltre, questo approccio solidifica i messaggi chiave del progetto - inclusione, diversità, solidarietà - nella coscienza del pubblico, incoraggiandolo a riflettere profondamente sul proprio ruolo nella promozione di questi valori nella vita quotidiana.

Inoltre, l'impatto combinato di questi contenuti digitali serve come esempio pratico del potere dei media digitali nell'educazione e nell'advocacy. In un'epoca in cui le tecnologie digitali influenzano sempre più la nostra vita, il progetto evidenzia come questi strumenti possano essere utilizzati per promuovere messaggi positivi e costruttivi. In questo modo, non solo sensibilizziamo su alcune questioni sociali, ma dimostriamo anche come i media digitali possano essere utilizzati per creare un cambiamento e come piattaforma per diffondere importanti messaggi sociali.

In conclusione, il progetto e i suoi contenuti digitali rappresentano un invito all'azione, non solo a riflettere sulle questioni sociali esistenti, ma anche a compiere passi verso la loro risoluzione. Attraverso questo progetto, speriamo di ispirare individui e comunità ad assumere un ruolo attivo nella creazione di una società più inclusiva. Questa non è solo una storia di sport o di media digitali; è una storia sul potere degli individui e della comunità che lavorano insieme per creare un mondo migliore per tutti. Con questi contenuti digitali, non solo trasmettiamo un messaggio, ma invitiamo ogni individuo a diventare parte del cambiamento che vogliamo vedere nel mondo.

L'iniziativa dà anche vita a un importante dialogo sul ruolo della tecnologia e dei media nel plasmare i nostri valori e le nostre norme sociali. In un momento in cui l'alfabetizzazione digitale è diventata un'abilità fondamentale, il progetto sottolinea la necessità di un uso responsabile delle piattaforme digitali.

Attraverso contenuti attentamente studiati, i partecipanti al progetto dimostrano come gli strumenti digitali possano essere utilizzati non solo per l'intrattenimento e la comunicazione, ma anche per promuovere la consapevolezza sociale, l'educazione e l'attivismo. Con questo approccio, il progetto contribuisce allo sviluppo di una cultura digitale che valorizza la responsabilità etica, il pensiero critico e la partecipazione attiva al cambiamento sociale.

Inoltre, il progetto evidenzia il potere del lavoro collettivo e della creatività. Nel processo di creazione di questi contenuti digitali, i partecipanti hanno imparato ad allineare le loro idee, i loro talenti e le loro competenze per creare messaggi coerenti e significativi. Attraverso questi progetti, creiamo modelli di collaborazione che possono ispirare altri a unire gli sforzi per creare cambiamenti sociali positivi, rafforzando così il tessuto della nostra comunità e costruendo un ponte verso un futuro più inclusivo.

Consapevolezza acquisita

La formazione sull'alfabetizzazione mediatica e sugli strumenti digitali gioca un ruolo cruciale nel plasmare la percezione degli adolescenti della discriminazione nello sport e le sue narrazioni. Durante i 14 workshop che abbiamo condotto con loro sul tema dell'alfabetizzazione digitale, gli adolescenti hanno avuto l'opportunità di conoscere i fenomeni significativi che portano alla discriminazione e di diventare consapevoli di dove si verifica. Oltre a conoscere i fenomeni, hanno avuto l'opportunità, attraverso vari laboratori pratici, di prendere coscienza dei comportamenti discriminatori in loro stessi, così come di quelli che si verificano nel loro ambiente, per poi pensare a come superarli e creare contenuti che possano aiutare la comunità.

La formazione sui media e sugli strumenti digitali ha contribuito alla percezione degli adolescenti della discriminazione nello sport e alle sue narrazioni in diversi modi. La formazione ha permesso agli adolescenti di analizzare e pensare criticamente ai messaggi mediatici che consumano. Hanno imparato a riconoscere come la discriminazione nello sport possa essere rappresentata o addirittura giustificata nei contenuti dei media e come questo influisca sulla formazione degli atteggiamenti sociali. Grazie alla formazione, gli adolescenti sono diventati più consapevoli degli stereotipi e dei pregiudizi che spesso compaiono nelle storie e nei resoconti sportivi. Questo li ha resi meglio attrezzati per riconoscere e sfidare le narrazioni discriminatorie.

Gli strumenti digitali hanno permesso ai giovani di creare contenuti che promuovono la comprensione e l'empatia nei confronti delle persone vittime di discriminazione. Creando contenuti video e poster, gli adolescenti sono stati in grado di trasmettere storie che umanizzano gli individui e promuovono l'inclusività. I giovani hanno acquisito competenze su come utilizzare le piattaforme digitali per sostenere i cambiamenti nello sport e non solo. Ciò include l'uso dei social media per sensibilizzare l'opinione pubblica sui problemi di discriminazione o la creazione di campagne che incoraggino l'azione e il cambiamento.

Gli adolescenti hanno imparato, attraverso la formazione, a produrre contenuti digitali con uno scopo e un obiettivo chiari: l'attenzione era rivolta alla creazione di contenuti che contribuissero a ridurre la discriminazione nello sport.

Grazie a questa formazione, i giovani hanno sviluppato un senso di responsabilità personale nei confronti dei temi trattati. La capacità di esprimere le proprie idee attraverso i media li ha resi più attivi nella lotta contro la discriminazione e l'ingiustizia.

Pertanto, la formazione sui media e sugli strumenti digitali ha avuto un forte impatto sul modo in cui gli adolescenti percepiscono la discriminazione nello sport e su quali narrazioni al riguardo ottengono spazio nel dominio

pubblico. Ora sono in grado non solo di riconoscere il problema, ma anche di contribuire attivamente alla sua soluzione creando e condividendo contenuti digitali che promuovono l'inclusione e l'uguaglianza.

Per quanto riguarda la riflessione sulla produzione di materiali digitali, la formazione sull'alfabetizzazione digitale e mediatica e sull'apprendimento e la considerazione del problema della discriminazione hanno avuto un grande significato.

Il video e il poster, che, come abbiamo sottolineato in precedenza, rappresentano un insieme coeso, sono stati fortemente influenzati da quanto trattato nei workshop. In primo luogo, l'elaborazione delle idee è stata conforme al contenuto del corso: le idee sono state rispettate, non c'è stato spazio per le prese in giro e lo spirito collettivo ha dominato fino alla realizzazione finale del video. Poiché i partecipanti hanno concordato sul fatto che volevano che il contenuto digitale fosse universale e potesse essere utilizzato al di fuori della loro comunità e anche all'estero, è stato deciso di progettare un video che rappresentasse simbolicamente il razzismo e la discriminazione con brevi messaggi che aiutassero lo spettatore a comprenderne l'essenza.

I bambini hanno deciso di realizzare un video sulla discriminazione e il razzismo per diversi motivi fondamentali

La discriminazione e il razzismo sono temi che compaiono regolarmente nelle interazioni sociali, compreso lo sport. I bambini hanno riconosciuto questi temi come estremamente importanti e attuali, il che ha evocato una forte risposta emotiva e il desiderio di affrontare questi temi attraverso il loro progetto.

Attraverso laboratori di alfabetizzazione mediatica e l'esperienza di giocare a football3, i partecipanti hanno imparato a conoscere il potere dei media nel plasmare percezioni e atteggiamenti. Hanno scelto il formato video per trasmettere efficacemente i loro messaggi a un pubblico più ampio, utilizzando elementi visivi e narrativi per educare alle conseguenze della discriminazione e del razzismo.

Alcuni bambini potrebbero aver avuto esperienze personali di discriminazione o essere stati testimoni di situazioni simili nelle loro comunità o scuole. Questo li ha spinti a scegliere un tema che riflettesse i loro sentimenti personali e il desiderio di contribuire a un cambiamento positivo.

Il calcio, in quanto sport popolare a livello mondiale, fornisce un linguaggio comune che supera i confini culturali e sociali. Utilizzando il calcio come base per discutere di discriminazione e razzismo, i ragazzi hanno voluto sfruttare il fascino universale dello sport per aumentare la consapevolezza e stimolare il dialogo.

Per quanto riguarda la scelta dei calzini bianchi e neri come simbolo

I calzini bianchi e neri forniscono una metafora chiara e di grande impatto visivo che comunica facilmente il concetto di dualità e opposizione, ma anche il potenziale di unità. Questa semplice presentazione visiva facilita la comprensione di argomenti complessi come il razzismo e l'inclusione.

L'uso di calze in bianco e nero consente interpretazioni profonde della dualità e dell'armonia, delle differenze simultanee e dei punti in comune. Questo simbolismo incoraggia la riflessione e il dialogo su come le differenze tra le persone possano essere riconosciute e celebrate, invece di essere una base per l'esclusione.

La metafora dei calzini bianchi e neri si riferisce direttamente al razzismo, una delle forme più visibili di discriminazione. Questa scelta fornisce un quadro chiaro per discutere del razzismo, sia nello sport che in un contesto sociale più ampio.

Scegliendo qualcosa di semplice come i calzini, i bambini hanno facilitato la partecipazione di tutti al progetto, senza richiedere attrezzature o indumenti speciali. Questo ha permesso una maggiore inclusività e partecipazione al progetto.

Attraverso questa scelta, i bambini hanno dimostrato maturità e creatività nell'uso di simboli per comunicare idee complesse, consentendo una comprensione profonda e a più livelli degli argomenti esplorati.

Creazione del poster

Sul poster creato dai bambini nell'ambito del loro progetto, i messaggi centrali che vogliono trasmettere sono posti in primo piano per catturare immediatamente l'attenzione dell'osservatore. La decisione di posizionare le

affermazioni chiave sul poster non è stata casuale, ma piuttosto una strategia attentamente ponderata per ottenere il massimo impatto nella comunicazione con il pubblico.

Motivi della scelta delle affermazioni come messaggi centrali

Collocando messaggi forti nelle aree centrali del poster, i bambini hanno voluto assicurarsi che le idee chiave del progetto fossero immediatamente notate e ricordate. Questi messaggi servono a ricordare direttamente i valori che il progetto promuove, come l'inclusività, l'uguaglianza e la lotta contro la discriminazione.

Combinando elementi visivi di grande impatto con messaggi chiari e potenti, il poster diventa visivamente attraente e più efficace nel trasmettere il suo messaggio centrale. Gli elementi visivi, come l'immagine di gambe con calzini bianchi e neri, fungono da metafore per i temi del progetto e rafforzano ulteriormente l'impatto dei messaggi testuali.

I bambini erano consapevoli che il poster sarebbe stato esposto in vari contesti e visto da persone di età e provenienza diverse. Mettendo in primo piano i messaggi chiave, si facilita una comunicazione chiara e la diffusione dei messaggi del progetto presso un pubblico ampio, indipendentemente dalle loro conoscenze precedenti sull'argomento.

I messaggi centrali del poster non sono solo informativi, ma anche pensati per ispirare gli spettatori a pensare e ad agire. Affermazioni come "Un mondo senza discriminazioni è possibile!" e "Facciamo sentire la nostra voce contro le discriminazioni" fungono da invito alla riflessione e alla responsabilità personale nella promozione dell'inclusività e nella lotta alla discriminazione.

Scegliendo di concentrarsi su messaggi centrali, il poster riflette i valori e gli obiettivi fondamentali del progetto. In questo modo si riafferma l'impegno dei bambini a promuovere il cambiamento sociale attraverso lo sport e l'alfabetizzazione mediatica, e il poster serve come mezzo per diffondere questi valori.

Grazie a questo approccio, il poster non serve solo come materiale informativo, ma diventa anche un potente strumento di promozione ed educazione che ispira gli spettatori a riconoscere l'importanza e le opportunità di promuovere l'inclusione e combattere la discriminazione nello sport e nella società.

Il poster che vediamo è dinamico e ricco di messaggi. Ogni slogan è stato scelto con particolare attenzione per trasmettere un messaggio specifico e incoraggiare l'azione o la riflessione:

"Un mondo senza discriminazioni è possibile!". - Questo è il messaggio fondamentale e ottimista che riflette l'obiettivo principale del progetto: credere nella possibilità di costruire una società inclusiva. Ispirante e motivante, incoraggia l'idea che tutti possano contribuire a creare un mondo migliore.

"La diversità ci unisce, l'alfabetizzazione digitale ci dà potere" - Questo slogan evidenzia due temi chiave del progetto. In primo luogo, la diversità come valore che ci arricchisce e ci connette e, in secondo luogo, l'alfabetizzazione digitale come strumento che ci permette di comunicare ed esprimere efficacemente queste diversità nel mondo digitale.

"Facciamo sentire la nostra voce contro la discriminazione" - Questa dichiarazione invita all'attivismo e alla responsabilità. Non solo riconosce l'esistenza della discriminazione, ma incoraggia tutti a impegnarsi attivamente per combatterla.

"Educati, non essere ingenuo" - Questo slogan sottolinea l'importanza dell'educazione e della consapevolezza di sé per combattere la disinformazione e gli stereotipi. Incoraggia il pensiero critico e l'apprendimento continuo come strumenti per combattere l'ingenuità e la manipolazione.

"Non tutto quello che vedi su Internet è vero" - In un'epoca di sovraccarico di informazioni, questo slogan ci ricorda l'importanza del fact-checking. Mette in guardia dalla facilità con cui la disinformazione si diffonde online, incoraggiando un approccio critico alle informazioni che troviamo su Internet.

"Controllare le informazioni prima di giudicare": è un invito diretto alla riflessione e alla responsabilità. Prima di formarci un'opinione o di esprimere un giudizio, dovremmo assicurarci che le nostre convinzioni siano basate su informazioni accurate e verificate.

"Denuncia la violenza!" - È un'affermazione chiara e perseguibile che incoraggia una reazione specifica nelle situazioni in cui si assiste alla violenza. Non solo rafforza la responsabilità individuale, ma promuove anche la responsabilità collettiva nella lotta alla violenza.

Ognuno di questi slogan mira a responsabilizzare i giovani - come individui e come gruppo - a riconoscere, comprendere e agire contro la discriminazione, nonché a promuovere il rispetto e l'accettazione della diversità attraverso l'educazione e la partecipazione attiva nello spazio digitale.

Nel complesso, i messaggi del poster riflettono il desiderio dei giovani di essere agenti del cambiamento, utilizzando l'alfabetizzazione digitale come strumento per creare una società più inclusiva. Sono l'espressione di una gioventù proattiva e consapevole, pronta a schierarsi contro la discriminazione, la violenza e la disinformazione prevalenti nella nostra società. Questi slogan non servono solo come guida all'azione, ma anche come promemoria del potere che ogni individuo ha nella lotta contro le ingiustizie sociali.

L'impatto dei workshop sulla creazione di contenuti video e poster è stato estremamente significativo, in quanto ha influito direttamente su una più profonda comprensione della discriminazione e di come si manifesta nello sport e nella società. Questa esperienza ha permesso ai giovani non solo di pensare in modo critico, ma anche di utilizzare attivamente le competenze digitali acquisite per promuovere l'inclusione e il rispetto. I workshop hanno permesso loro di trasformare le loro conoscenze in messaggi creativi e potenti, che non solo illuminano i problemi della discriminazione, ma ispirano anche cambiamenti positivi tra i coetanei e in ambienti sociali più ampi. Il risultato è significativo: i giovani sono diventati voci del cambiamento, dimostrando che anche piccoli passi, come la realizzazione di un video o la progettazione di un poster, possono avere un grande impatto sulla promozione di una società più giusta.

Partite di Football3 e contenuti digitali

Da settembre 2023 a marzo 2024, le nostre attività hanno compreso non solo i regolari laboratori di alfabetizzazione mediatica, ma anche le partite di football3. Mentre i partecipanti si incontravano sul campo, imparando il fair play e il lavoro di squadra, hanno contemporaneamente acquisito capacità di pensiero critico sui contenuti mediatici durante i laboratori. I temi per i contenuti digitali si sono sviluppati attraverso l'interazione di queste due linee, culminando nella scelta finale del tema e nella produzione di contenuti video che riflettessero al meglio le idee e i valori appresi attraverso il gioco e i laboratori.

La formazione all'alfabetizzazione mediatica e l'esperienza del gioco del football3 hanno avuto un impatto significativo sul modo in cui gli adolescenti si sono avvicinati alla creazione di contenuti digitali, in particolare di contenuti video che utilizzano il calcio come strumento per promuovere messaggi chiave sull'inclusione e la lotta alla discriminazione. Giocando a football3, che sottolinea l'importanza del fair play, dell'uguaglianza e del rispetto reciproco, i giovani hanno sperimentato direttamente i valori che volevano trasmettere attraverso i loro progetti digitali.

Il gioco del football3 ha svolto un ruolo fondamentale nell'ispirare gli adolescenti a creare i loro contenuti video. Attraverso questa forma unica di calcio, che privilegia il dialogo, il rispetto e il lavoro di squadra rispetto al tradizionale aspetto competitivo, i partecipanti hanno sperimentato direttamente come lo sport possa essere un potente strumento per promuovere l'inclusione e la comprensione sociale. Questa esperienza, ricca di interazioni che trascendono i confini abituali del gioco e si concentrano sulle relazioni interpersonali e sulla comprensione, ha fornito ai giovani una ricca fonte di ispirazione. Motivati dall'esperienza diretta dei valori unici del football3, i giovani hanno deciso di creare un video che dimostri visivamente come i principi di fair play, uguaglianza e rispetto reciproco, che hanno praticato sul campo, possano essere applicati in un contesto sociale più ampio. Questo video non solo riflette il dinamismo e le emozioni della partita di football3, ma utilizza anche lo sport come metafora di concetti sociali più ampi, offrendo una visione stimolante di un mondo in cui la diversità arricchisce le nostre esperienze e comunità.

Le partite di Football3 sono particolarmente significative per il loro approccio unico al calcio, che pone l'accento su valori sociali come l'uguaglianza, l'inclusione e il rispetto reciproco. Durante queste partite, le regole del gioco sono pensate per promuovere il dialogo e la comprensione tra i giocatori, con l'obiettivo di costruire uno spirito comune e prevenire la discriminazione sul campo. Attraverso il gioco, i giovani hanno imparato come l'interazione sportiva può essere vincente.

L'esperienza di giocare a football3 ha influenzato gli adolescenti a scegliere il tema della discriminazione per il loro video, perché il gioco stesso è servito come microcosmo di interazioni sociali in cui hanno potuto vedere come i pregiudizi possono essere superati quando le persone si uniscono con un obiettivo comune. La metafora dei calzini bianchi e neri è stata una scelta naturale perché hanno notato come qualcosa di semplice come un calzino di colore diverso possa simboleggiare differenze più profonde tra le persone. I calzini bianchi e neri rappresentano identità, culture ed esperienze diverse, ma quando si gioca a calcio insieme, queste differenze scompaiono nella passione condivisa e nella ricerca di unità e rispetto sul campo.

Giocare a football3 li ha ispirati a mostrare come le diverse provenienze ed esperienze dei giocatori possano contribuire alla forza e alla ricchezza della squadra. In questo contesto, i calzini non erano solo parte dell'uniforme, ma sono diventati un potente simbolo di diversità nell'unità. Questo gioco ha dato agli adolescenti l'opportunità di sperimentare e apprezzare la diversità come elemento chiave del successo e della coesione della squadra.

Giocare a football3 ha anche aiutato i giovani a sviluppare un senso di fiducia in se stessi e a trasmettere i loro messaggi. Partecipare a un gioco in cui ogni voce viene ascoltata e rispettata ha contribuito a far capire loro che

tutti possono avere un impatto positivo sulla società. Questa esperienza li ha spinti a trasmettere un messaggio positivo nei loro contenuti video, rendendoli forti sostenitori dell'inclusione e dell'uguaglianza sia sul campo sportivo che al di fuori.

Alla fine, imparando e praticando i valori del gioco del football3, gli adolescenti sono diventati motivati a trasferire quegli stessi valori in ambiti sociali più ampi. Sentendosi forti delle esperienze vissute sul campo, hanno accettato la sfida di creare un video e un poster che non solo sensibilizzassero i ragazzi sui temi della discriminazione, ma li invitassero anche all'azione, dimostrando come lo sport possa essere uno strumento di cambiamento sociale. Nella loro espressione creativa, utilizzando la semplice ma potente metafora dei calzini bianchi e neri, gli adolescenti hanno costruito una narrazione che non solo provoca riflessioni e conversazioni, ma incoraggia anche ogni spettatore a considerare i propri atteggiamenti e a compiere passi verso la creazione di una società più inclusiva.

La consapevolezza dei valori sociali che gli adolescenti hanno sviluppato attraverso il gioco Football3 ha permesso loro di notare l'importanza del ruolo di ogni individuo all'interno della squadra e della società. Si sono resi conto che ogni differenza, simboleggiata dai calzini bianchi e neri, non deve essere motivo di divisione, ma può essere la base per una comunità più forte e ricca. Questa comprensione ha portato alla creazione di contenuti video che non si limitano a rappresentare la discriminazione come un problema, ma offrono anche una visione dell'unità come soluzione.

Questa esperienza di partecipazione diretta e di dialogo all'interno del gioco football3 è servita da ispirazione per trasferire questi principi in un formato digitale che potesse raggiungere un pubblico più ampio. Pertanto, con la chiara intenzione di diffondere messaggi sociali positivi, i giovani hanno inserito nel loro video slogan come "La diversità ci unisce" e "Vinciamo insieme", utilizzando un linguaggio potente e accessibile. Questi slogan non erano solo frasi, ma sono diventati il motto che ha guidato i partecipanti nelle loro interazioni quotidiane, incoraggiandoli a lottare attivamente contro la discriminazione e a promuovere l'inclusione.

Nel processo di creazione dei contenuti video, gli adolescenti si sono resi conto del potere che gli elementi visivi e narrativi hanno nel trasmettere emozioni e messaggi. Hanno selezionato con cura ogni fotogramma, ogni movimento, ogni parola per garantire che il nucleo del loro messaggio sia chiaramente percepito. Mettendosi nei panni di registi, sceneggiatori e attori, i giovani si sono armati di strumenti narrativi che useranno per lottare per un mondo più giusto e inclusivo.

Grazie a questo processo creativo, il video è diventato un mezzo attraverso il quale gli adolescenti hanno potuto esprimere le loro opinioni, le loro paure, le loro speranze e i loro sogni. L'inclusione di prospettive e voci diverse nel contenuto del video ha permesso di mostrare un'ampia gamma di esperienze di discriminazione, nonché la forza che deriva dall'unità e dalla comprensione. Con ogni condivisione del contenuto del video, con il messaggio che la discriminazione può e deve essere sconfitta, i giovani sono diventati sostenitori dell'inclusività, non solo nello sport ma in ogni aspetto della vita sociale.

Con le loro azioni, i giovani hanno dimostrato come lo sviluppo personale e la responsabilità sociale possano rafforzarsi a vicenda. I principi appresi nel gioco del football3, come il fair play e lo spirito di squadra, sono stati tradotti in contenuti digitali che promuovono la giustizia sociale. Così, ogni passaggio nel contenuto del video è diventato più di un'azione sportiva; è diventato una metafora per passare la palla della giustizia e dell'uguaglianza in ogni angolo della società. Il video non era solo una dimostrazione di sport, ma un manifesto della filosofia sociale che questi giovani si sforzano di vedere realizzata.

La partecipazione al football3 non è stata solo un gioco per i giovani partecipanti, ma un viaggio attraverso il quale hanno imparato a valorizzare e applicare i valori della solidarietà, dell'empatia, del fair play e dello spirito di squadra. Questi giochi non solo hanno contribuito al loro divertimento, ma hanno anche permesso loro di superare le differenze esistenti, creando un forte senso di comunità e di appartenenza. Attraverso questo processo, i giovani hanno capito che lo sport può essere un potente strumento per colmare le differenze e costruire ponti tra le persone, incoraggiandoli a guardare oltre le differenze superficiali e a riconoscere il legame più profondo che condividono con gli altri.

Le lezioni apprese dal football3 sono state tradotte in contenuti digitali che riflettono lo spirito del gioco, promuovendo messaggi sull'inclusione, l'uguaglianza e l'importanza della comprensione tra le persone. Attraverso questa espressione creativa, i giovani non solo sono riusciti a sensibilizzare l'opinione pubblica sull'importanza di combattere la discriminazione, ma hanno anche dimostrato come i principi appresi sul campo sportivo possano essere applicati in un contesto sociale più ampio. Questa esperienza ha dato ai giovani partecipanti la possibilità di farsi promotori di cambiamenti sociali positivi, utilizzando lo sport e i media come piattaforme per promuovere valori importanti per la costruzione di una società più equa e inclusiva.

L'esperienza di partecipare al football3 e di creare contenuti digitali non è stata solo educativa ma anche trasformativa per i giovani partecipanti. Attraverso il gioco e la creatività, hanno imparato a riconoscere e superare le barriere sociali, a lavorare insieme come una squadra e a usare la loro voce e i loro talenti per diffondere

messaggi importanti per loro e per la loro comunità. Questa esperienza ha confermato che i giovani hanno il potere di contribuire a cambiamenti positivi nel mondo, e il Football3 è stato cruciale nel dare a questi giovani la possibilità di diventare i portatori di tali cambiamenti.

I contenuti digitali e gli eventi di disseminazione

La mostra è stata organizzata il 5 aprile 2024 nel cortile della scuola elementare Dragojlo Dudić, dove si è svolto il progetto stesso. La decisione di tenere la mostra in questo luogo non è stata casuale, ma attentamente ponderata con l'obiettivo di motivare e coinvolgere ulteriormente gli studenti della scuola che non erano direttamente coinvolti nel progetto. Ciò ha creato un'opportunità ideale per i giovani partecipanti al progetto di trasmettere personalmente le loro esperienze e i loro risultati ai loro coetanei, incoraggiandoli a pensare e potenzialmente a impegnarsi in iniziative simili in futuro. La scelta della scuola come sede della mostra ha trasmesso un chiaro messaggio sull'importanza dell'aspetto educativo del progetto e sulla necessità di promuovere valori di inclusione, comprensione e rispetto reciproco direttamente all'interno del sistema educativo.

La mostra, organizzata come evento conclusivo di questo segmento del progetto, ha offerto agli studenti l'opportunità di presentare i loro lavori e i contenuti digitali che avevano creato. Questo evento non è stato solo una celebrazione dei loro risultati, ma anche una piattaforma per diffondere i messaggi importanti del progetto. Utilizzando il sito web della scuola e i social media come strumenti di comunicazione, gli studenti sono riusciti a informare e coinvolgere non solo la loro comunità, ma anche un pubblico più ampio.

La promozione del progetto non si è fermata all'interno delle mura scolastiche. Invitando altre scuole alla mostra, la scuola ha ampliato la portata del progetto e ha condiviso le proprie esperienze con la comunità educativa più ampia. Questo approccio ha facilitato lo scambio di conoscenze ed esperienze tra i giovani e ha aumentato la consapevolezza dei temi trattati dal progetto.

Nell'ambito del progetto, ci siamo attivati per informare altre organizzazioni non governative e associazioni sportive, invitandole alla mostra. L'obiettivo era quello di informare una gamma più ampia di organizzazioni sui valori e gli obiettivi del progetto e di incoraggiarli a incorporare l'approccio del football3 nelle loro attività.

Tuttavia, l'evento non è andato completamente come previsto. Nonostante l'entusiasmo e gli sforzi profusi nella preparazione e nel processo di invito, non tutti gli invitati, comprese le ONG e i rappresentanti delle accademie sportive, hanno potuto partecipare. Questo è stato deludente, ma ha avuto il suo lato positivo. La decisione di organizzare l'evento il venerdì mattina si è rivelata vantaggiosa, in quanto ha permesso a un numero significativo

di studenti di partecipare all'evento e di conoscere il progetto in prima persona. L'orario ha permesso a una rappresentanza più ampia della comunità scolastica di partecipare, favorendo un maggiore senso di coinvolgimento e comprensione tra gli studenti. Nonostante l'assenza di alcuni ospiti attesi, l'evento è stato ben frequentato dalla comunità scolastica, creando un'atmosfera vibrante e piena di curiosità ed entusiasmo. Inoltre, nonostante l'accoglienza positiva del progetto, alcuni ragazzi hanno esitato a condividere i contenuti sui loro account personali sui social media. La paura del giudizio dei coetanei per aver lavorato a una "buona causa" è stata una sfida affrontata da alcuni partecipanti. Ciò indica la necessità di rafforzare la fiducia dei giovani nei loro sforzi di attivismo e di promuovere una cultura in cui iniziative come questa siano ampiamente accettate e apprezzate.

Tuttavia, nonostante queste sfide, si è notato che un gran numero di adolescenti scattava foto, registrava e condivideva sui social media sia i poster sia se stessi con i coetanei che hanno partecipato al progetto. Attraverso questa mostra e le attività che l'hanno accompagnata, gli studenti hanno acquisito una preziosa esperienza nel condividere i loro messaggi e nel condurre iniziative che possono avere un impatto positivo sulla loro comunità e non solo. Questo progetto non solo ha arricchito la loro alfabetizzazione digitale e le loro competenze mediatiche, ma è servito anche a ricordare che i giovani hanno un ruolo significativo nel plasmare una società che si impegna per una maggiore inclusione e uguaglianza.

Oltre all'esposizione delle opere, è stato organizzato un torneo di football3, che ha introdotto tutti i partecipanti ai principi del football3 - un gioco che promuove l'inclusione sociale, l'uguaglianza e il rispetto reciproco. Questo approccio non solo arricchisce le loro attività, ma offre ai giovani l'opportunità di conoscere importanti questioni sociali attraverso lo sport e di sviluppare competenze come il lavoro di squadra e la leadership.

Espandere il progetto coinvolgendo altre scuole si è rivelato un modo estremamente efficace per promuovere le idee di inclusione e diversità in un contesto educativo più ampio. La presentazione del progetto e dei suoi risultati alla mostra ha attirato l'attenzione di altre istituzioni scolastiche. Questo passo ha permesso di diffondere le idee del progetto ad altre popolazioni studentesche, incoraggiando un dialogo più ampio sull'importanza di combattere la discriminazione e promuovere l'inclusione attraverso l'istruzione e lo sport.

L'interazione con la comunità in generale attraverso la mostra e altri eventi ha fornito un feedback diretto da parte dei partecipanti e dei visitatori, che hanno espresso sostegno e ammirazione per gli sforzi e la creatività dei giovani partecipanti al progetto. Le reazioni positive e il sostegno della comunità hanno fornito ulteriori motivazioni ai giovani e agli organizzatori del progetto, confermando il significato e l'impatto del loro lavoro sulla promozione dei valori sociali.

In definitiva, l'esperienza dell'organizzazione della mostra e della collaborazione con diverse organizzazioni e scuole ha fornito preziose indicazioni sul potenziale degli sforzi congiunti per ottenere un cambiamento sociale positivo. È stato dimostrato che, attraverso la loro creatività e il loro impegno, i giovani sono in grado di essere potenti sostenitori dell'inclusione e della diversità, sviluppando al contempo le loro competenze e conoscenze. Il progetto ha quindi gettato le basi per iniziative future che continueranno a costruire sul successo ottenuto, promuovendo i valori di comprensione, rispetto e unità nello sport e non solo.

Gli sforzi per presentare il progetto a un pubblico più ampio attraverso la collaborazione con organizzazioni non governative e associazioni sportive hanno avuto come obiettivo non solo la promozione del progetto stesso, ma anche la sensibilizzazione sull'importanza dell'inclusione e della lotta alla discriminazione in tutti gli ambiti della società. Questa strategia ha permesso di far conoscere i messaggi del progetto in lungo e in largo, gettando le basi per future collaborazioni e progetti comuni. Grazie al progetto e all'impegno in occasione della mostra, i giovani partecipanti sono emersi come promotori del cambiamento nelle loro comunità, dimostrando un'eccezionale volontà ed entusiasmo nel continuare a lavorare su progetti che promuovono l'inclusione, la diversità e la lotta alla discriminazione. Le conoscenze e le competenze acquisite non erano solo risultati accademici, ma strumenti pratici che i giovani potevano utilizzare per avere un impatto concreto e positivo sul loro ambiente. La loro capacità di applicare le lezioni apprese dal progetto a situazioni reali ha ispirato speranza e ispirazione tra i coetanei, gli insegnanti, i genitori e l'intera comunità.

È stato particolarmente incoraggiante vedere come i giovani partecipanti alla mostra abbiano invitato i membri della loro comunità più ampia, compresi i vicini, i fratelli minori e i genitori, dimostrando che il messaggio del progetto ha superato i confini dell'ambiente scolastico e ha trovato spazio nei cuori e nelle menti della società più ampia. Questo pubblico allargato alla mostra ha avuto l'opportunità di assistere in prima persona a come i giovani usano l'arte, la tecnologia e lo sport come mezzi di espressione e di difesa di importanti questioni sociali.

L'esperienza condivisa alla mostra e l'entusiasmo dimostrato dai giovani nel continuare a lavorare su progetti simili evidenziano l'importanza di queste iniziative per lo sviluppo della cittadinanza attiva e della responsabilità sociale tra i giovani. Il senso di realizzazione e di unità provato dai partecipanti al progetto ha contribuito al loro sviluppo personale e sociale, fornendo loro una piattaforma non solo per l'apprendimento ma anche per l'applicazione pratica delle competenze acquisite nel mondo reale.

In definitiva, questo progetto e l'evento che lo accompagna, come la partita di football3, hanno dimostrato come i giovani possano essere potenti agenti di cambiamento, capaci di ispirare e motivare le loro comunità a lavorare

per creare una società più inclusiva e giusta. L'entusiasmo, la creatività e la dedizione dimostrati dai giovani partecipanti al progetto servono a ricordare che i giovani sono attori fondamentali nel plasmare il futuro delle loro comunità e possono avere un impatto significativo quando gli vengono offerte le opportunità e il sostegno per trasformare le loro idee in azioni. Il feedback positivo dei partner e della comunità conferma che le idee e gli obiettivi del progetto hanno risuonato tra vari gruppi e individui, aprendo la strada a un'ulteriore espansione e implementazione di iniziative simili.

CONCLUSIONI

Più che una semplice restituzione di un'attività progettuale, questo report sembra contenere importanti riflessioni sulla progettazione, la creazione e la condivisione dei contenuti digitali prodotti al termine del laboratorio di media literacy DIALECT2.

Il lavoro delle organizzazioni dei diversi Paesi su questo tema viene mostrato in tutta la sua efficacia e complessità, evidenziando innanzitutto il grande impegno nell'adattare il processo formativo e le attività proposte dal Toolkit ai diversi contesti di intervento. Lo spiega bene il primo paragrafo scritto dagli operatori di ActionAid Hellas, che si sono trovati ad avere a che fare con molti ragazzi e ragazze che non avevano partecipato alla prima edizione del progetto, né alle fasi precedenti della seconda edizione, e che, inoltre, rischiavano di essere sottoposti alle sostanziali barriere linguistiche derivanti dal loro recente ingresso nel Paese. Con un apprezzabile lavoro (frutto di una precisa conoscenza del territorio e del target di intervento, e di una completa comprensione delle potenzialità del binomio "calcio-nuovi media") è stato possibile trasformare queste difficoltà in opportunità: lo dimostrano bene le riflessioni fornite rispetto alla capacità dei contenuti digitali di diventare uno strumento di engagement e di aggregazione in grado di mitigare i rischi che gli operatori e gli educatori coinvolti nel progetto stavano affrontando.

Anche l'implementazione del processo di apprendimento tra pari appare cruciale in questo senso. Innanzitutto perché ha favorito l'empowerment di ragazzi e ragazze più grandi (che possono essere stati protagonisti di precedenti edizioni, come i mediatori sedicenni e diciassettenni, ad esempio nel caso dell'Italia), ma anche perché ha valorizzato i processi di rafforzamento e di indipendenza dei gruppi di lavoro rispetto al mondo degli adulti, sottolineando il valore della collettività, a prescindere dal contributo che può essere o meno fornito dall'esterno.

Vale la pena soffermarsi su alcuni aspetti che, in modi diversi, sembrano aver funzionato particolarmente bene nel corso della realizzazione delle attività.

1. La complementarità di due aree di intervento che non si mescolano immediatamente e non necessariamente con tanta facilità, come il calcio e l'uso delle nuove tecnologie. L'ingresso "a gamba tesa" degli strumenti digitali sul campo di calcio può essere stato inizialmente straniante (Italia), ma alla lunga si è rivelato un elemento in grado di motivare i ragazzi e le ragazze nello svolgimento delle attività (Grecia); inoltre è stato in grado di costruire un ponte tra il livello teorico e quello pratico (Ungheria), cosa di cui i giovani oggi hanno estremo bisogno e che le agenzie educative con cui entrano in contatto non sempre riescono a fare in modo efficace.

2. La capacità di andare oltre gli inevitabili limiti che si materializzano nel corso di un progetto di così lunga durata, come la difficoltà di far coincidere le proposte progettuali (ad esempio, le attività del Toolkit) con i destinatari. Le attività del Toolkit con il target group, o i cambiamenti che nel corso del progetto inevitabilmente coinvolgono qualsiasi territorio, gruppo di lavoro, collettivo (nelle sezioni dedicate all'Italia e alla Grecia è ben spiegato come si siano persi i contatti - anche se non del tutto - con i ragazzi e le ragazze più grandi che avevano partecipato alla prima edizione, perché ormai concentrati su altre priorità, come lo studio ma anche il lavoro, lanciando un'allerta sul tema dell'abbandono scolastico degli under 18 e del loro ingresso precoce, spesso non qualificato, nel mondo del lavoro).

Questa capacità di andare oltre i limiti mostra importanti capacità in termini di resilienza da parte di chi ha gestito il progetto nei diversi territori; ma esalta anche la padronanza in un intero campo di intervento, quello su cui i partner lavorano da anni: il calcio solidale, sostenibile, inclusivo come modello di costruzione della comunità.

Dal report appare chiaro che avere una precisa comprensione di tutte le potenzialità di questo strumento è stato un elemento decisivo per poter adattare, di volta in volta, le indicazioni del progetto ai diversi contesti di riferimento, una pratica e una capacità fondamentale che spesso rappresenta un difetto nell'applicazione concreta di quanto scritto sulla carta.

3. La centralità dei processi cooperativi. Le sezioni del report redatte in particolare dai partner serbo e ungherese danno la misura di come brainstorming, assemblee e votazioni siano stati fondamentali nella creazione dei contenuti digitali, riflettendo all'interno di uno spazio formativo "chiuso" (l'aula in cui si è svolta la formazione) dinamiche padroneggiate dai ragazzi all'interno di uno spazio "aperto" (il campo da calcio). La sezione scritta dal partner ungherese evidenzia con grande onestà tutte le difficoltà emerse durante questi processi decisionali, ma poi spiega chiaramente come attente e precise strategie di mitigazione abbiano creato, ancora una volta, la possibilità di superare queste stesse difficoltà.

Paradossalmente, è nel chiuso spazio decisionale e poi operativo della creazione di contenuti digitali che la "lezione" di Football3 sembra essere emersa in tutta la sua forza (Grecia e Serbia), non solo sul piano dell'azione, ma su quello del metodo. Tutti i partner hanno sottolineato come tutti i ragazzi e le ragazze, nel corso del processo di creazione, abbiano rispettato approcci, idee, punti di vista diversi; hanno creato efficaci processi di autoregolazione nella divisione dei ruoli (Grecia), hanno dovuto ricorrere a capacità inedite come la pazienza (Ungheria), hanno dovuto sviluppare la capacità di creare un ponte (Serbia) tra il desiderio, l'idea e la realizzazione di un'idea.

4. Infine, e non certo per importanza, il processo di empowerment dei ragazzi e delle ragazze che è passato attraverso l'auto-riconoscimento (il talento inaspettato nello scoprirsi bravi in qualcosa, come nel caso degli adolescenti ungheresi e il loro ingresso nella galassia più complessa dell'uso degli strumenti digitali) e ancor più il riconoscimento da parte delle comunità.

Tutti i testi, e in particolare quelli dei partner greco e italiano, evidenziano bene questo aspetto quando raccontano la gratificazione dei giovani nel vedere riconosciuto il proprio lavoro da una comunità che troppo spesso li guarda con sospetto, li stigmatizza e li rifiuta; e lo evidenzia anche la particolare azione del partner serbo, che ha attuato questo processo attraverso la realizzazione della giornata espositiva all'interno di una scuola.

Proprio la realizzazione delle giornate espositive è stata un momento fondamentale, il giusto completamento di un processo complesso, che ha mostrato efficacemente l'inaspettata complementarietà delle due aree di progetto, il calcio e i nuovi media. Tutti i partner hanno raccontato come i momenti di condivisione dei contenuti con le persone delle comunità locali e il momento della partita di calcio si siano alternati e mescolati con grande efficacia. Questa è, probabilmente, l'idea principale messa in campo da DIALECT2.

SERBIAN TRANSLATION

Vodeća pitanja

➤ **Zainteresovani smo za analizu kreiranja digitalnog sadržaja**

Molim vas opišite kako su - počevši od praktičnih aktivnosti koje predlaže alat - učesnici uspeli da pretvore stečeno znanje u digitalne sadržaje. Možete pomenuti usvojene kooperativne strategije (diskusije, skupštine, brainstorming, glasanje); dodatne podsticaje koje su pružili treneri i medijatori, uspešne priče ili kritična pitanja (npr. znanja i lična iskustva učesnika) i povezane akcije ublažavanja.

➤ **Molim vas opišite karakteristike digitalnih sadržaja, takođe pružajući linkove ka povezanim materijalima (fotografije, video snimci itd.).**

➤ **Zainteresovani smo za analizu na koji način stečena svest o korišćenju medija i digitalnih alata utiče na percepciju adolescenata o diskriminaciji u sportu i njenim narativima.**

➤ **Molimo Vas opišite kako je digitalni sadržaj primenjen tokom događaja na ulicama zajednice/izložbi i reakcije učesnika. Takođe, navedite i druge prilike za širenje koje su sprovedene unutar zajednice ili na medijskim kanalima.**

UVOD

Velika novina drugog izdanja DIALECT-a bila je objedinjavanje dve centralne teme u razvoju svesti mladih i izgradnji ličnosti: digitalni mediji i sport.

Kroz više koraka, DIALECT2 je povezao ova dva entitete pretvarajući ih u dve specifične oblasti intervencije. Prvo, podsticanjem mladih učesnika projekta da razmišljaju o tome kako *govor mržnje*, diskriminacija i isključivanje zahtevaju masovne diseminatore, kao što su digitalni mediji i društvene mreže; zatim, ističući kako je sport, paradoksalno, posebno propustljiva sfera za ove zlonamerne prakse: masovna pojava, sposobna ponekad da katalizuje najinstinktivnije aspekte ličnosti.

Međutim, ideja projekta bila je da mladim ljudima vrati pozitivan potencijal ove veze, i to kroz dva paralelna puta koji su se u nekom trenutku susreli.

Prvi put, sa sportske tačke gledišta, je fudbal3, koji je već bio temelj prvog izdanja DIALECT-a. Radi se o metodologiji solidarnog i inkluzivnog uličnog fudbala, u kojem su dečaci i devojke ohrabreni da se samostalno organizuju i regulišu, te da identifikuju najbolje strategije kako bi igra bila zabavna za sve, fer i mirna takmičenja, alat ne samo za igru već i za rast. Drugi put je izgradnja kapaciteta medijske pismenosti u digitalnim medijima, koja je promovisala razumevanje i svest o alatima koje mladi koriste svakodnevno, s jedne strane o mogućnostima koje ti alati nude, a s druge strane bez adekvatnog znanja o rizicima i zamkama koje oni sa sobom donose.

U ovom izveštaju – koji se sastoji od doprinosa različitih organizacija koje učestvuju u projektu u Grčkoj, Mađarskoj, Italiji i Srbiji – nalaze se detaljni opisi kolektivnih procesa koji su doveli do stvaranja digitalnog sadržaja, s ciljem da demaskiraju i ismeju prakse mržnje, rasizma, diskriminacije i isključivanja, koje se podjednako insinuiraju u svetu sporta kao i u digitalnim medijima; tu su razmišljanja protagonista, opisi kolektivnih analiza, praksi i izbora.

Zatim sledi detaljan opis sadržaja, objašnjavajući zašto su neki izbori napravljeni umesto drugih, šta je stajalo iza odluke da se poruka prenese korišćenjem jedne reči ili fraze umesto druge. Na kraju se opisuje kada i kako su turnir Fudbal3 i radionica digitalne pismenosti počeli da komuniciraju, te kako su se dva puta međusobno uticala u kreiranju multimedijalnih sadržaja.

Digitalni sadržaji su prikazani tokom nekoliko javnih izložbenih događaja, po jedan za svaku zemlju, na kojima su dečaci i devojke delili svoje radove i razmišljanja sa ljudima iz svojih teritorija. U drugom delu izveštaja fokusiramo se na ove događaje, pokušavajući da uhvatimo rast svesti kod adolescenata, kao i podsticaj koji je bio među odraslima kada su im prikazani radovi koji su mesecima bili u pripremi, i za koje se nadamo da će se nastaviti.

GRČKA

Kreiranje digitalnih sadržaja

Učesnici su bili svi članovi našeg mešovitog fudbalskog tima iz Centra za zajednicu ActionAid u Atini, ukupno 15 igrača (2 devojke i 13 dečaka) starosti od 12 do 15 godina. Tim je otvoren za adolescente, oba pola, uzrasta od 12 do 17 godina iz šireg područja Kolonosa. Naši igrači dolaze iz zemalja kao što su Pakistan, Iran, Egipat, Bangladeš i Grčka.

Od septembra 2023. godine, sastav našeg tima se stalno menja. Prethodni igrači (koji su bili deo našeg tima kada je obuka u Oslu održana) dostigli su uzrast u kojem moraju da prioritetizuju svoje akademske obaveze, što je dovelo do njihovog povlačenja iz tima. Stoga je postojala imperativna potreba da tim za inkluziju kroz sport AAH regrutuje nove igrače. Novi igrači imaju drugačiji profil i pozadinu od prethodnih. Preciznije rečeno, mlađi su po godinama (prosečna starost 13-14 godina u poređenju sa 16-17 godina prethodnog sastava) i, većina njih, stigla je u Grčku pre nekoliko godina, što znači da je njihov nivo znanja grčkog jezika vrlo nizak. Neki igrači uopšte ne govore grčki. Štaviše, gotovo svi igrači nisu učestvovali ni u prethodnom izdanju Dialecta, ni na obuci u Oslu. Pored toga, većina naših igrača ranije nije učestvovala na sesijama fudbal3, pa smo morali da izdvojimo vreme da ih upoznamo sa ovom metodologijom. Iz tog razloga organizovali smo uvodne sesije fudbal3 metodologije.

Prethodni igrači koji su bili u timu kada je program DIALECT2 počeo, bili su deo tima mnogo godina i bili su upoznati sa metodologijom fudbal3. Štaviše, učestvovali su u nekoliko radionica koje su bile usmerene na razvoj njihovih mekih veština (tj. kako postati medijatori). Stoga su imali duboko razumevanje metodologije, što je treneru i instruktoru tima omogućilo da sa njima detaljno rade na društvenim temama. Prosečna starost tima bila je 16-17 godina. Dakle, bili su sposobniji i obrazovaniji za rad na složenim značenjima i temama. Na kraju, bili su adolescenti iz naselja Kolonos koji, iako imaju migrantsku pozadinu, odrasli su u Grčkoj i stoga tečno govore grčki. Dvoje od njih putovalo je s nama u Oslo na obuku, ali kako je objašnjeno ranije, dali su ostavku iz tima zbog svojih školskih obaveza.

U takvom kontekstu, morali smo početi rad sa novim igračima od osnova i raspravljati o jednostavnim pojmovima kao što su saradnja, prihvatanje, komunikacija, poštovanje i kako možemo kombinovati ove vrednosti sa fudbalom i demonstrirati ih u našoj igri. Profil igrača takođe je uticao na izgradnju digitalnih projekata. Na primer, pošto je nivo grčkog jezika većine naših igrača nizak, odlučili su da rade na projektima koji se ne fokusiraju mnogo na verbalni ili pisani sadržaj. Zato su izabrali da dizajniraju i kreiraju video u stop-motion animaciji (1. projekat) i video koji demonstrira vrednosti u fudbalu (2. projekat). Shvatili smo da su čak i učesnici koji nisu mogli mnogo da

učestvuju u diskusijama zbog jezičkih barijera bili angažovaniji u kreiranju digitalnih projekata jer su mogli da obavljaju praktičnije zadatke. Više informacija o ta dva projekta biće pruženo u nastavku.

Neke praktične aktivnosti koje je predložio set alata pokazale su se izuzetno korisnim u pripremi učesnika za kreiranje i sprovođenje digitalnih sadržaja. Na primer, kada smo se bavili pitanjem kako se fotografije mogu uređivati i manipulirati da bi se proizvela lažna vest, implementirali smo aktivnost "Kamera, kadrovi i uglovi". Doneli smo tablete na fudbalski teren i učesnici, podeljeni u male grupe, vežbali su snimanje različitih kadrova – od krupnih planova do vrlo širokih. Na taj način su naučili kako različiti kadrovi mogu nositi različita značenja i informacije.

Prethodno pomenuta aktivnost omogućila je učesnicima da steknu i teorijska i praktična znanja o tome kako koristiti kameru i odlučiti o kadru u zavisnosti od poruke koju žele preneti. Sve ovo stečeno iskustvo bilo je izuzetno korisno kada su radili na digitalnom video projektu.



Da bismo
odлучili koji
digitalni
projekti
kreacije će
biti

implementirani, prvo smo na kraju obuke zamolili učesnike da razmisle o tome šta smo do sada naučili, kao i sa kojom tehničkom opremom se osećaju spremni i ugodno da rade. Zatim smo ih pozvali u Centar za zajednicu ActionAid u Atini i održali sastanak na tu temu. Nakon rasprave o njihovim stavovima, mišljenjima i željama, započeli smo mozgalicu o tome kako te teorijske ulaze pretvoriti u nešto praktično. Nakon slušanja različitih ideja, glasali smo za dva najpoželjnija projekta i učesnici su raspravljali o raspodeli zadataka – kako će svako od njih

doprinjeti kreiranju digitalnih projekata. Na primer, neki od njih su preferirali da rukuju tehničkom opremom (kamera, tableti), drugi da budu zaduženi za uređivanje proizvedenog sadržaja, dok su drugi želeli da pomognu u pripremi materijala.

Prvi deo projekta bio je izrada stop-motion animacijskog video projekta. U ovom slučaju, naši učesnici su prvo izabrali metodu, a zatim i sadržaj. Troje naših učesnika su ranije radili sa takvom metodom u omladinskom centru i želeli su da iskoriste svoje iskustvo. Odlučivanje o sadržaju oduzelo je više vremena. Pošto smo vodili diskusiju o heterogenosti našeg tima i činjenici da je otvoren za sve pojedince bez obzira na njihovu nacionalnost, etničku pripadnost, rasu, pol i ostale statute, to je dovelo do izbora teme diverziteta u sportu i njegovog potencijala kao teme stop-motion animacijskog videa.



Projekat animacije je završen nakon 5 sastanaka-radionica. Prvi sastanak je bio zajednički za prvi i drugi projekat i uključivao je diskusiju i izbor projekata kako je

opisano ranije. Još dva sastanka su bila potrebna za dizajniranje na papiru frejmova za stop-motion animaciju, istraživanje o figurama itd., štampanje, laminiranje i sečenje istih. Na četvrtom sastanku snimili smo fotografije-frejmove pomoću tableta, a na završnom sastanku učesnici su koristili aplikaciju "Power Director 365" za umetanje fotografija i uređivanje videa.

Isti proces je primenjen i za drugi projekat. Adolescenti u fudbalskom timu imali su ključnu reč u tome šta će biti uključeno u video. Želeli smo da prikazemo ne samo treninge football3, već i da istaknemo važne životne veštine na kojima radimo, kao što su timski rad, poštovanje i kako bi svako trebao da se oseća dobrodošlo na terenu bez

obzira ko je. Kombinovanje veština igre sa ovim širim porukama dalo je videu pravu snagu i proširilo inkluzivnu poruku koja je suština fudbal3.

Pošto je odlučeno da adolescenti koriste profesionalnu kameru i opremu, trener/instruktor je morao da ih nauči kako da je koriste. Više puta tokom fudbalskih treninga, neki od učesnika su pod nadzorom trenera/instruktora vežbali korišćenje kamere, dok su drugi dani bili rezervisani za susrete u Centru za zajednicu ActionAid kako bi se upoznali sa softverom koji će koristiti. Nakon raspodele odgovornosti, adolescenti su odlučili o sadržaju i načinu njegovog razvoja, te su nastavili sa pripremnim koracima, kao što su snimanje scena i prikupljanje video materijala. Kao završni korak, usledila je montaža korišćenjem softvera, u kojem su kompilovali video materijale i proizveli konačni rezultat.

Završetak ovog projekta zahtevao je 4 sastanka. Prvi sastanak bio je zajednički sa sastankom za animacijski projekat, kao što je već pomenuto. Sledeća dva su se održala tokom treninga gde su učesnici snimali materijal na terenu (kratke video zapise itd.). Na poslednjem sastanku, sakupljeni materijal je montiran i video je finaliziran.

Karakteristike digitalnih sadržaja

Kao što je već pomenuto, prvi projekat bio je stop-motion animirani video na temu "raznovernosti i inkluzije u sportu". Proizvedeni video prikazuje kako fudbal može boriti protiv oblika diskriminacije i isključivanja usvajanjem inkluzivnog pristupa.

Učesnici su istraživali na internetu kako bi pronašli i izabrali figure koje su koristili za video, štampani ih i plastificirali. Takođe, napravili su fudbalski teren kao pozadinu od velikog zelenog tvrdog papira, crtajući linije belim markerom.

(Kliknite [here](#) – ovde da vidite više)

Što se tiče drugog videa, bio je to kombinovani video sa fudbalskim veštinama i tehnikama, ali i vrednostima koje promoviše metodologija fudbal3. U ovom videu, prikazane su tehničke veštine adolescenata, ali i činjenica da sport može povezati ljude i boriti se protiv rasizma i netolerancije.

Učesnici su sami osmislili kako bi glavni sadržaj videa mogao da se razvije. Nakon toga, uz podršku osoblja AAH-a, adolescenti su preuzeli inicijativu da snime scene koristeći profesionalnu kameru koja im je obezbeđena od strane

AAH-a i pod vođstvom trenera/instruktor. Nakon završetka i prikupljanja neophodnih scena, učesnici su koristili softver za montažu videa u koji su ubacili sve snimke i nastavili sa montažom kako bi napravili konačni projekat.

(Kliknite [here](#) – ovde da vidite više)

Stečena svest

Alat za digitalnu i medijsku pismenost bio je dobra osnova na kojoj su se treneri/instruktori oslanjali kako bi preneli znanje adolescentima. Budući da je jezik ključan u obrazovnim treninzima, treneri/instruktori su se suočili sa ovom preprekom prilikom korišćenja alata, što je rezultiralo teškoćama u sprovođenju digitalnog/medijskog obuke. Da bi prevazišli ovu prepreku i adolescenti potpuno razumeli značenje obuke, osoblje AAH-a organizovalo je sastanke sa učesnicima češće. Adolescenti su učestvovali u odabiru digitalne opreme koja im je bila potrebna za kreiranje digitalnih projekata. Nakon toga, i u kombinaciji sa digitalnom i medijskom obukom, adolescenti su se osjećali samopouzdanije u korišćenju digitalne opreme.



Treneri/medijatori su predstavili timu kako koristiti kamere, softver i alate koji će biti korišćeni.

Nakon mnogih sastanaka sa učesnicima i otkrivanja alternativnih i praktičnijih načina za sprovođenje obuke, konačno smo se odlučili za ideje i sadržaj digitalnih projekata. Obuka o medijskim/digitalnim alatima učesnicima je pružila razumevanje kako digitalni svet može prenositi poruke ili manipulirati značenjima, kao i činjenicu da je potreban kritički um kako bi se analizirali i reflektovali na njih.

Proizvedeni video zapisi jednostavno i razumljivo pokazuju da inkluzivni pristupi u sportu imaju potencijal da se bore protiv diskriminacije. Oba digitalna projekta promovišu saradnju članova tima bez obzira na njihovo kulturno poreklo, godine i pol. Tokom produkcije video zapisa, svi učesnici su delili svoje ideje i poštovali različite pristupe svakog adolescenata. Kroz oba videa promovišu se vrednosti kao što su poštovanje, saradnja, tolerancija i raznolikost.

Metodologija fudbal3 je imala veliki uticaj na učesnike u oba digitalna sadržaja. U stop-motion animiranom videu, učesnici su odabrali temu raznolikosti u sportu i činjenicu da bi svako trebao biti uključen bez obzira na njihov status ili pozadinu, o čemu smo se mnogo puta raspravljali tokom naših f3 diskusija i radili na njima sugerišući pravila fudbal3.

Što se tiče drugog dela projekta, videa, učesnici su odlučili da pokažu kako se vrednosti poput poštovanja, prihvatanja, inkluzije itd., koje su osnovni principi/vrednosti u našem programu, mogu demonstrirati na fudbalskoj utakmici. Glavna ideja videa bila je da se ove vrednosti kombinuju sa tehničkim veštinama koje se unapređuju tokom fudbalskih treninga fudbal3. Tokom fudbalskih treninga, sve gore navedene vrednosti se dele i obrađuju od strane učesnika, i to je ono što je inspirisalo adolescente u produkciji oba videa. Nakon više rasprava sa učesnicima o temi koju bismo želeli da istaknemo u videu, zaključili smo korišćenje specifičnih reči (poštovanje, raznolikost, tolerancija, saradnja), a trener/instruktor im je dao domaći zadatak. Pomenuti domaći zadatak bio je da adolescenti kreiraju scenu ili/ili scenario koji bismo koristili u videu prema rečima koje smo zaključili. Učesnici su se vratili sa svojim idejama, neki od njih su nacrtali svoje ideje, a drugi učesnici su napisali scenario. Scene koje su prikazane u videu bazirane su na transformaciji reči u akciju na terenu. U svetu gde su diskriminacija i netolerancija prisutne svuda, i s obzirom na slične incidente koji se dešavaju na sportskom terenu, football3 je došao da prevaziđe te prepreke i promoviše pozitivnu stranu fudbala.

Kao rezultat oba digitalna projekta, ključno je istaći važnost rasprava između adolescenata i trenera. Adolescenti su izneli svoja mišljenja o vrednostima na kojima radimo tokom treninga fudbal3 i otkrili nove pristupe o kojima nikada nisu razmišljali do tada. Razmenom ideja, učesnici su imali priliku da bolje razumeju jedni druge i poštuju njihove tačke gledišta. Na osnovu toga, tokom procesa kreiranja primetilo se da je tim demonstrirao bolju saradnju i entuzijazam budući da je to nešto što nikada pre nisu radili.

Digitalni sadržaji i izložba

Učesnici su veoma dobro reagovali na digitalne projekte koji su bili prikazani tokom zajedničkog događaja na ulici koji se održao u parku Akadimia Platonos, blizu Centra zajednice AkcijeAid u Atini.

Konkretno, bili su veoma ponosni što su njihova dela izložena na javnom prostoru. Komentarisali su različite karakteristike video zapisa i mnogo razmišljali o pripremi koju su za njih obavili. Na primer, jedna devojka je komentarisala da, bez obzira na to što video može izgledati kratak po trajanju, priprema iza njega je zahtevna i vremenski zahtevna. Dodala je da, uprkos svom radu, rezultat je bio veoma zadovoljavajući.

Učesnici događaja izložbe reagovali su na različite načine na video zapise koje su kreirali naši partneri. Iako nisu sve razumeli, neki od njih su smatrali da su neki od njih veoma humoristični (na primer, kratki video zapisi kreirani od strane Italije).

Pored događaja izložbe, biće primenjene dodatne tehnike diseminacije kako bi se proširili digitalni projekti. Na primer, biće postavljeni na veb sajt-u Dialect2, kao i biće objavljeni na društvenim medijima naše organizacije. Na kraju, biće projektovani svakodnevno na televizoru koji je postavljen u prijemnom delu našeg Centra zajednice, gde svi naši korisnici čekaju svoje sastanke ili programe.

LINK DO DELJENOG FOLDERA:

https://drive.google.com/drive/folders/1eTw03YL0-ee03Ijp5e7jsuV_u1bafqhx

ITALIJA

Kreiranje digitalnog sadržaja

Oko polovine radionice, grupa (opisana u svom sastavu u Izveštaju 4.1) počela je da dovodi u pitanje metode proizvodnje i karakteristike digitalnog sadržaja. Proces se odvijao postepeno, koristeći više strategija nastanka, i prolazeći kroz nekoliko faza.

Brainstorming je obično koordinisao medijator, koji više nije bio pozvan da upravlja međuljudskim odnosima i rešava konflikte, već da stimuliše, organizuje i sintetizuje izražavanje individualnih ideja u jednu kolektivnu ideju.

Teme koje su najjače proizašle iz ovih diskusija, a koje mogu biti primerne da ilustruju načine na koje su učesnici uporedili, kao i kako su se njihove ideje pojavile, bile su stereotip i predrasuda. Naime, učesnici radionice su bili podstaknuti da objasne stereotipe i predrasude koje sami neguju prema drugim ljudima.

Iz tih klišeja i predrasuda bilo je moguće izvući - ne previše skrivene - rodne, kulturne, geografske i socijalne



diskriminacije, o kojima su se dečaci i devojčice brzo osvestili. Sledeći korak bio je razmišljati o njihovom delikatnom i paradoksalnom stanju, tj. biti istovremeno agenti i objekti predrasuda i, stoga, diskriminacije.

Efikasan primer:

"Mislimo možda da su Romi prljavi, ali onda ako malo razmislimo, čak i ako je tačno da postoji neko ko je prljav, ne mogu svi oni biti prljavi. To je stvarno matematički. Tokom naših diskusija shvatili smo da i sami trpimo određenu vrstu predrasude, kao kada navijači protivničkih timova na stadionima kažu Napolitancima: 'Operite se!', ili kada odemo na odmor u Kalabriju ili Apuliju, koje nisu Pariz ili Njujork, i ljudi kažu da su Napolitanci loši, lopovi, itd."
(Aša Arigo, iz Laboratorije za digitalnu medijsku pismenost)

Vredno je zadržati se na drugim aktivnostima koje su sprovedene, kako bismo bolje razumeli načine rada koji su rezultirali najefikasnijim rezultatima.

Na primer, ponovo u vezi sa temom predrasuda, pokušali smo identifikovati koje su predrasude i stereotipne ideje najprisutnije kod svih učesnika radionice, dakle ne samo dečaka i devojčica, već i medijatora i vođa iste.

Izvršen je zanimljiv eksperiment koristeći WhatsApp grupu koja je specifično kreirana za tu priliku. Svaki član grupe je bio zamoljen da opiše četiri karakteristična elementa o sebi, koji nisu eksplicitno uočljivi spolja (npr. karakter, hobiji, interesi, obrazovne kvalifikacije, kulinarske preferencije, književni ukusi, filmovi, muzika, itd.). Među tim elementima, ostali učesnici su morali identifikovati koja je jedina lažna tvrdnja. Naravno, igra je izazvala niz pokušaja zavaravanja od strane učesnika, zaključivanja i protiv-zaključivanja koja su omogućila celoj grupi da se igra sa idejom stereotipa i započne proces preokretanja koji je zatim direktno prešao, kao što će se kasnije videti, u digitalni sadržaj.

Tako je moguće da u slučaju Aša (šesnaestogodišnja) svih devet osoba glasa kao lažnu tvrdnju "Mogu igrati fudbal", očigledno uslovljeni njenim ženskim polom, ali i da u slučaju Mirka (stvarni događaj, fiktivno ime) odgovori budu ravnomerno raspoređeni na različite naznake kao što su "Ja sam heteroseksualan", "Volim da igram", "Bavim se boksom".



"Igranje sa slikom koju drugi imaju o nama je bilo zabavno. Eksperiment je bio zasnovan na tome da naš fizički izgled uslovljava ideju koju drugi ljudi koji malo znaju o nama formiraju o nama. Drugi učesnici, u mom slučaju, bili su veoma neodlučni, gledajući kako se oblačim i kako se odnosim prema njima, da li sam momak koji sluša trap muziku ili da li mogu imati papagaja. Kada smo otkrili tačne odgovore i, pre svega, razloge koji su nas naveli da glasamo na određeni način, bilo je zabavno. Pred nama se pojavilo koliko loše razmišljamo kada gledamo osobu i kako se dopuštamo da nas uslovljava naš mozak i poruke kojima smo okruženi, umesto stvarnosti." (Simone Quarta, iz radionice za medijsku pismenost)

U tom trenutku, ključni korak bio je pretvoriti tu svest u digitalni sadržaj.

Osnovna potreba svih bila je da zamisle i proizvedu sadržaj koji se odnosi na ovu vrstu dinamike, ali postavljen unutar preciznog konteksta, a to je fudbal. Prvo se razmišljalo - ponovno kroz procese kolektivnog donošenja odluka - o izgradnji avatara baziranog na veštačkoj inteligenciji, koji bi "iskoristio" sliku poznate osobe i podstakao posmatrača da razmišljaju o tome koliko se često određene dinamike isključenja i diskriminacije reprodukuju u svetu sporta na veoma snažan način. Nakon toga, odlučeno je napustiti "kibernetičke" glumce: sami bi učesnici radionice utelovili likove u dva mala skeča u kojima bi se reproducirali najklasičniji stereotipi vezani za svet fudbala.

Grupa je počela da razmišlja o najčešćim predrasudama u svom kontekstu i u sopstvenim očima: žene ne znaju igrati fudbal; Afrikanci ne mogu naučiti italijanski, a kad ga nauče, prave iste gramatičke greške (na primer, uvek koriste glagole u infinitivu); svi Napuljci su nepošteni i prevareni; crni sportisti nemaju nikakve veštine osim fizičke snage, i tako dalje. Kada su identifikovane najefikasnije od njih u smislu reprezentacije, aktivnosti predložene od strane Toolkit-a nastavile su da se produbljuju kako bi se imalo što više elemenata koji će biti uključeni u video-skečeve.

U vezi s tim, vredno istaći da je tokom procesa donošenja odluka isplivala tema koja je navela učenike na dugačku diskusiju. *"Ako naš sadržaj - razmišljao je Edoardo - koji još uvek scenu diskriminacije postavlja u paradoksalnom ključu, nije shvaćen... Ne rizikujemo li da imamo suprotan efekat i podstičemo govor mržnje i dalje verbalno, pa čak i fizičko nasilje?"*. Nakon dugog razgovora, zaključeno je da bi, kako bi se izbegao ovakav rizik, sadržaj trebalo maksimalno opteretiti grotesknim aspektima tih predrasuda i stereotipa, da bi bili ismejani i stoga neizbežno shvaćeni od svih. Pored toga, odlučeno je predložiti dodatni digitalni sadržaj koji bi pokazao - koristeći snimke koje su učesnici snimili tokom turnira - kako fudbal3 uspeva da obrne diskriminacije i predrasude koje se reprodukuju iz spoljnog sveta u fudbalski mikrokosmos, i stoga kako bi fudbal3 mogao biti pozitivan model koji treba slediti.

Karakteristike

digitalnih sadržaja

Nakon diskusija, prešli smo na konceptualizaciju i produkciju dva kratka video-skeča i pripovedanja videozapisa.



Razvoj ovog poslednjeg nije bio previše komplikovan. Nakon početne faze prilagođavanja, učesnici radionice su mogli da budu prisutni na terenu Fudbal3 zajedno sa svojim alatima, a da pritom ne remete previše sportske aktivnosti, iako su neka ponašanja igrača neizbežno bila uslovljena njihovim prisustvom. Na kraju radionice, montiran je video od oko četiri minuta koji efikasno prikazuje kooperativni pristup održan tokom snimanja, odnos uspostavljen sa učesnicima turnira, kao i skup balansa kroz seriju kratkih intervjua i snimaka treće polovine igre (ona u kojoj igrači utakmice Fudbal3 razmišljaju o tome šta je ili nije funkcionisalo tokom meča).

Dva video-skeča su takođe veoma efikasna i pružaju dobar nivo kompletnosti u prenošenju rada obavljenog kako u učionici tako i na terenu.

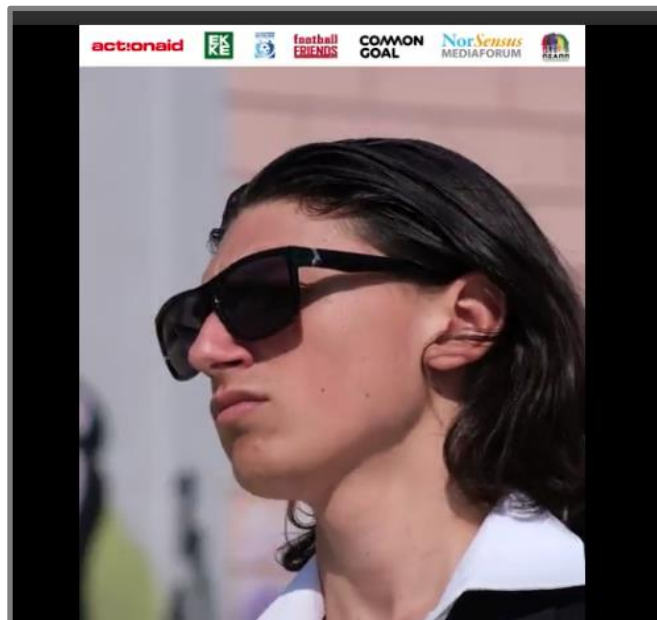
U oba videa postoji lik, namerno veoma prenatravan, koji nosi klasično crno odelo i belu košulju sa velikim izrazom, upadljivo otkopčanu. Ima niz karakteristika i dodataka koji ga čine smešnim: kosa puna gela, narukvice, sunčane naočare, i kreće se mašući fasciklom sa belim papirom. Odmah je jasno da je on menadžer fudbalera, angažovan da proceni kvalitete nekih mladih sportista.

kandidatkinja je Susi, ali čim devojkica priđe on joj pokazuje nekoliko prsluka nagomilanih na pokazuje joj ih i traži da mu ih opere i vrati za nekoliko sati. Stereotip o ženi koja nije sposobna fudbal isprepliće se sa onim koji je veoma prisutan previše oblasti naše zemlje, a posebno u južnoj gde je ženska figura još uvek povezana sa domaćim i kućnim radom.



Prva
agentu,
zemlji;

da igra
u
Italiji,



Suzi, međutim, uzima loptu i počinje da dribla pokazujući svu svoju veštinu, ostavljajući agenta zapanjenim. Tek kada se suoči sa situacijom koja mu se pred očima pojavljuje u svojoj snazi, ovaj zaboravlja (možda) svoje sopstvene predrasude, uzbuđeno zapisuje beleške i prilazi Suzi da razgovara s njom.



Devojka,
međutim,
ne želi da
čuje o
tome,

osmehuje mu se, vraća mu nazad loptu i govori: "Posavetuj se

sa nekim drugim o pranju svojih trenerki!".

Drugi skeč reprodukuje format prvog. Ovaj put, Praeedip, tinejdžer iz Indije koji već godinama živi u Napulju, pojavljuje se na putu nesrećnog agenta. Međutim, agent to ne zna, i nakon što divljenjem posmatra dečaka kako dribla, pokušava ga angažovati tako što će mu se obraćati na ponižavajući način: "Ti... fudbal postizanje golova... moj tim... igrati!" Praeedip se ne uzbuđuje, već mu se doslovno smeje. Odgovara odmah nakon toga, delimično na Italijanskom i delimično na Napolitanskom jeziku: "Ali zašto pričaš tako? Ja govorim pet jezika!".



Vredi reći
nekoliko
reči o
produkciji
dva kratka

133

video-skeča. Kao i u slučaju video priče, snimanje ova dva digitalna sadržaja takođe je obavljeno na stadionu Metropark u Bagnoliju, subotom ujutru pre, tokom i posle sesija turnira fudbal3.

"Bilo je interesantno primetiti kolektivno učešće u snimanju, prvo u pripremi dva protagonista videa, a zatim u podršci režiseru i snimatelju. U suštini, čak i tom prilikom, mlađi dečaci i devojke, odnosno učesnici turnira, bili su na različite načine uključeni u stvaranje digitalnog sadržaja, a kada su ga stariji i stručnjak koji je koordinirao radionicu dovršili, osećali su se kao deo procesa."

Stečena svest

Jedna veoma interesantna faza obuke bila je ona koja je podstakla dečake i devojke da svojim vršnjacima ispričaju sve one epizode koje se sećaju, a u kojima se govor mržnje, tipičan za digitalni svet, presecao sa onima vezanim za svet sporta. Na primer, slučaj Špankinje, koja je bila na poziciji pomoćnog sudije, žrtve nesreće tokom lokalne utakmice Serije A, koja je bila teško vređana na internetu zato što je taj incident bio povezan sa njenom navodnom nesposobnošću da se kreće na fudbalskom terenu. Analiziran je ceo slučaj u svim aspektima, kroz grupne diskusije i parne prezentacije od strane dečaka i devojaka. Prvo je definisan kontekst, i jasno je pokazano da između dva analizirana elementa nema nikakve veze: nesreća i sposobnosti pomoćnog sudije. Naprotiv, ono što je isplivalo na površinu je činjenica da "verovatno ta sudija mora biti veoma dobra, jer je veoma teško ženi da se probije u tako seksističkom svetu kao što je fudbal, a kamoli da stigne do sudijenja utakmica Serije A".

„Predrasude i govor mržnje uvek se zasnivaju na lažnim tvrdnjama, to smo videli i kada smo razmišljali o lažnim vestima tokom radionice. Činjenica da je pomoćna sudija imala potpuno slučajnu nesreću povezana je sa lažnim uverenjem da žene ne znaju kako da budu na fudbalskom terenu. U tom smislu, internet deluje kao megafon, jer omogućava svima da 'zakucaju' i šire te lažne informacije. Pored toga, on je zid iza kojeg se može sakriti, i vrsta virtuelnog trga gde se svako oseća ovlašćenim da vređa, viče strašne stvari, udara one koji se ne mogu braniti“.
(Matija Taormina, sa radionice o medijskoj pismenosti)

„Vrlo često internet ima sposobnost da pretvori u vrednost ono što je nastalo kao glupost, idiotska šala, gest koji može biti uvredljiv čak i na nesvesnom nivou. Pre nego što pritisnemo dugme "podeli", trebalo bi da se zapitamo da li zaista "delimo" tu misao i želimo li da je "podelimo" sa drugima. Verovatno bismo izbegli da kažemo i širimo toliko gluposti i da utičemo na ljude koji možda imaju manje jasne ideje od naših. Isto važi i za veštačku inteligenciju,

koju smo proučavali i shvatili da je vrlo moćan alat, na bolje ili na gore". (Bruno Kavalini, sa radionice o medijskoj pismenosti)

Što se tiče odnosa između turnira Fudbala3 i digitalne produkcije, moglo bi se reći da se to ostvarilo na instinktivnom i relacijskom nivou. Otkrivši da su sposobni da praktikuju vrstu sporta različitu od one na koju su navikli, dečaci koji učestvuju u turniru su vremenom shvatili koliko su, u drugim kontekstima, okruženi stalnim diskriminatornim i isključujućim dinamikama; i shvatili su, pre svega, da su naučili da prirodno prevaziđu te dinamike (iako mnogi od njih nikada ne bi priznali to), isto kao što su odavno naučili da smatraju normalnom prisustvo školskog druga sa kožom druge boje od njihove.

Verovatno digitalni sadržaj koji prikazuje "duet" između Susy i Mattie ne bi se pojavio da nije bilo skoro tri godine



fudbal3
utakmica
u kojima
su

tinejdžeri i tinejdžerke igrali i suočavali se na ravnopravnoj osnovi na fudbalskom terenu; sastajali su se i razgovarali sa profesionalnim fudbalerima Serije A; prisustvovali su improvizovanim izložbama slobodnih veština mladih fudbalerki i slično.

Sve ovo bilo je očigledno u očima mladih ljudi koji su učestvovali na radionici, posebno zato što su neki od njih bili fudbaleri turnira u poslednjem izdanju projekta. Za neke od "novajlija" bilo je iznenađujuće primetiti kako je nivo

sukoba tokom utakmica bio veoma nizak, i veoma retko se zasnivao na, ili je korišćen kao oružje, diskriminatornim dinamikama, na primer, na osnovu pola ili geografskog porekla.

„Dečaci i devojke koji su učestvovali na turniru uglavnom su učestvovali i u prvom delu projekta, pa su stoga imali i određeni nivo uključenosti u metodologiju, iz koje su mnogo naučili i nastavljaju da uče. Ono što je isplivalo na površinu tokom utakmica bila je pre svega želja da se igra stavi u prvi plan, dok su sve moguće diskriminacije, sukobi, napetosti automatski stavljene u drugi plan, takođe zahvaljujući činjenici – mora se reći – da su dečaci i devojke već imali uspostavljen odnos jedni sa drugima.“ (Ana Mihaela Frančese, trener i voditelj radionice pismenosti)

Digitalni sadržaji i izložba

Šestog aprila održan je događaj izložbe na Viale u okrugu Bagnoli, sa dvostrukim ciljem: da se pokaže digitalni sadržaj kreiran tokom radionice



Campi Flegrei,
komšiluku
i da se ljudima
refleksije



Događaj izložbe posetili su i dečaci i devojke koji su igrali Fudbal3 tokom turnira, kao i oni koji su bili protagonisti radionice i koji su stoga bili predlagači digitalnog sadržaja. Naravno, podržala ih je grupa medijatora.

Inicijativa je trajala nekoliko sati, efektivno "okupirajući" staru trgovačku oblast Bagnolija, koja je sada pešačka zona gde stanovnici kvarta tokom vikenda šetaju ili sede u baru nekoliko sati dnevno. Na jednoj strani trga postavljeno je improvizovano fudbalsko igralište koje je, u najboljoj tradiciji uličnog fudbala, imalo kao golove ulaznu kapiju zgrade i dva drveta.

Na strateškoj poziciji, sa suprotne strane, nalazila se osnovna tačka projekta, sa štandom i televizorom na kojem su u petlji prikazivani dva skeča i video sa pripovedanjem, privlačeći pažnju prolaznika. Na štandu su, spremni da daju vesti, letke i informacije onima koji su prilazili, uvek bila jedan ili dva dečaka i par odraslih iz osoblja Dialect2.

"Događaj 6. aprila bio je trenutak vraćanja i uključivanja teritorije. Mladi su doneli svoje ideje o inkluziji i poštovanju u komšiluk, kreirajući narrative protiv diskriminacije i isključenja, pokazujući ključnu ulogu sporta u suzbijanju ovih pojava. Javno predstavljanje digitalnih proizvoda kreiranih tokom ovih meseci i deljenje istih sa ljudima iz njihove teritorije istaklo je važnost svesnog pristupa medijima, koji mogu biti, kao u ovom slučaju, veoma snažan alat za inkluziju i borbu protiv diskriminacije. Odziv komšiluka bio je pažljiv i veoma zainteresovan za pitanja, poput ovih, koja su često potcenjena." (Klaudija Galinaro, trener radionice pismenosti projekta)

Tokom događaja, satima su grupa dečaka i devojaka obilazila sa tabletima i mobilnim telefonima u rukama, zaustavljajući prolaznike i nudeći im upitnik sa tri pitanja.

1. *Da li mislite da su žene diskriminisane u svetu fudbala?*
2. *Da li mislite da strano dete ima iste šanse da igra u fudbalskom timu kao i lokalno dete?*
3. *Da li mislite da je danas moguće igrati fudbal bez plaćanja?*

Nakon što su odgovorili na upitnik, prolaznicima su prikazana dva skeča (i, ako su imali dovoljno vremena, takođe i video sa pripovedanjem). Nakon slušanja razmišljanja koja su proizašla iz gledanja videa, mladi, odrasli i stariji kojima su postavljena pitanja, dečaci i devojke pokušali su da objasne dimenziju problema diskriminacije unutar sveta fudbala, kroz tri "odgovora" u obliku "Da li ste znali da...?", koji su zapravo bili samo izricanje nekih zabrinjavajućih podataka.

1. *Da li ste znali da... samo oko 4% članova fudbalskih timova registrovanih na nacionalnom nivou kod FIGC su žene?*
2. *Da li ste znali da... niz birokratskih prepreka sprečava strane maloletnike da učestvuju u prvenstvima koje organizuje FIGC?*
3. *Da li ste znali da... u Italiji, a posebno na jugu, postoji veoma malo javnih terena, i jedini način da se igra fudbal bez plaćanja je da se to radi na ulici?*



Na ovaj način bilo je moguće ne samo deliti pređeni put sa

stanovnicima kvarta, već i podsticati razmišljanja o osetljivom pitanju. Takođe je bilo važno da dečaci i devojke koji su učestvovali u projektu, sa svojim entuzijazmom, ali i prirodnim i razumljivim ograničenjima, ispričaju šta su postavili tokom turnira i radionice, još jednom bez posredovanja odraslih, osim što su tu bili mladi zajednički medijatori.



„Bilo je

predivno, niste mogli ništa da razumete! Dok smo igrali fudbal,



zaustavljali
smo se da
razgovaramo s
ljudima i
postavljamo
im pitanja, a
oni su nas
slušali; zatim
smo im
pokazivali
video snimke,
odvodili smo ih
do štanda i
terali da upišu
svoje ime i broj
telefona, svi su

nam govorili da smo bili dobri.“ (Luigi D'Amico, učesnik turnira fudbal3)

„Rad koji se obavlja na terenu veoma je važan za ovu decu i mlade ljude, kojima škola skoro nikada nije u stanju da pruži adekvatne odgovore. Tokom godina, mnogi su našli odgovore na svoje teškoće u aktivnostima koje organizuju lokalne grupe, udruženja, tela trećeg sektora; i na najrazličitije načine kao što su slikanje, hip hop, fudbal. Pratila sam aktivnosti ovog projekta izdaleka, bilo je lepo kada sam srela svoje učenike koji su bili tako ponosni što su mi mogli nešto objasniti i pričati mi o tome kako bi fudbal trebao da ujedini ljude, da ih zbližava, i kako mi je jedan od njih rekao 'Mobilni telefoni nas ponekad stavljaju jedne protiv drugih'." (Daniela Florio, učiteljica u osnovnoj školi i stanovnica kvarta)

„Jedna od stvari koja me je najviše impresionirala, tokom radionice i u stvaranju digitalnog sadržaja, bila je sposobnost dečaka da ožive i zatim interpretiraju negativni lik, onog fudbalskog menadžera. To je važno jer sugerise koliko su razumeli određene dinamike i takođe proučavali 'neprijatelja', shvatajući da na osnovu određenih ponašanja postoje stereotipi i predrasude. Ono što po mom mišljenju najviše funkcioniše u videu je to što menadžer, s 'visine' svojih predrasuda, zatim je spreman da ih 'prevaziđe' čim shvati da može iskoristiti tu situaciju, ali nailazi na zatvorena vrata od strane Praedipa i Susy, koji su se oslonili na svoje posebne priče i iskustva kako bi odigrali te likove. Ironija koju smo koristili je svakako dodatno oružje da se ova poruka prenese.“ (Francesco Peppino D'elia, stručnjak za digitalne medije i vođa radionice digitalne pismenosti)

„Dan 6. aprila bio je veoma važan za dečake. To je jedna od onih stvari kojima mi, obrazovni radnici, možda ne pridajemo previše važnosti, ali za mnoge faktore, počevši od ciljne grupe učesnika na turniru, to je bilo priznanje koje se ne događa često. Govorimo o dečacima i devojkama koji su često marginalizovani unutar same zajednice u komšiluku, jer prave nered na ulici, ometaju, viču, prljaju. Mnogi ljudi ih ne mogu podneti, i što više osećaju tu antipatiju, to više prave probleme. Tog dana, dinamika se promenila. Mnogi ljudi koji su bili prilazili, ili čak prilazili njima, bili su iznenađeni kada su videli kakav su put prošli i to je za njih bilo nešto novo. Pored ljutnje koju osećate zato što ljudi moraju da vide i dodirnu svojim rukama da bi shvatili da ovoj deci samo trebaju pozitivne mogućnosti i uzori, to je bilo nešto što je veoma dobro funkcionišalo.“ (Mario Lambijase, trener)

U prilogu su neki od memova koji su nastali tokom radionice:



Trening sesije posvećene kreiranju memova uključile su mnogo učenika, koji su prvo postali upoznati i osvojili alat opisujući situacije iz svog svakodnevnog života, na primer praveći šale na račun vremena početka turnira subotom ujutro.

Nakon novog brainstorminga, odlučeno je da se razviju "pozitivni" memovi, tj. da budu neka vrsta odgovora na negativne situacije sa kojima se mladi često susreću na webu, ili da se slike koriste za osudu diskriminatorskih ili isključujućih dinamika, dinamika koje adolescenti možda ne prepoznaju odmah kao takve.

Mađarska

Stvaranje digitalnih sadržaja

Od samog početka našeg treninga digitalne pismenosti, postalo je jasno da je produkcija video sadržaja ključ za angažovanje dece, budući da je njihovo entuzijazam rasplamsao na načine koje tradicionalne vežbe nisu mogle. Naišli smo na početne izazove u prenošenju određenih tema i izvođenju specifičnih aktivnosti, posebno kod onih čiji su interesi bili prvenstveno u fudbalu. Međutim, čim smo počeli da pravimo jednostavne video zapise koristeći njihove pametne telefone, njihovo uključivanje i interes za projekat značajno su porasli. Posebno je nekoliko dece pokazalo izuzetan prirodni talenat za nastup pred kamerom, brzo se prilagođavajući zahtevima improvizacije u kreiranju videa.

Već na početku, primetili smo značajan problem: mnogo dece nije imalo strpljenja potrebnog za ponovno ponavljanje iste scene. Još izazovnije bilo je njihovo neprijateljstvo prema planiranju i brainstorming fazama produkcije videa, koje su često smatrali dosadnim i iscrpljujućim. Deca su više volela da se bave kratkim, spontanim aktivnostima pred kamerom, očekujući trenutne rezultate na ekranu. Bilo je potrebno dosta vremena, truda i

praktičnih vežbi da ih naučimo složenostima koje uključuje kreiranje sadržaja koji nije samo razumljiv, već i potencijalno dobre kvalitete.

Pokretanje sesija brainstorminga pokazalo se neočekivano teškim. Ove sesije obično su počinjale predugim tišinama, zatim s oklevanjem doprinosima, više iz želje da se prekine nelagodnost nego iz stvarnog angažmana. Ipak, uprkos ovim početnim preprekama, otkrili smo da su deca sposobna da generišu impresivne ideje; izvlačenje ovih ideja bila je izazov. Naš pripremni rad uključivao je obimnu praksu u produkciji video sadržaja. Rekreativni smo scene iz poznatih filmova, što je bilo ne samo zabavno već i pružilo značajne mogućnosti učenja. Eksperimentisali smo s osnovnim scenama iz različitih žanrova i prilagođavali viceve u video formate, zadatke koji su počeli sporim tempom, ali su postali veoma angažujući kada su se deca posvetila konceptu.

Naučiti decu da razmišljaju u smislu kadrova i razmatraju montažu pre nego što uopšte počnu da snimaju bilo je ključno. Naša rekreacija čuvene scene trčanja iz filma Forrest Gump, uz savremene obrte i dodatni humor, poslužila je kao važno iskustvo učenja. Prvobitno, deca su mislila da će biti jednostavno snimiti scenu u jednom neprekidnom kadru. Međutim, brzo su shvatili važnost razmišljanja u odvojenim kadrovima i razmatranja kako će se oni montirati zajedno, shvativši potrebu za detaljnim planiranjem ugla i kompozicije svakog kadra. Ovaj prelaz od opuštenog snimanja ka režiserskom načinu razmišljanja bio je presudan.

Iznenadjujuće, montaža je postala manje zastrašujuća nego što se očekivalo. Razumevanje procesa snimanja kod dece prenelo se na glatku fazu montaže, pri čemu je mnogo njih pokazalo veliko interesovanje i čak uspelo da upravlja softverom za montažu uz minimalnu pomoć. Nisu svi učestvovali u ovoj fazi, što odražava praktičnu realnost da montaža nije zadatak koji odgovara velikim grupama. Ipak, oni koji su bili uključeni pokazali su izuzetnu pažnju na detalje i ponos u svoje kreacije.

Pre nego što smo finalizirali naš sadržaj, istakli smo važnost vežbanja i izgradnje samopouzdanja kroz kreiranje video sadržaja. Vežbe su ne samo usavršile njihove veštine već su i podigle njihovo samopouzdanje, možda čak i previše, jer su ambiciozno planirali kompleksan video projekat. Ipak, bilo je ohrabrujuće videti kako ideje slobodno teku, uz žive diskusije i razvoj konceptata.

Naša kurikulum takođe je dotakao ključno pitanje lažnih vesti, uključujući igre i vežbe koje su deca posebno smatrala zanimljivima. To je dovelo do odluke da se napravi lažni dokumentarac o lažnim vestima, projekat koji je pružio struktuirani okvir za brainstorming i pomogao u ostvarivanju njihovih kreativnih ideja. Iako su ideje

postajale sve složenije i obimnije, izazov je ostao kako ih ispreplesti u koherentnu priču koja može biti snimljena i montirana u našem vremenskom okviru.

Naišli smo na logističke izazove odlučivši da održavamo sesije u Budimpešti, dopuštajući smetnje svakodnevnog života da ometaju fokus projekta, što je oštra suprotnost potpunom uronjenju koje bi se dobilo na seoskom odmoru. Uskoro smo shvatili da se sve ideje ne mogu integrisati u video, što nas je navelo da sadržaj podelimo na dva dela. Ova odluka omogućila je fleksibilnost u pričanju priče i ostavila prostor za nastavak projekta nakon njegovog zvaničnog kraja, pri čemu su deca s radošću učestvovala u snimanju scena za drugi deo.

Put od početnog angažovanja do stvaranja kompleksnog digitalnog sadržaja bio je ispunjen iskustvima učenja, ne samo za decu već i za nas kao facilitatore. Proces je istakao važnost strpljenja, planiranja i transformacijske moći praktičnog učenja u digitalnoj pismenosti.

Karakteristike digitalnih sadržaja

Dok smo započeli sesije mozganja za naš završni projekat, entuzijizam i angažovanje dece bili su očigledni od samog početka. Njihova kreativnost se prelivala, nudeći nam obilje ambicioznih ideja, što je dovelo do neizbežnog pitanja: možemo li realizovati sve te ideje u okviru našeg vremenskog roka? Rešenje dece bilo je da kreiraju seriju u dva dela, uspešno završavajući prvi tom do našeg roka.

Zanimljivo, glavna tema našeg projekta se blago promenila od prvobitnog fokusa na promociji tolerancije u sportovima. Međutim, pravac projekta, koji se usredsredio na video o lažnim vestima, ostao je kritički relevantan i zanimljiv. S obzirom na uzbuđenje dece i usklađenost projekta sa drugim važnim temama kao što su predstavljanje i razbijanje stereotipa, odlučili smo da prihvatimo njihovu viziju. Na kraju, raznolika pozadina članova našeg tima, koji dolaze iz mesta kao što su Palestina, Nigerija, Južna Afrika, Avganistan i Egipat, i saradnja na filmu na mađarskom jeziku, inherentno je utelovala duh tolerancije.

Da bismo se i dalje direktno bavili temom tolerancije u sportovima, podstakli smo učesnike koji su manje uključeni u glavni projekat da kreiraju video intervju koji se izričite fokusiraju na rasizam i toleranciju u sportskom kontekstu. Iako smo prvobitno planirali da intervjušemo profesionalne fudbalere obojene kože iz mađarske nacionalne lige, zbog nedostatka odgovora, preusmerili smo se na angažovanje igrača iz Sportske asocijacije Oltalom. Ti igrači, iako nisu široko prepoznati, doneli su dragocene uvide i iskustva u diskusiju.

Centralni deo našeg projekta razvio se u lažni dokumentarac o izmišljenoj dečачkoj grupi sa Bliskog Istoka koja teži da ostavi trag u Mađarskoj. Snimanje je obavljano svakodnevno tokom 1,5 meseci na 10 lokacija, uz aktivno učešće

17 adolescenata kao glumaca, i mnogo više u pozadini i u naknadnim poslovima koji su uključivali montažu i majstorisanje zvuka, za šta su dobili obuku. Priča se odvija kroz perspektivu izmišljenog mađarskog influensera koji pravi reportažu o putovanju benda. Ova priča vešto se poigrava sa konceptom autentičnosti u muzici, referencirajući savremenu mađarsku pop kulturu i mešanje kulturnih uticaja u popularnoj muzici. Istraživanje influensera o tvrdnjama o muzičkom plagijatu od strane istaknute mađarske pop zvezde, koja je navodno prisvojila pesme dečjačke grupe, dodaje slojeve humora i satire narativu. Jukstapozicija pravih intervjua unutar izmišljene priče obogaćuje lažni dokumentarac, nudeći humoristične kontraste i ističući kreativnu i narativnu dubinu našeg projekta

Improvizacijska priroda video produkcije omogućila je da se priča razvija organski, evoluirajući i transformišući se sa svakom scenom. Ovaj proces nije samo svedočio o kreativnosti dece, već je takođe pokazao njihovu sposobnost da se prilagode i inoviraju u hodu, stvarajući dinamično i privlačno delo.



nosti, kreativnosti i
ejama, ne samo da
e kreativnost mogla





vidite

Pored

17:38



(Kliknite [here](#) – ovde da
video)

našeg glavnog video
projekta koji traje ukupno
minuta, naši učesnici su
napravili 4 video snimka
intervjua sa našim
odraslim igračima
izbeglicama, pitajući ih o
njihovim iskustvima
vezanim za rasizam i
netoleranciju.



(Kliknite

[here](#) – ovde da vidite video)

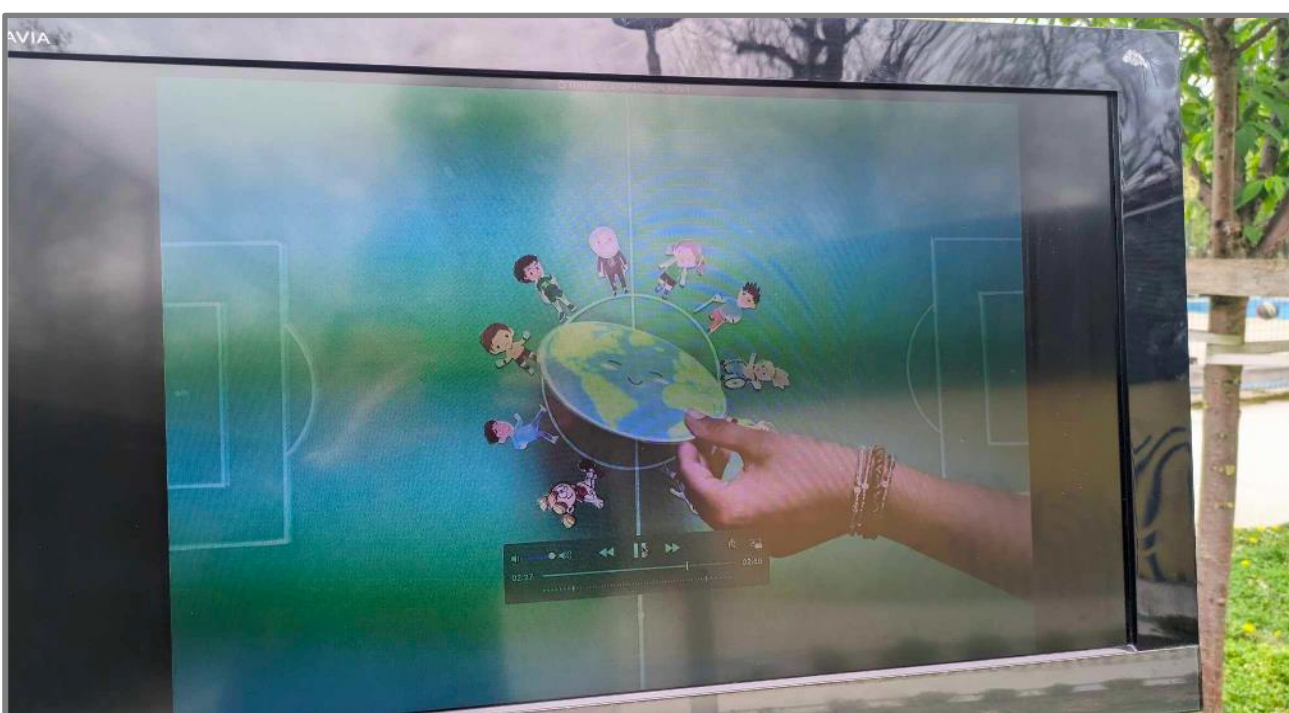
Stečena svest

Model fudbal3 integriše esencijalne životne lekcije u svakoj igri, praksu koju smo usvojili tokom naših treninga. Te sesije su uključivale timove mešovitog pola, gde su učesnici imali priliku da demokratski uspostave pravila igre pre njenog početka, odražavajući kolaborativni proces u kojem su učestvovali prilikom produkcije svojih video projekata. Polaznici su posvetili znatan deo vremena demokratskim diskusijama i debatama, kako o temi tako i o kreativnom procesu, dok su takođe učestvovali u međusobnim ocenjivanjima performansi tokom čitavog puta stvaranja filma. Ovo iskustvo sa fudbal3 osvetlilo je deci ključne uloge timskog rada, saradnje i komunikacije, naglašavajući njihov značaj u kolektivnim poduhvatima poput produkcije videa.

Tokom razvoja videa, tema o uticaju humora na diskriminaciju bila je ponavljajuća tema diskusije. Istraživali smo delikatnu ravnotežu između humora koji leči i humora koji šteti, zaranjajući u složenosti ko određuje prirodu šale, posebno kada uključuje stereotipe. To je dovelo do ispitivanja različitih perspektiva o tome šta humor čini štetnim ili korisnim. Osim toga, učesnici su stekli uvidna znanja o uticaju medijskog prikazivanja. Prepoznali su koliko je

značajno videti ljude obojene kože kako se prikazuju u medijima; na primer, kako proslavljeni sportisti obojene kože mogu značajno doprineti izazivanju i borbi protiv diskriminacije na svim nivoima

Polaznici su shvatili da podsticanje tolerantnijeg društva uključuje stvaranje inkluzivnih prostora gde se pojedinci iz različitih etničkih sredina mogu okupiti za zajedničke aktivnosti. Bilo da je reč o igranju fudbala ili zajedničkoj produkciji humorističkog videa, ovi zajednički naponi su ključni u promovisanju razumevanja i prihvatanja među različitim zajednicama. Kroz ova iskustva, deca su naučila da okupljanje ljudi radi postizanja zajedničkog cilja ne samo da pomaže u rušenju barijera već i obogaćuje njihovo razumevanje timskog rada i vrednosti različitih perspektiva u stvaranju smislenog i inkluzivnog sadržaja.



Digitalni sadržaji i izložba

Naša spoljna
ulična
izložba
održana je 6.
aprila 2024.
godine na
jednom od
prometnih
vikend

mesta u Budimpešti, Gradskom parku, koji takođe služi kao mesto za naše subotnje treninge. Događaj je privukao ne samo one koji prisustvuju našim treninzima, zajedno sa njihovim starateljima i rođacima, već i značajan broj ljudi koji su samo prolazili, svima je bio omogućen pristup da vide sadržaj koji smo kreirali. Izložba je trajala ceo dan, obavijena atmosferom radosti i druželjubivosti. Kombinacija gledanja videa i igranja fudbala dodatno je obogatila dan uživanjem. Mnogi pojedinci, zaintrigirani onim što su videli, prišli su koordinadorima OSA, socijalnim radnicima i učesnicima treninga da saznaju više o sadržaju i radu iza njega, generišući značajno interesovanje za našu organizaciju.

I pored uspeha u pogledu prisustva i angažovanja, prava suština sadržaja koji smo prikazali nije mogla biti u potpunosti cenjena u okruženju spoljne ulične manifestacije. Urođena bučnost i donekle haotična priroda takvih

događaja, iako ne nužno negativna, predstavlja izazove za uranjajuće iskustvo koje obično omogućava tiha, zatamnjena soba, slobodna od spoljnih distrakcija. Iako su posetioci dobili uvid u naše napore i rezultate, puni smo alternativnu



projekciju naših

platformi, deljući
anala osigurava
ustvuju fizičkim



LINK DO ZAJEDNIČKOG FOLDERA:

[Photos of exhibition event](#)

[Digital content creation projects](#)

SRBIJA

Kreiranje digitalnih sadržaja

Proces kreiranja digitalnog sadržaja u okviru našeg projekta bio je pažljivo dizajniran i sproveden kroz seriju od četrnaest radionica, koje su se održavale od 15. septembra 2023. do 1. marta 2024. godine. Ove radionice su bile temelj našeg projekta, pružajući učesnicima ne samo tehničko znanje i veštine, već i dublje razumevanje uticaja digitalne pismenosti na društvene fenomene kao što su diskriminacija i rasizam.

U prvom segmentu projekta, koji je obuhvatio prvih deset radionica, fokus je bio na upoznavanju učesnika sa osnovama digitalne pismenosti. Cilj ovih uvodnih sesija bio je omogućiti učesnicima da razumeju i kritički procenjuju digitalni sadržaj, kao i da postanu svesni kako digitalni mediji mogu uticati na percepciju i širenje društvenih fenomena kao što su diskriminacija i rasizam. Aktivnosti su bile usmerene ka razvoju kritičkog mišljenja i osnaživanju učesnika da aktivno učestvuju u digitalnom prostoru na odgovoran i etički način.

Nakon temeljne pripreme, projekat je prešao u aktivnu fazu kreiranja digitalnog sadržaja. Ovaj deo procesa bio je strukturiran tako da maksimalno iskoristi kreativni potencijal učesnika. Kroz interaktivne radionice, učesnici su bili ohrabreni da primene znanja i veštine koje su stekli osmišljavajući i proizvodeći originalna digitalna dela. Ove aktivnosti su bile dizajnirane ne samo da podstaknu kreativnost, već i da omoguće praktičnu primenu naučenih veština u stvarnom kontekstu.

Faze kroz koje smo prošli pri osmišljavanju digitalnog sadržaja

Aktivnost *brainstorminga* u kojoj su učesnici u neformalnoj atmosferi delili ideje, razmenjivali iskustva i raspravljali o različitim pristupima kreiranju digitalnog sadržaja. Ove aktivnosti bile su ključni deo procesa kreiranja digitalnog sadržaja, omogućavajući slobodan tok ideja i podstičući kreativnost učesnika. Cilj aktivnosti mozganja bio je generisati što više ideja, bez obzira na njihovu izvodljivost.

Struktura sesija bila je fleksibilna, omogućavajući učesnicima da slobodno izraze svoje misli. Medijatori su imali ključnu ulogu u vođenju ove aktivnosti, osiguravajući da svaki učesnik ima priliku da doprinese. Takođe su vodili računa o vremenu i energiji grupe, motivišući učesnike da ostanu fokusirani i produktivni, organizujući kratke pauze i koristeći *icebreakere*. Aktivnost mozganja bila je prilika za učesnike da razviju svoje veštine komunikacije i timskog rada.

Razmena različitih perspektiva i iskustava pomogla je u izgradnji razumevanja i poštovanja među učesnicima. Aktivno slušanje i konstruktivne povratne informacije bile su ključni aspekti, omogućavajući učesnicima da dalje razvijaju svoje ideje u saradnji sa drugima.

Iako je aktivnost mozganja bila plodno tlo za ideje, ponekad su se pojavljivali izazovi kao što su dominacija pojedinih učesnika ili skretanje s teme. Ovi izazovi su rešavani uz pomoć medijatora, uspostavljanjem pravila koja smo se dogovorili na početku sesije i koja su ponavljana po potrebi tokom sesije. U ovoj fazi, odabrali smo pet do šest ideja koje su dalje razvijane i odabrane tokom sesije.

Nakon početne faze *brainstorminga*, diskusije su predstavljale formalniji segment u procesu kreiranja digitalnog sadržaja. Ovaj deo sesije bio je usmeren na dublje razmatranje i elaboraciju predloženih ideja. Svaka ideja je dobila pažnju kroz detaljnu analizu, gde su učesnici diskutovali o njenim prednostima, potencijalnim preprekama, potrebnim resursima i očekivanim ishodima.

Potencijalni problemi i izazovi su otvoreno identifikovani. Diskusije su se vodile o najboljem načinu prikazivanja određenog problema, koji resursi su dostupni i koji se mogu realno nabaviti. Za svaki identifikovani izazov, grupa je uz pomoć medijatora radila na pronalaženju mogućih rešenja i strategija za prevazilaženje potencijalnih problema. Nakon detaljne diskusije, proces je prešao na fazu glasanja i izbora ideja

Ovaj korak bio je ključan za donošenje odluka unutar grupe, osiguravajući da projekat napreduje u skladu sa zajedničkim interesima i ciljevima. Za prezentaciju svih ideja, učesnici su bili podeljeni u grupe gde su svoje ideje

predstavljali detaljnije. Imali su priliku da ukratko predstave svoje ideje, ističući ključne tačke i razloge zašto bi njihova ideja trebala biti usvojena.

Nakon prezentacije, učesnici su glasali o tome koja ideja najbolje opisuje problem koji adresiramo i koja vrsta digitalnog sadržaja je najadekvatnija za realizaciju.

Uloga trenera i medijatora u kreiranju digitalnog sadržaja

Treneri i medijatori su imali ključnu ulogu u vođenju učesnika kroz proces kreiranja digitalnog sadržaja, pružajući ne samo stručno znanje već i podršku i motivaciju. Njihov doprinos omogućio je učesnicima da steknu potrebne veštine i razviju svoje ideje. Ukupno gledano, uloga trenera i medijatora bila je nezamenljiva u procesu kreiranja digitalnog sadržaja. Njihova stručnost, podrška i sposobnost motivisanja učesnika oblikovali su strukturu i dinamiku rada, osiguravajući da učesnici ne samo steknu potrebne veštine, već i razviju samopouzdanje i sposobnost kritičkog mišljenja. Projekat je pokazao kako mobilni telefoni i jednostavne aplikacije mogu služiti kao moćni alati za kreiranje digitalnog sadržaja.

Učesnici su bili posebno motivisani i inspirisani u ovom delu projekta, pokazujući veći entuzijazam i kreativnost u poređenju sa prethodnim sesijama. Snimanje video materijala mobilnim telefonima omogućilo je fleksibilnost i jednostavnost u kreiranju vizuelnog materijala, dok je montiranje videa na laptopu pomoću aplikacije Clipchamp bilo pristupačno čak i onima bez prethodnog iskustva u montaži. Takođe, fotografije za postere su bile snimane mobilnim telefonima, a zatim obrađivane u Photoshopu i InDesignu uz pomoć medijatora, koji su posedovali potrebno znanje i bili ključni u pružanju podrške učesnicima.

Posebna motivacija učesnika bila je očigledna kroz obilje ideja koje su generisali tokom ovog segmenta projekta. Entuzijazam i kreativnost bili su toliko izraženi da je bilo teško odlučiti koje ideje će biti realizovane. Ovaj entuzijazam je stvorio dinamičnu atmosferu među učesnicima, podstičući ih da razmenjuju mišljenja i sarađuju, dodatno obogaćujući kreativni proces.

Korišćenje dostupne tehnologije, kao što su mobilni telefoni i besplatne aplikacije, omogućilo je učesnicima da eksperimentišu i istražuju različite kreativne pristupe, čineći proces kreiranja sadržaja pristupačnim i inkluzivnim. Kroz ovaj proces, učesnici su stekli ne samo tehničke veštine već su razvili i važne socijalne veštine kao što su timski

rad i kreativno razmišljanje. Naučili su kako da svoje ideje pretvore u konkretne digitalne projekte, koristeći digitalne alate za pričanje priča ili prenošenje poruka.

Pored tehničkih i socijalnih veština, učesnici su takođe razvili sposobnost kritičkog razmišljanja prilikom odabira ideja za realizaciju, učeći kako da procene koje ideje imaju najveći potencijal da prenesu željene poruke i postignu ciljeve projekta. Ova iskustva su neprocenjiva, jer su učesnicima pružila priliku da budu aktivni učesnici u digitalnom svetu, ne samo kao potrošači digitalnog sadržaja, već i kao kreatori koji mogu doprineti širenju pozitivnih poruka i vrednosti.

Zaključno, proces kreiranja digitalnog sadržaja u okviru ovog projekta bio je dinamičan i obogaćujući, ističući značaj pristupačne tehnologije i kreativnih strategija u osnaživanju mladih da postanu aktivni učesnici u digitalnoj kulturi. Kroz ovaj proces, učesnici su ne samo stekli nove veštine već su doprineli izgradnji digitalno pismene i kreativne zajednice, spremne da se suoči sa budućim izazovima i iskoristi prilike koje pruža digitalna era.

Sveukupno, projekat je bio uspešan u osnaživanju učesnika da postanu kritički korisnici i kreativni kreatori digitalnog sadržaja. Naučene lekcije i razvijene veštine predstavljaju čvrstu osnovu za buduće digitalne poduhvate, dok stvoreni sadržaj doprinosi širem dijalogu o inkluziji, raznolikosti i borbi protiv diskriminacije. Iako je put bio izazovan, rezultati pokazuju da uz odgovarajuću podršku, kreativnost i saradnju mogu se postići značajni rezultati, čak i sa ograničenim resursima. Stoga ovaj projekat predstavlja ne kraj, već početak kontinuiranog procesa učenja, kreiranja i deljenja u digitalnoj eri.

Karakteristike digitalnog sadržaja.

Naš projekat se fokusira na kreiranje digitalnog sadržaja koji podstiče razmišljanje o inkluziji, raznolikosti i borbi protiv diskriminacije kroz sport. Glavni digitalni sadržaji projekta su video od jednog minuta i plakat koji zajedno šalju snažnu poruku o važnosti jedinstva i prihvatanja različitosti.

Video

Video počinje snimcima učesnika koji bacaju fudbalsku loptu, odražavajući radost i energiju sporta. Međutim, uskoro postaje očigledno da postoji jedinstveni element - neki igrači nose bele čarape dok drugi nose crne čarape. Dok igrači sa belim čarapama igraju sa loptom, igrači sa crnim čarapama stoje i čekaju nestrpljivo da budu uključeni u igru. Ovaj vizuelni kontrast služi ne samo kao simbol raznolikosti među igračima, već i kao podsticaj gledaocima da razmišljaju o inkluziji i važnosti pružanja jednakih mogućnosti svima, bez obzira na razlike.

Dok video napreduje, naglasak se premešta na timski duh i saradnju. U ovom delu, Dialect projektni transparent sada stoji iza igrača. Sa prisustvom Dialect projektnog transparenta, video naglašava ulogu sporta kao univerzalnog jezika koji prevazilazi kulturne, etničke i društvene razlike, podsećajući nas da u srcu svake igre leži potencijal za učenje, razumevanje i rast. Transparent služi kao vizuelna potvrda posvećenosti projekta ideji borbe protiv rasizma i promovisanja inkluzije kroz moć dijaloga i zajedničkih aktivnosti.

Priča se odvija pokazujući kako igrači, uprkos njihovim razlikama, uspešno sarađuju, prebacujući loptu i zajedno prevazilaze prepreke. Ovaj simbolizam odražava poruku da kada radimo zajedno, moguće je prevazići bilo koju prepreku, promovišući vrednosti solidarnosti i timskog rada. Tokom zajedničke igre i prebacivanja lopte između igrača sa crnim i belim čarapama, poruka *"Borimo se protiv rasizma kroz Dialect projekat!"* se širi.

Video kulminira sceničnim prikazom svih učesnika koji skakuću zajedno i izvode veseli pozdrav stopalima, dok se na ekranu pojavljuje poruka *"Pobedićemo zajedno!"*. Ovaj trenutak simbolizuje jedinstvo, radost i kolektivni uspeh, naglašavajući ideju da kroz zajedničke napore možemo izgraditi inkluzivnije i pravednije društvo.

Nakon inspirativnog prikaza igre i poruke *"Pobedićemo zajedno"*, video ističe moć jedinstva kroz simboliku sportske igre, gde različite čarape više nisu simbol separacije, već raznolikosti koja obogaćuje dinamiku tima. Ova simbolika pojačava ideju da snaga leži u različitosti, a sportsko igralište postaje metafora društva u kojem se razlike prihvataju i vrednuju.

Video završava fotografijom fudbalske lopte i jedne noge u beloj čarapi i jedne u crnoj čarapi, simbolizujući jedinstvo. Konačna fotografija fudbalske lopte, okružene nogama u belim i crnim čarapama, služi kao moćan vizuelni simbol koji ostaje u sećanju gledaocima dugo nakon završetka videa. Ova slika, koja simbolizuje jedinstvo i harmoniju, zaokružuje poruku videa - da bez obzira na naše fizičke, kulturne ili bilo koje druge razlike, možemo stvoriti inkluzivno društvo u kojem svako ima priliku da doprinese i učestvuje na jednak način. Ovaj moćni vizuelni završetak videa naglašava da su inkluzija i raznolikost ne samo mogući, već i poželjni ciljevi za težnju, kako na sportskom terenu, tako i u širem društvenom kontekstu.



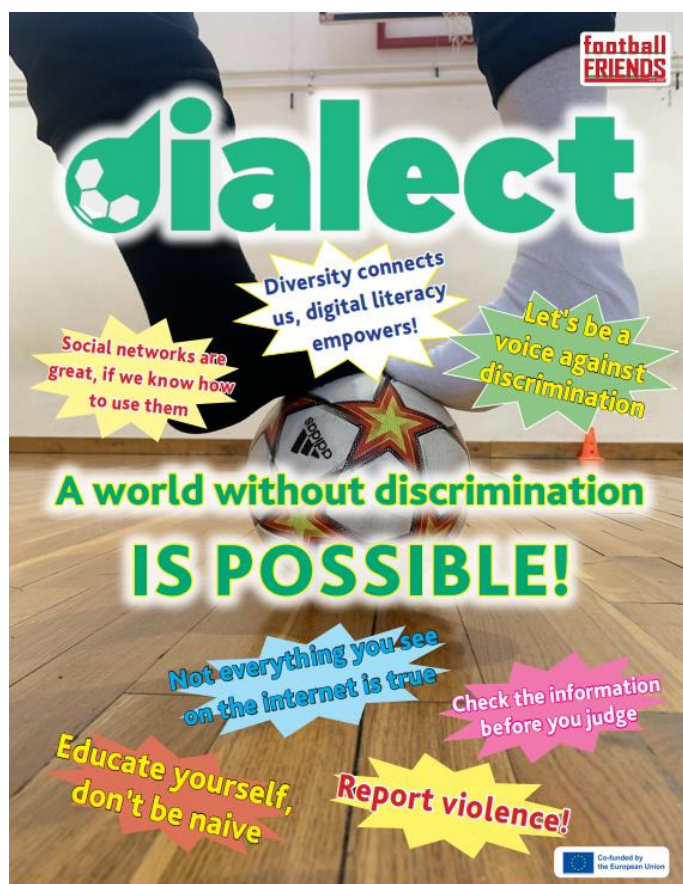
Poster

Poster je dizajniran da dopuni video i dodatno istakne ključne poruke projekta. Centralni vizualni element je slika stopala igrača - jedno u crnoj čarapi, a drugo u beloj čarapi, postavljena na fudbalsku loptu. Ova slika simbolično predstavlja inkluziju i raznolikost, podsećajući nas na važnost prihvatanja i vrednovanja raznolikosti u sportu i van njega.

Poster koristi vizuelnu snagu i kratke, efikasne poruke kako bi istakao važnost inkluzije, raznolikosti i borbe protiv diskriminacije. Centralni vizuelni motiv - stopala u crnim i belim čarapama na fudbalskoj lopti - metaforično

predstavlja jedinstvo u raznolikosti i inkluziju u akciji. Ovaj moćan vizuelni simbol sugerira da sport prevazilazi fizičke razlike i postaje platforma za jedinstvo i saradnju.

Na posteru se ističe slogan *"Svet bez diskriminacije je moguć!"*, predstavljajući viziju boljeg sveta u kojem nema mesta za diskriminaciju. Dodatni slogani poput "Društvene mreže su sjajne, ako znamo kako da ih koristimo", "Raznolikost nas povezuje, digitalna pismenost osnažuje", "Budimo glas protiv diskriminacije", "Edukuj se, nemoj biti naivan", "Nije sve što vidiš na internetu istina", "Proveri informaciju pre nego što sudiš", "Prijavi nasilje!" podržavaju ovu centralnu poruku "Svet bez diskriminacije je moguć!", ističući našu posvećenost borbi protiv diskriminacije i promovisanju inkluzije putem digitalnih sadržaja.



Jednostavni, ali moćni slogani koji se pojavljuju na posteru, služe kao podsetnici i lekcije koje se mogu primeniti van sportskog konteksta - u svakodnevnom digitalnom okruženju, društvenim mrežama i drugde. Oni naglašavaju da je kritičko razmišljanje i odgovorno ponašanje na internetu ključno za stvaranje pozitivnih društvenih promena.

Ove poruke zajedno imaju za cilj oblikovanje narativa koji ne samo informiše i obrazuje, već i podstiče aktivno učešće u stvaranju inkluzivnijeg društva.

Poster takođe koristi vizuelne i tekstualne elemente kako bi istakao ulogu digitalne pismenosti kao alata koji osnažuje pojedince da prepoznaju i bore se protiv diskriminacije. Problemi poput provere informacija i nepristajanja na pasivnost pred nasiljem na mreži ističu se, podstičući ljude da preuzmu odgovornost za informacije koje delimo i način na koji se ponašamo na internetu. Ovaj pristup odražava dublje razumevanje kako digitalna pismenost može biti korisna u izazovima koje donosi moderno doba.

Ovaj poster jasno pokazuje da tehnologija i sport mogu biti moćni saveznici u izgradnji društva zasnovanog na jednakosti, poštovanju i razumevanju. Poruke koje se prenose nisu samo lekcije koje treba naučiti, već i pozivi na akciju koji odjekuju kod šire publike, ostavljajući trajan utisak i podstičući konkretne promene u stavovima i ponašanju.

Veza između postera i videa

Ova sinergija između video sadržaja i postera nije samo jednostavno kombinovanje dva medija, već i stratejski pristup komuniciranju ključnih vrednosti našeg projekta. Video, sa svojom dinamikom i naracijom, i poster, sa svojom vizuelnom snagom i jasnoćom poruke, zajedno stvaraju snažan apel javnosti. Ovaj pristup nam omogućava da adresiramo i uključimo širok spektar publike, od mladih koji su stalno na internetu do onih koji cene tradicionalne forme vizuelne umetnosti. Dodatno, ovaj pristup učvršćuje ključne poruke projekta - inkluziju, raznolikost, solidarnost - u svesti publike, podstičući ih da duboko razmisle o svom ulozi u promovisanju ovih vrednosti u svakodnevnom životu.

Osim toga, zajednički uticaj ovih digitalnih sadržaja služi kao praktičan primer snage digitalnih medija u obrazovanju i zagovaranju. U eri u kojoj digitalne tehnologije sve više utiču na naše živote, projekat ističe kako ovi alati mogu biti korišćeni za promociju pozitivnih i konstruktivnih poruka. Na taj način, ne samo da podižemo svest o određenim društvenim pitanjima, već i pokazujemo kako digitalni mediji mogu biti korišćeni za stvaranje promena i kao platforma za širenje važnih društvenih poruka.

Zaključno, projekat i njegovi digitalni sadržaji predstavljaju poziv na akciju, ne samo da se razmišlja o postojećim društvenim problemima, već i da se preduzmu koraci ka njihovom rešavanju. Kroz ovaj projekat, nadamo se da

ćemo inspirisati pojedince i zajednice da preuzmu aktivnu ulogu u stvaranju inkluzivnijeg društva. Ovo nije samo priča o sportu ili digitalnim medijima; ovo je priča o moći pojedinaca i zajednice koji zajedno rade na stvaranju boljeg sveta za sve. Sa ovim digitalnim sadržajima, ne samo da prenosimo poruku, već pozivamo svakog pojedinca da postane deo promene koju želimo da vidimo u svetu.

Ova inicijativa takođe pokreće važan dijalog o ulozi tehnologije i medija u oblikovanju naših društvenih vrednosti i normi. U vreme kada je digitalna pismenost postala ključna veština, projekat naglašava potrebu za odgovornim korišćenjem digitalnih platformi.

Kroz pažljivo osmišljen sadržaj, učesnici projekta demonstriraju kako digitalni alati mogu biti korišćeni ne samo za zabavu i komunikaciju, već i za podsticanje društvene svesti, obrazovanja i aktivizma. Ovim pristupom, projekat doprinosi razvoju digitalne kulture koja ceni etičku odgovornost, kritičko razmišljanje i aktivno učešće u društvenim promenama.

Osim toga, projekat ističe snagu kolektivnog rada i kreativnosti. U procesu kreiranja ovih digitalnih sadržaja, učesnici su naučili kako uskladiti svoje ideje, talente i veštine kako bi kreirali koherentne i značajne poruke. Kroz takve projekte, mi stvaramo modele saradnje koji mogu inspirisati druge da se pridruže naporima u stvaranju pozitivnih društvenih promena, time jačajući tkivo naše zajednice i gradeći most ka inkluzivnijoj budućnosti.

Stečena svest

Obuka o medijskoj pismenosti i digitalnim alatima igra ključnu ulogu u oblikovanju percepcija adolescenata o diskriminaciji u sportu i njenim narativima. Tokom 14 radionica koje smo održali s njima na temu digitalne pismenosti, adolescenti su imali priliku da se upoznaju sa značajnim fenomenima koji dovode do diskriminacije i da postanu svesni gde se ona javlja. Pored upoznavanja sa fenomenima, imali su priliku kroz različite praktične radionice da postanu svesni diskriminatornog ponašanja u sebi, kao i onog koje se javlja u njihovom okruženju, a zatim da razmisle o tome kako ga prevazići i kreirati sadržaj koji će pomoći zajednici.

Obuka o medijima i digitalnim alatima doprinela je percepciji adolescenata o diskriminaciji u sportu i njenim narativima na nekoliko načina. Obuka je omogućila adolescentima da analiziraju i kritički razmišljaju o medijskim porukama koje konzumiraju. Naučili su prepoznati kako se diskriminacija u sportu može prikazivati ili čak opravdavati u medijskom sadržaju, i kako to utiče na formiranje društvenih stavova. Kroz obuku, adolescenti su

postali svesniji stereotipa i predrasuda koje često se pojavljuju u sportskim pričama i izveštajima. To ih je učinilo bolje opremljenima da prepoznaju i izazovu diskriminatorne narative.

Digitalni alati omogućili su mladima da stvaraju sadržaj koji promoviše razumevanje i empatiju prema ljudima koji se suočavaju sa diskriminacijom. Kreiranjem video sadržaja i postera, adolescenti su uspeali preneti priče koje humanizuju pojedince i promovišu inkluzivnost. Mladi su stekli veštine kako da koriste digitalne platforme za zagovaranje promena u sportu i dalje. To uključuje korišćenje društvenih mreža za podizanje svesti o problemima diskriminacije ili kreiranje kampanja koje podstiču na akciju i promenu.

Adolescenti su kroz obuku naučili kako da proizvode digitalni sadržaj sa jasnom svrhom i ciljem - fokus je bio na kreiranju sadržaja koji doprinosi smanjenju diskriminacije u sportu.

Kroz ovu obuku, mladi su razvili lični osećaj odgovornosti prema temama kojima su se bavili. Sposobnost da izraze svoje ideje putem medija učinila ih je aktivnijim učesnicima u borbi protiv diskriminacije i nepravde.

Stoga, obuka u medijima i digitalnim alatima imala je snažan uticaj na to kako adolescenti percipiraju diskriminaciju u sportu i koje narative o tome dobijaju prostor u javnoj sferi. Sada su sposobni ne samo da prepoznaju problem, već i da aktivno doprinose njegovom rešavanju kreiranjem i deljenjem digitalnog sadržaja koji promoviše inkluziju i jednakost.

Razmišljanje o proizvodnji digitalnih materijala, kao i obuka iz digitalne i medijske pismenosti, te učenje i razmatranje problema diskriminacije imali su veliki značaj.

Video i poster, koji, kako smo ranije naglasili, predstavljaju koherentnu celinu, u velikoj meri su bili pod uticajem onoga što je obrađeno na radionicama. Prvo, samo osmišljavanje ideja bilo je u skladu sa sadržajem kursa - ideje su bile poštovane, nije bilo mesta za ismevanje, i kolektivni duh je dominirao sve do konačne realizacije videa. Budući da su učesnici složili da žele da digitalni sadržaj bude univerzalan i da se može koristiti van njihove zajednice, pa čak i u inostranstvu, odlučeno je da se dizajnira video koji bi simbolično predstavljao rasizam i diskriminaciju sa kratkim porukama koje pomažu gledaocu da razume suštinu.

Deca su se odlučila za video o diskriminaciji i rasizmu iz nekoliko ključnih razloga

Diskriminacija i rasizam su problemi koji se redovno pojavljuju u društvenim interakcijama, uključujući sport. Deca su prepoznala ove probleme kao izuzetno važne i aktuelne, što je izazvalo snažan emotivni odgovor i želju da se kroz njihov projekat adresiraju ovi problemi.

Kroz radionice medijske pismenosti i iskustvo igranja fudbala, učesnici su naučili o moći medija u oblikovanju percepcija i stavova. Izabrali su video format kako bi efikasno preneli svoje poruke široj publici, koristeći vizuelne i narativne elemente kako bi obrazovali o posledicama diskriminacije i rasizma.

Neka deca su možda imala lična iskustva sa diskriminacijom ili su bila svedoci takvih situacija u svojim zajednicama ili školama. To ih je motivisalo da odaberu temu koja odražava njihova lična osećanja i želju da doprinesu pozitivnoj promeni.

Fudbal, kao globalno popularan sport, pruža zajednički jezik koji prelazi kulturne i društvene granice. Koristeći fudbal kao osnovu za diskusiju o diskriminaciji i rasizmu, deca su želela da iskoriste univerzalnu privlačnost sporta kako bi povećala svest i podstakla dijalog.

Izbor crnih i belih čarapa kao simbola u njihovom projektu predstavlja snažnu vizuelnu metaforu

Crne i bele čarape pružaju jasan, vizuelno upečatljiv metafor koji lako prenosi koncept dualnosti i suprotnosti, ali i potencijal za jedinstvo. Ova jednostavna vizuelna prezentacija olakšava razumevanje složenih tema kao što su rasizam i inkluzija.

Korišćenje crnih i belih čarapa omogućava duboke interpretacije dualnosti i harmonije, istovremenih razlika i zajedničkih tačaka. Ovaj simbolizam podstiče razmišljanje i dijalog o tome kako se razlike među ljudima mogu prepoznati i slaviti, umesto da budu osnova za isključivanje.

Metafora crnih i belih čarapa direktno se odnosi na rasizam, jedan od najvidljivijih oblika diskriminacije. Ovaj izbor pruža jasan okvir za raspravu o rasizmu, kako u sportu tako i u širem društvenom kontekstu.

Izborom nečeg tako jednostavnog kao što su čarape, deca su omogućila da svako može učestvovati u projektu, bez potrebe za posebnom opremom ili odećom. To je omogućilo veću inkluzivnost i učešće u projektu.

Ovim izborom, deca su pokazala zrelost i kreativnost u korišćenju simbola za komunikaciju složenih ideja, omogućavajući duboko i višeslojno razumevanje tema koje su istraživali.

Stvaranje postera

Na posteru koji su deca kreirala kao deo svog projekta, centralne poruke koje žele da prenesu su istaknute kako bi odmah privukle pažnju posmatrača. Odluka da se ključne izjave stave na poster nije bila slučajna; pre, to je bila pažljivo razmatrana strategija usmerena na postizanje maksimalnog uticaja u komunikaciji sa publikom.

Razlozi za izbor izjava kao centralnih poruka na posteru služe nekoliko strateških ciljeva

Postavljanjem snažnih poruka u centralnim delovima postera, deca su želela da osiguraju da se ključne ideje projekta odmah primete i zapamte. Te poruke služe kao direktni podsetnici na vrednosti koje projekat promoviše, poput inkluzivnosti, jednakosti i borbe protiv diskriminacije.

Kombinovanjem upečatljivih vizuelnih elemenata sa jasnim i moćnim porukama, poster postaje vizuelno privlačan i efikasniji u prenošenju svoje centralne poruke. Vizuelni elementi, poput slike nogu u crnim i belim čarapama, služe kao metafore za teme projekta i dodatno pojačavaju uticaj tekstualnih poruka.

Deca su bila svesna da će poster biti izložen u različitim kontekstima i viđen od strane ljudi različitih uzrasta i pozadina. Postavljanjem ključnih poruka u prvi plan, olakšava se jasna komunikacija i širenje poruka projekta među širokom publikom, bez obzira na njihovo prethodno znanje o temi.

Centralne poruke na posteru nisu samo informativne već su i osmišljene da inspirišu posmatrača da razmišljaju i preduzmu akciju. Izjave poput "Svet bez diskriminacije je moguć!" i "Budimo glas protiv diskriminacije" služe kao pozivi na razmišljanje i ličnu odgovornost u promovisanju inkluzivnosti i borbi protiv diskriminacije.

Fokusiranjem na centralne poruke, poster odražava osnovne vrednosti i ciljeve projekta. To potvrđuje posvećenost dece promociji društvenih promena kroz sport i medijsku pismenost, a poster služi kao sredstvo za širenje tih vrednosti.

Kroz ovaj pristup, poster ne služi samo kao informativni materijal već postaje i moćno sredstvo zagovaranja i obrazovanja koje inspiriše posmatrača da prepoznaju značaj i mogućnosti za promovisanje inkluzivnosti i borbu protiv diskriminacije u sportu i društvu. Poster koji vidimo je dinamičan i bogat porukama. Svaki slogan je pažljivo odabran kako bi preneo specifičnu poruku i podstakao na akciju ili razmišljanje:

"Svet bez diskriminacije je moguć!" - Ovo je osnovna, optimistična poruka koja odražava glavni cilj projekta: veru u mogućnost izgradnje inkluzivnog društva. Inspirativna i motivaciona, podstiče ideju da svako može doprineti stvaranju boljeg sveta.

"Različitosti nas povezuju, digitalna pismenost osnažuje" - Ovaj slogan ističe dve ključne teme projekta. Prvo, različitost kao vrednost koja nas obogaćuje i povezuje, i drugo, digitalna pismenost kao alat koji nas osnažuje da efikasno komuniciramo i izražavamo te različitosti u digitalnom svetu.

"Hajde da budemo glas protiv diskriminacije" - Ova izjava poziva na aktivizam i odgovornost. Ne samo da priznaje postojanje diskriminacije, već i podstiče sve da se aktivno uključe u njeno suzbijanje.

"Edukuj se, ne budi naivan" - Ovaj slogan naglašava važnost obrazovanja i samosvesti u borbi protiv dezinformacija i stereotipa. Podstiče kritičko razmišljanje i kontinuirano učenje kao alate za borbu protiv naivnosti i manipulacije.

"Ne veruj svemu što vidiš na internetu" - U doba preopterećenosti informacijama, ovaj slogan nas podseća na važnost provere činjenica. Upozorava na lakoću kojom se dezinformacije šire na internetu, podstičući kritički pristup informacijama koje nalazimo na internetu.

"Proveri informacije pre nego što sudiš" - Ovo je direktni poziv na razmišljanje i odgovornost. Pre nego što formiramo mišljenje ili donesemo sud, trebalo bi da osiguramo da su naša uverenja zasnovana na tačnim i proverenim informacijama.

"Prijavi nasilje!" - Ovo je jasna akciona izjava koja podstiče specifičnu reakciju u situacijama kada se svedoči nasilju. Ne samo da jača individualnu odgovornost, već promoviše i kolektivnu odgovornost za borbu protiv nasilja. Svaki od ovih slogana ima za cilj osnaživanje mladih - kao pojedinaca i kao grupe - da prepoznaju, razumeju i deluju protiv diskriminacije, kao i da promovišu poštovanje i prihvatanje različitosti putem obrazovanja i aktivnog učešća u digitalnom prostoru.

Ukupno gledano, poruke na posteru odražavaju želju mladih ljudi da budu agenti promena, koristeći digitalnu pismenost kao alat za stvaranje inkluzivnijeg društva. One su izraz proaktivne i svesne mladosti spremne da se suprotstavi diskriminaciji, nasilju i dezinformacijama koje su prisutne u našem društvu. Ovi slogani ne samo što služe kao vodič za akciju, već i kao podsetnik na moć koju svaki pojedinac ima u borbi protiv društvenih nepravdi.

Uticaj radionica na kreiranje video sadržaja i postera bio je izuzetno značajan, direktno utičući na dublje razumevanje diskriminacije i načina na koji se manifestuje u sportu i društvu. Ovo iskustvo osnažilo je mlade ljude da ne samo kritički razmišljaju, već i aktivno koriste stečene digitalne veštine kako bi promovisali inkluziju i poštovanje. Radionice su im omogućile da pretvore svoje znanje u kreativne i moćne poruke, koje ne samo da osvetljavaju probleme diskriminacije, već i inspirišu pozitivne promene među vršnjacima i u širem društvenom krugu. Rezultat je značajan: mladi ljudi postali su glasovi za promene, pokazujući da čak i male korake, poput snimanja videa ili dizajniranja postera, mogu imati veliki uticaj na promovisanje pravednijeg sveta.

[Link ka folderu](#)

Fudbal3 mečevi i digitalni kontekst

Od septembra 2023. do marta 2024. godine, naše aktivnosti obuhvatile su ne samo redovne radionice medijske pismenosti već i odigravanje fudbalskih utakmica fudbal3. Dok su učesnici sretali na terenu, učeći o fer pleju i timskom radu, istovremeno su sticali veštine kritičkog razmišljanja o medijskom sadržaju tokom radionica. Tematike za digitalni sadržaj razvijene su kroz interakciju ovih dveju linija, kulminirajući u konačnom izboru teme i fokusa na produkciju video sadržaja koji najbolje odražava njihove ideje i vrednosti naučene kroz igru i radionice.

Obuka iz medijske pismenosti i iskustvo igranja fudbala3 imali su značajan uticaj na to kako su adolescenti pristupali kreiranju digitalnog sadržaja, posebno video sadržaja koji koristi fudbal kao alat za promovisanje ključnih poruka o inkluziji i borbi protiv diskriminacije. Igrajući igru fudbala3, koja naglašava važnost fer pleja, jednakosti i međusobnog poštovanja, mladi su direktno doživeli vrednosti koje su želeli da prenesu kroz svoje digitalne projekte.

Igranje fudbala3 odigralo je ključnu ulogu u inspirisanju adolescenata da kreiraju svoj video sadržaj. Kroz ovu jedinstvenu formu fudbala, koja ističe dijalog, poštovanje i timski rad nad tradicionalnim takmičarskim aspektom, učesnici su direktno doživeli kako sport može služiti kao moćan alat za promovisanje društvene inkluzije i razumevanja. Ovo iskustvo, bogato interakcijama koje prevazilaze uobičajene granice igre i fokusiraju se na međuljudske odnose i razumevanje, pružilo je mladima bogat izvor inspiracije. Motivisani direktnim iskustvom jedinstvenih vrednosti fudbala3, mladi su odlučili da kreiraju video koji vizuelno demonstrira kako se principi fer pleja, jednakosti i međusobnog poštovanja, koje su praktikovali na terenu, mogu primeniti u širem društvenom kontekstu. Ovaj video ne samo da odražava dinamiku i emocije fudbala3 igre, već koristi sport kao metaforu za veće društvene koncepte, nudeći inspirativnu viziju sveta u kojem raznolikost obogaćuje naše iskustvo i zajednice.

Fudbal3 utakmice su posebno značajne zbog svojeg jedinstvenog pristupa fudbalu, koji stavlja naglasak na društvene vrednosti poput jednakosti, inkluzije i međusobnog poštovanja. Tokom ovih utakmica, pravila igre su dizajnirana kako bi promovisala dijalog i razumevanje među igračima, sa ciljem izgradnje zajedničkog duha i sprečavanja diskriminacije na terenu. Kroz igru, mladi su naučili kako sportska interakcija može biti platforma za rušenje predrasuda i podsticanje pozitivnih društvenih promena.

Iskustvo igranja fudbala3 uticalo je na adolescente da odaberu temu diskriminacije za njihov video jer je sama igra služila kao mikrokosmos društvenih interakcija gde su mogli da vide kako se predrasude mogu prevazići kada ljudi zajedno rade ka zajedničkom cilju. Metafora crnih i belih čarapa došla je kao prirodan izbor jer su primetili kako nešto tako jednostavno kao različite boje čarapa može simbolizovati dublje razlike među ljudima. Crne i bele čarape predstavljale su različite identitete, kulture i iskustva, ali kada igraju fudbal zajedno, te razlike nestaju u deljenom entuzijazmu i težnji ka jedinstvu i poštovanju na terenu.

Igranje fudbala3 ih je inspirisalo da pokažu kako različiti životni putevi i iskustva igrača mogu doprineti snazi i bogatstvu tima. U ovom kontekstu, čarape nisu bile samo deo uniforme već su postale moćan simbol raznolikosti u jedinstvu. Ova igra je adolescentima pružila priliku da dožive i cene raznolikost kao ključni element uspeha i kohezije tima.

Igranje fudbala3 takođe je pomoglo mladima da razviju osećaj samopouzdanja i osnaženosti u prenošenju svojih poruka. Učešće u igri gde se svaki glas čuje i poštuje doprinelo je njihovom shvatanju da svako može imati pozitivan uticaj na društvo. Ovo iskustvo ih je osnažilo da pošalju pozitivnu poruku u svom video sadržaju, čineći ih snažnim zagovornicima inkluzije i jednakosti kako na sportskom terenu, tako i van njega.

Na kraju, učeći i praktikujući vrednosti igre fudbala3, adolescenti su postali motivisani da prenesu te iste vrednosti u šire društvene sfere. Osećajući se osnaženo njihovim iskustvima na terenu, prihvatili su izazov kreiranja video sadržaja i postera koji ne samo da podižu svest o problemima diskriminacije, već i pozivaju na akciju, demonstrirajući kako sport može biti alat za društvenu promenu. Kroz svoj kreativni izraz, koristeći jednostavnu ali moćnu metaforu crnih i belih čarapa, adolescenti su izgradili narativ koji ne samo da izaziva razmišljanje i razgovor, već i podstiče svakog gledaoca da razmotri svoje stavove i preduzme korake ka stvaranju inkluzivnijeg društva.

Svest o društvenim vrednostima koje su adolescenti razvili kroz igru fudbala3 omogućila im je da primete važnost svake individualne uloge unutar tima i društva. Shvatili su da svaka razlika, simbolizovana kroz crne i bele čarape, ne mora biti razlog za podele već može biti osnova za jaču, bogatiju zajednicu. Ovo razumevanje dovelo je do kreiranja video sadržaja koji ne samo da prikazuje diskriminaciju kao problem, već nudi viziju jedinstva kao rešenje.

Ovo iskustvo direktnog učešća i dijaloga u okviru fudbala3 igre poslužilo je kao inspiracija za prenošenje tih principa u digitalni format koji bi mogao dosegnuti širu publiku. Stoga, sa jasnom namerom da šire pozitivne društvene poruke, mladi su uključili slogane poput "Raznolikost nas povezuje" i "Da pobedimo zajedno" u svoj video, koristeći jezik koji je i moćan i pristupačan. Ovi slogani nisu bili samo fraze; postali su moto koji je vodio učesnike u njihovim svakodnevnim interakcijama, podstičući ih da aktivno zagovaraju protiv diskriminacije i promovišu inkluziju.

U procesu stvaranja video sadržaja, adolescenti su postali svesni moći koje vizuelni i narativni elementi imaju u prenošenju emocija i poruka. Pažljivo su birali svaki kadar, svaki pokret, svaku reč kako bi osigurali da suština njihove poruke jasno dopre do gledalaca. Postavljajući sebe u uloge reditelja, scenarista i glumaca, mladi su se opremili alatima pripovedanja koje će koristiti u borbi za pravedniji i inkluzivniji svet.

Kroz ovaj kreativni proces, video je postao sredstvo putem kojeg su adolescenti mogli izraziti svoje stavove, strahove, nade i snove. Uključivanje različitih perspektiva i glasova u video sadržaj omogućilo je prikazivanje širokog spektra iskustava sa diskriminacijom, kao i snage koja proizilazi iz jedinstva i razumevanja. Sa svakim deljenjem video sadržaja, sa porukom da se diskriminacija može i treba pobediti, mladi su postali zagovornici inkluzivnosti, ne samo u sportu već u svakom aspektu društvenog života.

Svojim postupcima, mladi su pokazali kako lični razvoj i društvena odgovornost mogu nadopunjavati jedno drugo. Principi koje su naučili u fudbal3 igri, poput fer pleja i timskog duha, prevedeni su u digitalni sadržaj koji promoviše socijalnu pravdu. Tako je svaki pas u video sadržaju postao više od sportske akcije; postao je metafora za prenošenje lopte pravde i jednakosti u svaki kutak društva. Video nije bio samo prikaz sporta; bio je manifest društvene filozofije koju ovi mladi teže da vide ostvarenu.

Učešće u fudbalu3 nije bilo samo igra za mlade učesnike, već putovanje kroz koje su naučili da cene i primenjuju vrednosti solidarnosti, empatije, fer pleja i timskog duha. Ove igre nisu samo doprinele njihovom zabavljanju, već su im omogućile da prevaziđu postojeće razlike, stvarajući snažan osećaj zajednice i pripadnosti. Kroz ovaj proces, mladi su shvatili da sport može biti moćan alat za premošćavanje razlika i izgradnju mostova među ljudima, podstičući ih da gledaju iznad površinskih razlika i prepoznaju dublju povezanost koju dele sa drugima.

Naučene lekcije iz fudbala3 pretočene su u digitalni sadržaj koji je odražavao duh igre, promovišući poruke o inkluziji, jednakosti i važnosti razumevanja među ljudima. Kroz ovaj kreativni izraz, mladi su ne samo uspjeli da podignu svest o važnosti borbe protiv diskriminacije, već su i demonstrirali kako se principi naučeni na sportskom terenu mogu primeniti u širem društvenom kontekstu. Ovo iskustvo osnažilo je mlade učesnike da budu zagovornici pozitivnih društvenih promena, koristeći sport i medije kao platforme za promovisanje vrednosti koje su važne za izgradnju pravednijeg i inkluzivnijeg društva.

Iskustvo učestvovanja u fudbalu3 i kreiranja digitalnog sadržaja nije bilo samo obrazovno, već i transformaciono za mlade učesnike. Kroz igru i kreativnost, naučili su kako da prepoznaju i prevaziđu društvene barijere, kako da rade zajedno kao tim, i kako da koriste svoj glas i talente da šire poruke koje su im važne i njihovoj zajednici. Ovo iskustvo potvrdilo je da mladi imaju moć da doprinesu pozitivnim promenama u svetu, pri čemu je fudbal3 bio ključan u osnaživanju ovih mladih pojedinaca da postanu nosioci tih promena.

Digitalni sadržaji i izložba

Izložba je organizovana 5. aprila 2024. godine u dvorištu osnovne škole "Dragojlo Dudić", gde je sam projekat i održan. Odluka da se izložba održi na ovom mestu nije bila slučajna, već pažljivo razmatrana sa ciljem dodatnog motivisanja i uključivanja učenika iz škole koji nisu direktno učestvovali u projektu. Ovo je stvorilo idealnu priliku za mlade učesnike projekta da lično prenesu svoja iskustva i postignuća svojim vršnjacima, podstičući ih da razmišljaju i potencijalno se angažuju u sličnim inicijativama u budućnosti. Odabir škole kao mesta održavanja izložbe poslao je jasnu poruku o važnosti obrazovnog aspekta projekta i potrebi da se vrednosti inkluzije, razumevanja i međusobnog poštovanja direktno promovišu unutar obrazovnog sistema.

Izložba, organizovana kao krunski događaj ovog segmenta projekta, pružila je priliku učenicima da prikažu svoj rad i digitalni sadržaj koji su kreirali. Ovaj događaj nije bio samo proslava njihovih dostignuća, već i platforma za širenje važnih poruka projekta. Koristeći školski veb sajt i društvene medije kao komunikacione alate, učenici su uspjeli da informišu i angažuju ne samo svoju zajednicu, već i širu publiku.



Promocija projekta nije stala unutar školskih zidova. Pozivajući druge škole na izložbu, škola je proširila dosegnutost projekta i podelila svoja iskustva sa širom obrazovnom zajednicom. Takav pristup omogućio je razmenu znanja i iskustava među mladima i podigao svest o temama koje su obuhvaćene projektom.

Kao deo projekta, preduzeli smo korake da informišemo druge nevladine organizacije i sportska udruženja, pozivajući ih na izložbu. Cilj je bio informisati širi spektar organizacija o vrednostima i ciljevima projekta i podstaknuti ih da uključe pristup fudbala3 u svoje aktivnosti.

Međutim, događaj nije protekao potpuno onako kako se očekivalo. Uprkos entuzijazmu i trudu uloženom u pripremu i proces pozivanja, nisu svi pozvani, uključujući predstavnike nevladinih organizacija i sportskih akademija, bili u mogućnosti da prisustvuju. Ovo je bilo razočaravajuće, ali se ispostavilo da ima svoju svetlu stranu. Odluka da se događaj održi u petak ujutru pokazala se kao korisna jer je omogućila značajan broj učenika da prisustvuju događaju i prvi put saznaju o projektu. Vreme je omogućilo široku zastupljenost školske zajednice učesnika, podstičući jači osećaj angažovanosti i razumevanja među učenicima. Iako neki očekivani gosti nisu prisustvovali, događaj je bio dobro posećen od strane školske zajednice, stvarajući živahnu atmosferu ispunjenu radoznalošću i uzbuđenjem. Takođe, iako je projekat bio pozitivno prihvaćen, neka deca oklevala da podele sadržaj na svojim ličnim društvenim mrežama. Strah od osude vršnjaka zbog rada na "dobroj stvari" bio je izazov sa kojim se suočilo nekoliko učesnika. Ovo ukazuje na potrebu jačanja samopouzdanja mladih ljudi u njihovim aktivističkim naporima i promovisanja kulture u kojoj su inicijative poput ove široko prihvaćene i cenjene.

Ipak, uprkos ovim izazovima, primetno je bilo da je veliki broj adolescenata fotografisao, snimao i delio na društvenim mrežama kako plakate, tako i sebe sa vršnjacima koji su učestvovali u projektu. Kroz ovu izložbu i prateće aktivnosti, učenici su stekli dragoceno iskustvo u deljenju svojih poruka i vođenju inicijativa koje mogu imati pozitivan uticaj na njihovu zajednicu i šire. Ovaj projekat nije samo obogatio njihovu digitalnu pismenost i medijske veštine, već je i poslužio kao podsetnik da mladi ljudi imaju značajnu ulogu u oblikovanju društva koje teži većoj inkluziji i jednakosti.

Pored izložbe radova, organizovan je i turnir u fudbalu³, predstavljajući svim učesnicima principe fudbala³ - igre koja promoviše socijalnu inkluziju, jednakost i međusobno poštovanje. Takav pristup ne samo da obogaćuje njihove aktivnosti, već pruža mladima priliku da saznaju o važnim društvenim pitanjima kroz sport i razvijaju veštine kao što su timski rad i vođstvo.

Proširenje projekta kroz uključivanje drugih škola pokazalo se kao izuzetno efikasan način promovisanja ideja inkluzije i raznolikosti u širem obrazovnom kontekstu. Predstavljanje projekta i njegovih rezultata na izložbi privuklo je pažnju drugih obrazovnih institucija. Ovaj korak omogućio je idejama projekta da se prošire na druge učeničke populacije, podstičući širi dijalog o važnosti borbe protiv diskriminacije i promovisanja inkluzije putem obrazovanja i sporta.



Interakcija sa širom zajednicom putem izložbe i drugih događaja omogućila je direktnu povratnu informaciju od učesnika i posetilaca, koji su izrazili podršku i divljenje za napore i kreativnost mladih učesnika projekta. Pozitivne reakcije i podrška zajednice pružile su dodatnu motivaciju mladima i organizatorima projekta, potvrđujući značaj i uticaj njihovog rada na promociju društvenih vrednosti.

Na kraju, iskustvo organizovanja izložbe i saradnja sa različitim organizacijama i školama pružila su dragocene uvide u potencijal zajedničkih napora da se postignu pozitivne društvene promene. Pokazalo se da su mladi ljudi sposobni da budu moćni zagovornici inkluzije i raznolikosti, istovremeno razvijajući svoje veštine i znanje. Projekat je, stoga, postavio temelje za buduće inicijative koje će nastaviti da grade na postignutom uspehu, promovišući vrednosti razumevanja, poštovanja i jedinstva u sportu i šire.

Napori da se projekat predstavi široj javnosti kroz saradnju sa nevladinim organizacijama i sportskim udruženjima imali su za cilj ne samo promociju samog projekta, već i podizanje svesti o važnosti inkluzije i borbe protiv diskriminacije u svim sferama društva. Ova strategija omogućila je da poruke projekta dopru daleko, postavljajući

temelje za buduću saradnju i zajedničke projekte. Kroz projekat i angažman na izložbi, mladi učesnici su se istakli kao nosioci promena u svojim zajednicama, pokazujući izuzetnu volju i entuzijazam da nastave rad na projektima koji promovišu inkluziju, raznolikost i borbu protiv diskriminacije. Stečeno znanje i veštine nisu bile samo akademska dostignuća, već i praktični alati koje su mladi ljudi mogli koristiti da naprave konkretni i pozitivan uticaj na svoje okruženje. Njihova sposobnost da primene naučene lekcije iz projekta na stvarne situacije inspirisala je nadu i inspiraciju među vršnjacima, nastavnicima, roditeljima i celom zajednicom.

Bilo je posebno ohrabrujuće videti kako su mladi učesnici na izložbi pozvali članove svoje šire zajednice, uključujući komšije, mlađu braću i sestre, i roditelje, pokazujući da poruka projekta prevazilazi granice školskog okruženja i nalazi mesto u srcima i umovima šire društvene zajednice. Ova proširena publika na izložbi imala je priliku da lično svedoči kako mladi ljudi koriste umetnost, tehnologiju i sport kao sredstva izražavanja i zagovaranja važnih društvenih pitanja.

Iskustvo koje su mladi ljudi podelili na izložbi i entuzijazam koji su pokazali da nastave da rade na sličnim projektima ističu važnost takvih inicijativa za razvoj aktivnog građanstva i društvene odgovornosti među mladima. Osećaj postignuća i jedinstva koje su doživeli učesnici projekta doprineli su njihovom ličnom i društvenom razvoju, pružajući im platformu ne samo za učenje, već i za praktičnu primenu stečenih veština u stvarnom svetu.

Na kraju, ovaj projekat i njegovi prateći događaji, poput igre fudbal3, pokazali su kako mladi ljudi mogu biti moćni agenti promena, sposobni da inspirišu i motivišu svoje zajednice da rade na stvaranju inkluzivnijeg i pravednijeg društva. Entuzijazam, kreativnost i posvećenost koje su pokazali mladi učesnici projekta služe kao podsetnik da su mladi ključni učesnici u oblikovanju budućnosti svojih zajednica i mogu imati značajan uticaj kada im se pruže prilike i podrška da pretvore svoje ideje u delo. Pozitivne povratne informacije od partnera i zajednice potvrđuju da su ideje i ciljevi projekta odjeknuli među različitim grupama i pojedincima, otvarajući put za dalje proširenje i sprovođenje sličnih inicijativa.

Zaključak

Umesto da bude jednostavna restitucija aktivnosti projekta, ovaj izveštaj sadrži važna razmišljanja o dizajnu, kreiranju i deljenju digitalnih sadržaja koji su proizvedeni na kraju radionice medijske pismenosti DIALECT2.

Rad organizacija u različitim zemljama po ovom pitanju prikazan je u svom punom efektu i složenosti, ističući pre svega veliku posvećenost prilagođavanju procesa obuke i predloženih aktivnosti Toolkit-a različitim kontekstima

intervencije. Ovo je dobro objašnjeno u prvom paragrafu koji su napisali operateri ActionAid Hellas, koji su se našli u situaciji da se bave mnogim dečacima i devojkama koji nisu učestvovali u prvoj ediciji projekta, niti u prethodnim fazama druge edicije, i koji su, štaviše, bili izloženi značajnim jezičkim barijerama zbog njihovog nedavnog dolaska u zemlju. Zahvaljujući značajnom trudu (rezultatu preciznog poznavanja teritorije i ciljne grupe intervencije, kao i potpunog razumevanja potencijala kombinacije "fudbal-novi mediji") bilo je moguće transformisati ove teškoće u prilike: to je dobro pokazano razmišljanjima o sposobnosti digitalnog sadržaja da postane alat za angažovanje i okupljanje sposoban da ublaži rizike sa kojima su se suočavali operateri i edukatori uključeni u projekat.

Implementacija procesa učenja među vršnjacima takođe se čini ključnom u ovom kontekstu. Prvo, zato što je podstakla osnaživanje starijih dečaka i devojaka (koji su možda bili učesnici u prethodnim izdanjima, kao što su šesnaestogodišnji i sedamnaestogodišnji medijatori, na primer u slučaju Italije), ali i zato što je poboljšala procese jačanja i nezavisnosti radnih grupa u odnosu na svet odraslih, ističući vrednost kolektiviteta, bez obzira na doprinos koji može ili ne mora biti pružen izvana.

Vredi se zadržati na nekim aspektima koji su, na različite načine, izgleda posebno dobro funkcionisali tokom sprovođenja aktivnosti.

1. Komplementarnost dve oblasti intervencije koje se ne mešaju odmah i ne nužno tako lako, kao što su fudbal i korišćenje novih tehnologija. "Ispruženi" ulazak digitalnih alata na fudbalski teren možda je na početku bio otuđujući (Italija), ali na duže staze se pokazao kao element sposoban da motiviše dečake i devojke u izvršavanju aktivnosti (Grčka); takođe je bio sposoban da izgradi most između teorijskog i praktičnog nivoa (Mađarska), nešto što mladima danas veoma nedostaje, a što obrazovne agencije s kojima dolaze u kontakt ne uspevaju uvek efikasno da ostvare.

2. Sposobnost prevazilaženja neizbežnih ograničenja koja se materijalizuju tokom trajanja projekta, kao što su teškoće u usklađivanju predloga projekta (npr. aktivnosti Toolkit-a) sa ciljnom grupom, ili promene koje tokom projekta neizbežno uključuju bilo koju teritoriju, radnu grupu, kolektiv (u delovima posvećenim Italiji i Grčkoj dobro je objašnjeno kako je izgubljen kontakt - iako ne potpuno - sa starijim dečacima i devojkama koji su učestvovali u prvoj ediciji, jer su se tada fokusirali na druge prioritete, kao što su studije ali i rad, što pokreće alarm o problemu napuštanja školovanja maloletnika i njihovog rano, često nekvalifikovanog, ulaska u svet rada).

Ova sposobnost prevazilaženja granica pokazuje važne kapacitete u pogledu otpornosti od strane onih koji su upravljali projektom u različitim zemljama; ali takođe poboljšava veštinu u čitavom polju intervencije, onom na kojem su partneri radili godinama: solidaran, održiv, inkluzivan fudbal kao model za izgradnju zajednice.

Iz izveštaja je jasno da je precizno razumevanje svih potencijala ovog alata bio odlučujući element u mogućnosti da se, s vremena na vreme, uputstva projekta prilagode različitim kontekstima, što je fundamentalna praksa i sposobnost koja često predstavlja manu u konkretnoj primeni onoga što je napisano na papiru.

3. Centralnost kooperativnih procesa. Delovi izveštaja koje su posebno napisali srpski i mađarski partneri pokazuju koliko su mozgalice, skupštine i glasanja bila fundamentalna u kreiranju digitalnih sadržaja, odražavajući dinamiku koju su mladi ovladali u "otvorenom" prostoru (fudbalskom terenu) unutar "zatvorenog" prostora za obuku (učionice gde je obuka održana). Deo koji je napisao mađarski partner s velikom iskrenošću ističe sve teškoće koje su se pojavile tokom ovih procesa donošenja odluka, ali zatim jasno objašnjava kako su pažljive i precizne strategije ublažavanja ponovo stvorile mogućnost prevazilaženja tih istih teškoća.

Paradoksalno je da se u zatvorenom prostoru za donošenje odluka, a zatim i operativnom prostoru kreiranja digitalnih sadržaja, "lekcija" fudbal3 čini da je isplivala u svoj svojoj snazi (Grčka i Srbija), ne samo na nivou akcije, već i metode. Svi partneri su naglasili kako su svi dečaci i devojke, tokom procesa kreiranja, poštovali različite pristupe, ideje, tačke gledišta; stvorili su efikasne samoregulacione procese u raspodeli uloga (Grčka), morali su da se oslone na neviđene veštine kao što su strpljenje (Mađarska), morali su da razviju sposobnost stvaranja mosta (Srbija) između želje, ideje i realizacije ideje.

4. Konačno, i svakako ne manje važno, proces osnaživanja dečaka i devojaka koji je prošao kroz samoprepoznavanje (neočekivani talenat u otkrivanju da su dobri u nečemu, kao u slučaju mađarskih adolescenata i njihovog ulaska u složeniju galaksiju korišćenja digitalnih alata) i još više kroz priznanje od strane zajednica.

Svi tekstovi, a posebno oni grčkih i italijanskih partnera, dobro ističu ovaj aspekt kada govore o zadovoljstvu mladih ljudi koji vide da njihov rad prepoznaje zajednica koja ih često posmatra sa sumnjom, stigmatizuje ih i odbacuje; to ističe i posebna akcija srpskog partnera koji je ovaj proces implementirao kroz organizaciju izložbenog dana unutar škole.

Upravo implementacija dana izložbe bila je ključni trenutak, pravo zaokruženje složenog procesa, koji je efikasno pokazao neočekivanu komplementarnost dve oblasti projekta, fudbala i novih medija. Svi partneri su opisali kako su se trenuci deljenja sadržaja sa ljudima iz lokalnih zajednica i trenuci fudbalske igre smenjivali i mešali sa velikom efikasnošću. Ovo je, verovatno, glavna ideja koja je bila u igri u DIALECT2.

*DIALECT 2 "Az ifjúsági erőszak elleni küzdelem: A foci, a média és a digitális
írásstudás kombinálásával a toLeranCe közösségek építése" - projekt száma
101050782*

D4.2. teljesítendő

"A partnerországok ifjúsági digitális tartalomkészítési projektjeinek tárháza a tolerancia és a
megkülönböztetésmentesség előmozdítása érdekében a sportban"

A teljesítendő feladat esedékességének időpontja: 30/04/2024

A benyújtás tényleges időpontja:

Felelős partner: ActionAid Olaszország

"Ezt a kiadványt az Európai Bizottság Erasmus+ Sport programja társfinanszírozta."

"A kiadvány tartalma kizárólag a szerző nézeteit tükrözi, és kizárólag az ő felelőssége. Az Európai Bizottság nem vállal felelősséget a benne foglalt információk esetleges felhasználásáért."

Irányadó kérdések

- **A digitális tartalmak létrehozásának folyamatát szeretnénk elemezni.**
Kérjük, írja le, hogy - az eszköztár által javasolt gyakorlati tevékenységekből kiindulva - a résztvevők hogyan tudták a megszerzett ismereteket digitális tartalommal alakítani. Megemlítheti az alkalmazott együttműködési stratégiákat (megbeszélések, összejövetelek, ötletbörze, szavazás); az oktatók és közvetítők által nyújtott további inputokat, sikertörténeteket, illetve a kritikus kérdéseket (azaz a résztvevők ismereteit és személyes tapasztalatait) és a kapcsolódó enyhítő intézkedéseket.
- **Kérjük, írja le a digitális tartalom jellemzőit, és adjon linket az alábbi oldalakra is kapcsolódó anyagok (fényképek, videók stb...).**
- **Azt szeretnénk elemezni, hogy a megszerzett tudatosságot milyen módon használják a média és a digitális eszközök hatással voltak a serdülők sportban tapasztalható diszkriminációról alkotott képére és annak narratíváira.**
- **Kérjük, írja le, hogy a digitális tartalom milyen fogadtatásra talált a közösségben. utcai rendezvények/kiállítások és a résztvevők reakciói. Kérjük, említse meg a közösségen belül vagy a médiacsatornákon megvalósított egyéb terjesztési lehetőségeket is.**

BEVEZETÉS

A DIALECT második kiadásának nagy újdonsága az volt, hogy a fiatalok lelkiismeret- és személyiségfejlesztésének két központi témáját egyesítette: a digitális médiát és a sportot.

A DIALECT2 több lépésen keresztül összekapcsolta ezt a két egységet, és két konkrét beavatkozási területté alakította át őket. Először is, azáltal, hogy a projektben részt vevő fiatalokat arra ösztönözte, hogy gondolkodjanak el azon, hogy a *gyűlöletbeszédnek*, a diszkriminációnak és a kirekesztésnek milyen tömeges terjesztőkre van szüksége, mint amilyenek különösen a digitális média és a közösségi hálózatok lehetnek; majd azáltal, hogy rávilágított arra, hogy e gyűlöletkeltő gyakorlatok számára paradox módon a sport egy különösen átjárható terület: egy tömegjelenség, amely néha képes katalizálni a személyiség legösztönösebb aspektusait.

A projekt lényege azonban az volt, hogy visszaadja a fiataloknak e kapcsolat pozitív lehetőségeit, mégpedig két párhuzamos úton keresztül, amelyek egy bizonyos ponton találkoztak egymással.

Az első a sport szempontjából a Football3, amely már a DIALECT első kiadásának sarokköve volt. A szolidaritáson alapuló és befogadó utcai futball módszertanáról van szó, amelyben a fiúkat és a lányokat önszerveződésre és önszabályozásra ösztönözzük, és arra, hogy azonosítsák a legjobb stratégiákat, hogy a játék mindenki számára szórakoztató legyen, tisztességes és nyugodt verseny, amely nemcsak a játék, hanem a növekedés eszköze is. A második út a digitális médiaműveltség kapacitásépítés, amely elősegítette a fiatalok által naponta használt eszközök megértését és tudatosítását, egyrészt az ezen eszközök által kínált lehetőségek alatt, másrészt az általuk hordozott kockázatok és buktatók megfelelő ismerete nélkül.

Ebben a jelentésben - amely a projektben részt vevő különböző görögországi, magyarországi, olaszországi és szerbiai szervezetek hozzájárulásaiból áll - részletes leírások találhatók azokról a kollektív folyamatokról, amelyek digitális tartalmak létrehozásához vezettek, hogy leleplezzék és nevetségessé tegyék a gyűlölet, a rasszizmus, a diszkrimináció és a kirekesztés gyakorlatát, amely a gyűlölet, a rasszizmus, a diszkrimináció és a kirekesztés gyakorlatát jelenti.

a sport világában éppúgy, mint a digitális médiában; a főszereplők reflexiói, a kollektív elemzések, gyakorlatok és döntések leírásai.

Ezután részletes tartalmi leírás következik, amely megmagyarázza, hogy miért választottunk egyeseket mások helyett, mi állt a döntés hátterében, hogy egy üzenetet inkább egy szó vagy kifejezés használatával, mint egy másikkal tolmácsoljunk. Végezetül elhangzik, hogy mikor és hogyan indult párbeszéd a Football3 bajnokság és a digitális írástudás műhely között, és hogy a két út hogyan befolyásolta egymást a multimédiás tartalmak létrehozásában.

A digitális tartalmakat országonként egy-egy nyilvános kiállításon mutatták be, ahol a fiúk és lányok megosztották munkájukat és gondolataikat a területükön élő emberekkel. A jelentés második részében ezekre az eseményekre összpontosítunk, megpróbáljuk megragadni a serdülők tudatosságának növekedését, és azt az ösztönzést, amelyet a felnőttek körében váltott ki, amikor egy olyan munkát mutattak meg nekik, amely hónapok óta készült, és amely reményeink szerint folytatódni fog.

GÖRÖGORSZÁG

A digitális tartalmak létrehozása

A résztvevők mind a 15 játékos (2 lány és 13 fiú) 12-15 éves korúak voltak az ActionAid Athéni Közösségi Központ vegyes focicsapatából. A csapatban 12-17 éves serdülők, fiúk és lányok egyaránt részt vehetnek Kolonos tágabb környékéről. Játékosaink olyan országokból érkeznek, mint Pakisztán, Irán, Egyiptom, Banglades és Görögország.

2023 szeptembere óta csapatunk összetétele folyamatosan változik. A korábbi játékosok (akik az oslói felkészülés idején a csapatunk tagjai voltak) elérték azt a kort, amikor már elsőbbséget kell adniuk tanulmányi kötelezettségeiknek, ami a csapatból való kilépésükhöz vezetett. Ezért az AAH Sporton keresztül történő befogadás csapata számára elengedhetetlenül szükséges volt új játékosok toborzása. Az új játékosok profilja és háttere eltér a korábbiakétól. Pontosabban, fiatalabbak (átlagéletkoruk 13-14 év, szemben a korábbi összetétel 16-17 évével), és többségük néhány éve érkezett Görögországba, ami azt jelenti, hogy görög nyelvtudásuk szintje nagyon alacsony. Több olyan játékos is van, aki egyáltalán nem beszél görögül. Továbbá szinte valamennyi játékos nem vett részt sem a Dialektus korábbi kiadásán, sem az oslói képzésen. Ráadásul a játékosok többsége korábban nem vett részt a football3 foglalkozásokon, így időt kellett szánnunk arra, hogy megismerkedjenek ezzel a módszertannal. Ezért bevezető foglalkozásokat szerveztünk a football3 módszertanba.

Azok a korábbi játékosok, akik a DIALECT2 program indulásakor a csapatban voltak, hosszú évekig a csapat tagjai voltak, és jól ismerték a football3 módszertanát. Ezen túlmenően több olyan műhelymunkán is részt vettek, amelyek a "soft skills" (azaz a közvetítői készségek) fejlesztésére összpontosítottak. Ezért mélyrehatóan ismerték a módszertant, és ez lehetővé tette, hogy a csapat edzője és trénera mélyrehatóan foglalkozzon velük a szociális témákkal. A csapat átlagéletkora 16-17 év volt. Így fogékonyabbak és tájékozottabbak voltak az összetett jelentésekkel és témákkal való foglalkozásra. Végül pedig Kolonos környékéről származó serdülők voltak, akik bár migráns háttérrel rendelkeznek, Görögországban nőttek fel, és ezért folyékonyan beszélnek görögül. Két

velünk utaztak Oslóba a képzésre, a buszon, ahogy fentebb már kifejtettük, ösztöndíjas kötelezettségeik miatt kiléptek a csapatból.

Ilyen körülmények között az új játékosokkal az alapoktól kellett kezdenünk a munkát, és olyan egyszerű fogalmakról kellett beszélnünk, mint az együttműködés, elfogadás, kommunikáció, tisztelet, valamint arról, hogyan tudjuk ezeket az értékeket a labdarúgással ötvözni és a játékunkban bemutatni. A játékosok profilja a digitális projektek felépítését is befolyásolta. Mivel például a legtöbb játékosunk görög nyelvtudása alacsony szintű, olyan projektek mellett döntöttek, amelyek nem fókuszáltak túlságosan a szóbeli vagy írásbeli tartalomra. Ezért döntöttek egy stop-motion-animációs videó (1. projekt) és egy olyan videó megtervezése és elkészítése mellett, amely a labdarúgás értékeit mutatja be (2. projekt). Rájöttünk, hogy még azok a résztvevők is, akik a nyelvi akadályok miatt nem tudtak sokat részt venni a beszélgetésekben, jobban részt vettek a digitális projektek létrehozásában, mivel több gyakorlati feladatot tudtak elvégezni. A két projektről az alábbiakban bővebben is beszámolunk.

Az eszköztár által javasolt néhány gyakorlati tevékenység rendkívül hasznosnak bizonyult a résztvevők felkészítésében a digitális tartalmak létrehozására és megvalósítására. Amikor például azzal a kérdéssel foglalkoztunk, hogy hogyan lehet a fotókat szerkeszteni és manipulálni álhírek előállításához, a "Kamera, felvételek és szögek" című tevékenységet valósítottuk meg. A foci pályára tableteket vittünk, és a résztvevők kis csoportokra osztva gyakorolták a különböző felvételek készítését - a közeli felvételektől a nagyon széles felvételekig. Így megtanulták, hogy a különböző felvételek hogyan hordozhatnak különböző jelentést és információt.

A fent említett tevékenység során a résztvevők elméleti és gyakorlati ismereteket szereztek arról, hogyan kell használni a fényképezőgépet, és a közvetíteni kívánt üzenettől függően dönteni a felvételtől. Mindez a megszerzett tapasztalat rendkívül hasznos volt, amikor a digitális videoprojekten dolgoztak.



Annak eldöntése érdekében, hogy mely digitális alkotási projekteket valósítsuk meg, először is megkértük a résztvevőket, hogy a képzés végén gondolkodjanak el az eddig tanultakról, valamint arról, hogy milyen technikai eszközökkel érzik magukat felkészültnek és kényelmesnek a munkát. Ezután meghívtuk őket az ActionAid athéni közösségi központjába, és megbeszélést tartottunk erről a témáról. Miután megbeszéltük a nézeteiket, véleményüket és vágyaikat, ötletelésbe kezdtünk, hogy hogyan lehetne ezeket az elméleti inputokat valami gyakorlatias dologgá alakítani. Miután meghallgattuk a különböző ötleteket, megszavaztuk a két legkíváncsabb projektet, és a résztvevők megvitatták a feladatmegosztást - azt, hogy ki-kí hogyan járuljon hozzá a digitális projektek létrehozásához. Néhányan közülük például inkább a technikai eszközök (kamera,

táblagépek), mások az előállított tartalom szerkesztéséért feleltek, míg mások az anyagok elkészítésében akartak segíteni.

Az első egy stop motion animációs videoprojekt elkészítése volt. Ebben az esetben résztvevőink először a módszert, majd a tartalmat választották. Három résztvevőnk korábban már dolgozott ilyen módszerrel egy ifjúsági központban, és a tapasztalataikat szerették volna felhasználni. A tartalomról való döntés már időigényesebb volt. Mivel megbeszélést folytattunk a csapatunk heterogenitásáról és arról, hogy a csapatunk nyitott minden egyénre, függetlenül nemzetiségétől, etnikai hovatartozásától, fajától, nemétől és egyéb státuszától, ez vezetett ahhoz, hogy a sportban rejlő sokszínűséget és az abban rejlő lehetőségeket választottuk a stop motion animációs videó témájául.



Az animációs projekt 5 találkozó-munkaértekezlet után készült el. Az első közös volt a 2. projekttel, és a fentiekben leírtak szerint a projektek megvitatását és kiválasztását foglalta magában. További két találkozóra volt szükség a stop-motion-animáció képkockáinak papírra való megtervezéséhez, a figurákkal kapcsolatos kutatáshoz stb., a nyomtatáshoz, lamináláshoz és vágáshoz. A 4. találkozón a tablettel elkészítettük a képkockákat, és a végső találkozón

a résztvevők a "Power Director 365" alkalmazást használták a fotók beillesztésére és a videó szerkesztésére.

Ugyanezt a folyamatot követték a második projekt esetében is. A focicsapat serdülői nagyban beleszóltak abba, hogy mi kerüljön a videóba. Nem csak a foci3 edzésanyagát akartuk megmutatni, hanem azokat a fontos életvezetési készségeket is ki akartuk emelni, amelyeken dolgozunk, mint például a csapatmunka, a tisztelet, és hogy mindenki érezze magát szívesen látottnak a pályán, függetlenül attól, hogy kicsoda. A játéktudás és ezen szélesebb körű üzenetek összekeverése igazi ütős hatást adott a videónak, és azt a befogadó üzenetet terjesztette, amiről a football3 szól.

Mivel úgy döntöttek, hogy a serdülők professzionális kamerát és felszerelést használnak, az edzőnek/trénernek meg kellett tanítania őket a használatára. A labdarúgó-edzések során a résztvevők egy része többször is gyakorolta a kamera használatát az edző/tréner irányításával, más napokon pedig az ActionAid közösségi központban találkoztak a résztvevőkkel, hogy megismerkedjenek az általuk használt szoftverrel. A felelősség megosztása után a serdülők eldöntötték, hogy milyen tartalommal és hogyan fognak fejlődni, és folytatták az előkészítő lépéseket, mint például a jelenetek felvétele és a videók összegyűjtése. Az utolsó lépés a montázs volt a szoftver segítségével, amelyben összeállították a videókat, és elkészítették a végeredményt.

A projekt megvalósításához 4 ülésre volt szükség. Az első közös volt az animációs projekttel, ahogy azt fentebb említettük. A következő kettő a képzések során történt, amikor a résztvevők felvételeket készítettek a pályázatról (rövid videók stb.). Az utolsó találkozón az összegyűjtött anyagot megszerkesztették és véglegesítették a videót.

A digitális tartalom jellemzői

Mint már említettük, az 1. projekt egy stop-motion animációs videó volt a "sokszínűség és befogadás a sportban" témában. Az elkészült videó azt mutatja be, hogy a labdarúgás hogyan küzdhet a diszkrimináció és a kirekesztés formái ellen a befogadó megközelítés elfogadásával.

A résztvevők online kutatást végeztek, hogy megtalálják és kiválasszák a videóhoz használt ábrákat, majd kinyomtatták és laminálták őket. Emellett egy nagyméretű zöld keménypapírból egy futballpályát készítettek háttérként, a vonalak fehér filccel történő megrajzolásával.

(*Kattintson [ide](#), ha többet szeretne látni*)

Ami a 2. videót illeti, ez egy kombinált videó volt a futballkészségekről és -technikákról, de a football3 módszertan által támogatott értékekről is. Ebben a videóban a serdülők technikai képességei kerülnek bemutatásra, de az is, hogy a sport képes összekötni az embereket és harcolni a rasszizmus és az intolerancia ellen.

A résztvevők előálltak ötleteikkel arra vonatkozóan, hogyan lehetne a videó fő tartalmát továbbfejleszteni. Ezt követően az AAH munkatársainak támogatásával a kamaszok kezdeményezték, hogy az AAH által biztosított professzionális kamerával és az edző/tréner irányításával forgassák le a jeleneteket. A szükséges jelenetek elkészülte és összegyűjtése után a résztvevők videószerkesztő szoftvert használtak, amelybe beillesztették az összes videót, majd folytatták azok montázsát, és elkészítették a végső projektet.

(*Kattintson [ide](#), ha többet szeretne látni*)

Megszerzett tudatosság

A digitális és médiaműveltségi eszköztár jó alapot jelentett az edzők/trénerek számára, amelyre támaszkodva átadhatták az ismereteket a serdülőknek. Mivel az oktatási képzésekben a nyelv döntő fontosságú, az edzők/trénerek az eszköztár használata során szembesültek ezzel az akadállyal, és ennek következtében nehézségek merültek fel a digitális/médiaismereti képzés megvalósításában. Annak érdekében, hogy leküzdjék ezt az akadályt, és a serdülők alaposan megértsék a képzés értelmét, az AAH munkatársai gyakrabban szerveztek találkozót a résztvevőkkel. A serdülők részt vettek azoknak a digitális eszközöknek a kiválasztásában, amelyekre a digitális tartalomprojektek létrehozásához szükségük lesz. Ezt követően, a digitális és médiaképzéssel kombinálva a serdülők úgy érezték, hogy



magabiztosabbak a médiakörnyezetre vonatkozó ismereteik és az ilyen eszközök használata terén. Az edző/trénerek bemutatták a csapatnak, hogyan kell használni a kamerákat, a szoftvereket és a használt eszközöket.

A résztvevőkkel való számos találkozót követően, valamint a képzés megvalósításának alternatív és gyakorlatiasabb módjainak felfedezése után végül döntöttünk a digitális projektek ötleteiről és tartalmáról. A média/digitális eszközökkel kapcsolatos képzés során a résztvevők megértették, hogy a digitális világ hogyan közvetíthet üzeneteket vagy manipulálhat jelentéseket, és hogy ezek elemzéséhez és átgondolásához kritikus elmére van szükség.

Az elkészített videók egyszerűen és érthetően bemutatják, hogy a sportban a befogadó megközelítésnek megvan a lehetősége a diszkrimináció elleni küzdelemre. Mindkét digitális tartalmi projekt a csapattagok együttműködését segíti elő kulturális háttértől, kortól és nemtől függetlenül. A videók készítése során minden résztvevő megosztotta az ötleteit, és tiszteletben tartotta az egyes serdülők eltérő megközelítéseit. Mindkét videón keresztül olyan értékeket népszerűsítettek, mint a tisztelet, az együttműködés, a tolerancia és a sokszínűség.

A football3 módszertan nagy hatással volt a résztvevőkre mindkét digitális tartalomban. A stop motion animációs videóban a résztvevők témaként választották a sokszínűséget a sportban és azt, hogy mindenkit be kell vonni, függetlenül a státuszától vagy a származásától, amelyek olyan témák, amelyekkel az f3 megbeszéléseink során számos alkalommal foglalkoztunk, és a football3 szabályainak javaslataival dolgoztunk rajtuk.

A második projektet, a videót illetően a résztvevők úgy döntöttek, hogy megmutatják, hogy az olyan értékek, mint a tisztelet, elfogadás, befogadás stb., amelyek a programunk alapelvei/értékei, hogyan mutathatók be egy futballmeccsen. A videó fő ötlete az volt, hogy a fenti értékeket összekapcsolja a football3 edzések során fejlesztett technikai készségekkel. A labdarúgóedzések során a fenti értékeket a résztvevők megosztják és megdolgoztatják, és ez inspirálta a serdülőket mindkét videó elkészítésében. Miután többször megbeszéltük a résztvevőkkel, hogy milyen témát szeretnének kiemelni a videóban, konkrét szavakkal (tisztelet, sokszínűség, tolerancia, együttműködés) fejeztük be, és az edző/tréner házi feladatot adott nekik. A fent említett házi feladatot az volt, hogy a serdülők készítsenek egy jelenetet vagy/és egy forgatókönyvet, amelyet a videóban az általunk megkötött szavaknak megfelelően használnánk. A résztvevők visszajöttek az ötleteikkel, néhányan lerajzolták az ötleteiket, mások pedig megírták a forgatókönyvet. A videóban bemutatott jelenetek a szónak a pályán történő cselekvéssé alakításán alapulnak. Egy olyan világban, ahol a diszkrimináció és az intolerancia mindenhol jelen van, és mivel a sportpályán is történnek hasonló esetek, a football3 azért jött, hogy leküzdje ezeket az akadályokat, és népszerűsítse a futball pozitív aspektusát.

Mindkét digitális tartalmi projekt eredményeként fontos kiemelni a serdülők és az edző közötti megbeszélések fontosságát. A serdülők kifejtették véleményüket azokkal az értékekkel kapcsolatban, amelyekkel a football3 edzéseken dolgozunk, és olyan új megközelítéseket fedeztek fel, amelyekre addig nem is gondoltak. Az eszmecsere révén a résztvevőknek lehetőségük nyílt arra, hogy jobban megértsék egymást és tiszteletben tartsák a másik álláspontját. Ennek alapján és az alkotás folyamata során megfigyelhető volt, hogy a csapat jobb együttműködést és lelkesedést mutatott, mivel ez olyasmis volt, amit korábban még soha nem csináltak.

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

A résztvevők nagyon fogékonyak voltak a digitális projektekre, amelyeket az Akadímia Platonosban, az ActionAid athéni közösségi központjához közeli parkban tartott közösségi utcai rendezvényen vetítettek ki.

Pontosabban, nagyon büszkék voltak arra, hogy alkotásaikat nyilvános helyen állították ki. Kommentálták a videók különböző jellemzőit, és sokat gondolkodtak a videókra való felkészülésükről. Egy lány például megjegyezte, hogy annak ellenére, hogy egy videó rövidnek tűnhet, a mögötte álló felkészülés igényes és időigényes. Hozzátette, hogy a sok munka ellenére az eredmény nagyon kifizetődő volt.

A kiállítási esemény résztvevői különböző módon reagáltak a partnereink által készített videókra. Annak ellenére, hogy nem értettek mindent, amit mondtak, néhányat nagyon humorosnak találtak (pl. az Olaszország által készített rövid videókat).

A kiállítási eseményen kívül további terjesztési technikákat is alkalmaznak a digitális projektek terjesztésére. Például feltöltésre kerülnek a Dialect2 honlapjára, valamint szervezetünk közösségi médiáján is közzéteszük őket. Végül pedig napi rendszerességgel vetítik majd a közösségi központunk recepciójánál elhelyezett televízión, ahol minden kedvezményezettünk várakozik a találkozókra vagy programokra.

LINK A MEGOSZTOTT MAPPÁHOZ:

https://drive.google.com/drive/folders/1eTw03YL0-ee03Ijp5e7jsuV_u1bafqxx

OLASZORSZÁG

A digitális tartalom létrehozása

A műhelymunka felénél a csoport (amelynek összetételét a 4.1. dokumentum tartalmazza) elkezdte megkérdőjelezni a digitális tartalmak előállítási módszereit és jellemzőit. A folyamat fokozatosan zajlott, többféle felbukkanási stratégiát alkalmazva, és több fázison keresztül.

A megbeszélések fő módszerei a brainstorming és az összejövetelek voltak. A brainstormingot általában egy mediátor koordinálta, akinek már nem a kapcsolati egyensúlyok kezelése és a konfliktusok közvetítése volt a feladata, hanem az egyéni ötletek kifejezésének ösztönzése, szervezése és szintetizálása egyetlen kollektív ötletté.

A témák, amelyek a legerősebben kirajzolódtak ezekből a megbeszélésekből, és amelyek példaként szolgálhatnak arra, hogy bemutassák, hogyan hasonlították össze a résztvevők az elképzeléseiket,



a sztereotípiák és előítéletek. A workshop résztvevőit arra kérték, hogy magyarázzák el azokat a sztereotípiákat és előítéleteket, amelyeket ők maguk is elkövetnek más emberekkel szemben.

Ezekből a klisékből és előítéletekből lehetett - nem túl rejtetten - nemi, kulturális, földrajzi és társadalmi megkülönböztetéseket levezetni, amelyekkel a fiúk és a lányok hamar tisztában lettek. A következő lépés az volt, hogy elgondolkodjunk kényes és paradox helyzetükön, vagyis azon, hogy egyszerre az előítéletek és ezáltal a diszkrimináció hordozói és tárgyai.

Egy hatékony példa:

"Lehet, hogy azt gondoljuk, hogy a romák piszkosak, de ha belegondolunk, még ha igaz is, hogy van, aki piszkos, nem lehet mindegyikük piszkos. Ez tényleg matematikai kérdés. A beszélgetéseink során rájöttünk, hogy mi magunk is szenvedünk egyfajta előítéletektől, például amikor a stadionokban az ellenfél csapatának szurkolói azt mondják a nápolyiaknak: "Mosakodjatok meg!", vagy amikor nyaralni megyünk Calabriába vagy Pugliába, ami nem Párizs vagy New York, és az emberek azt mondják, hogy a nápolyiak szarok, tolvajok stb.".
(Asia Arrigo, a Digital Media Literacy Lab munkatársa)

Érdeemes kitérni a többi végrehajtott tevékenységre, hogy jobban megértsük a leghatékonyabb eredményeket hozó munkamódszereket.

Például, ismét az előítéletek témájával kapcsolatban, megpróbáltuk azonosítani, hogy melyek azok az előítéletek és sztereotip elképzelések, amelyek a műhely minden résztvevőjében a leginkább jelen vannak, tehát nem csak a fiúk és a lányok, hanem a közvetítők és a vezetők is.

Érdekes kísérletet végeztek a kifejezetten erre az alkalomra létrehozott WhatsApp-csoport segítségével. A csoport minden egyes tagját arra kérték, hogy írjon le négy olyan jellemző elemet magáról, amely kívülről nem egyértelműen kikövetkeztethető (pl. jellem, hobbi, érdeklődési kör, iskolai végzettség, kulináris preferenciák, irodalmi ízlés, filmek, zene stb.) Ezen elemek közül a többi résztvevőnek azt kellett azonosítania, hogy mi volt az egyetlen hamis állítás. A játék természetesen teret engedett a résztvevők félrevezetési kísérleteinek, következtetéseinek és ellenkövetkeztetéseinek, amelyek lehetővé tették, hogy az egész csoport játsszon a

a sztereotípiá gondolatát, és elindít egy megfordítási folyamatot, amely aztán, mint később látni fogjuk, közvetlenül a digitális tartalomba áramlik.

Így fordulhatott elő, hogy Asia (tizenhat éves) esetében kilencből kilenc ember hamis állításként szavazott a "tudok focizni" állításra, nyilvánvalóan a női neme által kondicionálva, de az is, hogy Mirko (valós epizód, kitalált név) esetében a válaszok egyenlően oszlottak meg a különböző jelzésekre, mint például "heteroszexuális vagyok", "szeretek táncolni", "bokszolok".



"Játszani azzal a képpel, amit mások rólunk alkotnak, jó móka volt. A kísérlet alapja az volt, hogy a fizikai megjelenésünk kondicionálta azt a képet, amit mások, akik keveset tudtak rólunk, alkotnak rólunk. A többi résztvevő, az én esetemben a többi résztvevő nagyon bizonytalan volt, azt nézték, hogyan öltözködöm és hogyan viszonyulok hozzájuk, hogy egy srác vagyok-e, aki trap zenét hallgat, vagy hogy lehet-e egy saját

papagáj. Amikor felfedtük a helyes válaszokat, és mindenekelőtt az okokat, amelyek arra vezettek, hogy egy bizonyos módon szavazzunk, az jó móka volt. Előttünk derült ki, hogy milyen rosszul érvelünk, amikor ránézünk egy emberre, és hogy hagyjuk, hogy az agyunk és a minket körülvevő üzenetek kondicionáljanak minket, a valóság helyett". (Simone Quarta, a digitális médiaműveltség workshopról)

Ekkor az alapvető lépés az volt, hogy ezt a tudatosságot digitális tartalommal alakítsuk át.

Az alapvető igény mindenki részéről az volt, hogy olyan tartalmakat képzeljünk el és állítsunk elő, amelyek az ilyen típusú dinamikára utalnak, de egy pontos kontextusba, a labdarúgás kontextusába helyezve. Először - szintén kollektív döntéshozatali folyamatok révén - egy mesterséges intelligencián alapuló avatar megalkotására gondoltak, amely egy híres ember képét "kihasználva" arra készíti a megfigyelőket, hogy elgondolkodjanak azon, hogy a sport világában milyen gyakran és milyen erőteljesen reprodukálódnak a kirekesztés és a diszkrimináció bizonyos dinamikái. Ezt követően úgy döntöttek, hogy lemondanak a "kibernetikus" szereplőkről: maguk a műhely résztvevői lennének azok, akik két kis szkeccsben, amelyekben a futball világával kapcsolatos legklasszikusabb sztereotípiákat reprodukálnák, karaktereket személyesítenének meg.

A csoport elkezdett gondolkodni a környezetükben és a saját szemükben leggyakrabban előforduló előítéleteken: a nők nem tudnak focizni; az afrikaiak nem tudnak megtanulni olaszul, és ha megtanulnak, akkor is ugyanazokat a nyelvtani hibákat követik el (például mindig infinitívusban használják az igéket); a nápolyiak mind becsstelenek és csalók; a fekete sportolóknak a fizikai erőn kívül más képességeik nincsenek, és így tovább. Miután ezek közül a reprezentáció szempontjából leghatékonyabbakat azonosították, az eszközkészlet által javasolt tevékenységeket tovább mélyítették, hogy minél több elemet lehessen beépíteni a videóvázlatokba.

Ezzel kapcsolatban érdemes kiemelni, hogy a döntéshozatali folyamat során egy olyan téma merült fel, amely a diákokat hosszas vitára készítette. "Ha a mi tartalmunkat - elmélkedett Edoardo -, amely paradox kulcsban még mindig a diszkrimináció színterei, nem értik meg... Nem azt kockáztatjuk, hogy az ellenkező hatást érzük el, és szítjuk a gyűlöletbeszédet és a további verbális, sőt fizikai erőszakot?". Hosszas vita után arra a következtetésre jutottak, hogy annak érdekében, hogy ne vállaljunk ilyen kockázatot,

a tartalomnak maximálisan fel kellett volna töltenie ezeknek az előítéleteknek és sztereotípiáknak a groteszk aspektusait, hogy nevetségessé váljon, és így elkerülhetetlenül mindenki számára érthető legyen. Ezen túlmenően úgy döntöttek, hogy egy további digitális tartalmat javasolnak, amely - a workshop résztvevői által a torna során készített felvételek felhasználásával - bemutatta volna, hogy a Football3 hogyan képes megdönteni a külvilágból a futball mikrovilágába reprodukálódó diszkriminációkat és előítéleteket, és így hogyan lehet a Football3 pozitív, követendő modell.

A digitális tartalom jellemzői

A megbeszélések után áttértünk a két rövid videózászat és a storytelling videó koncepciójára és elkészítésére.



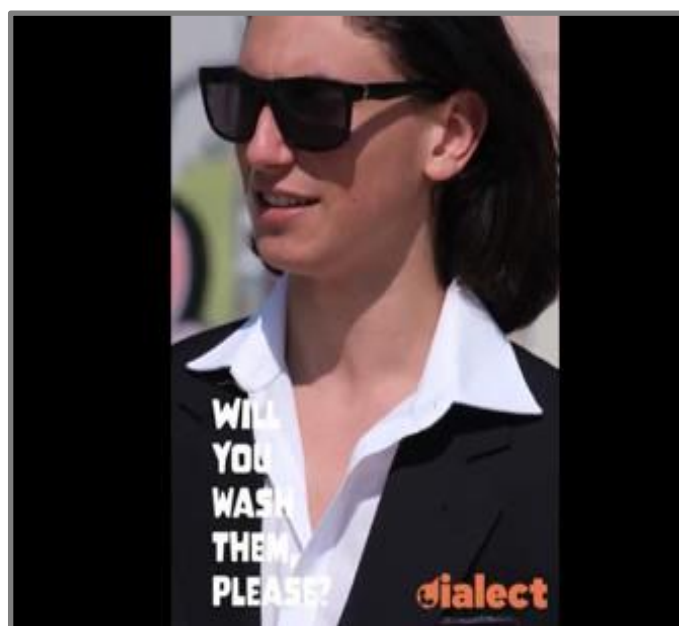
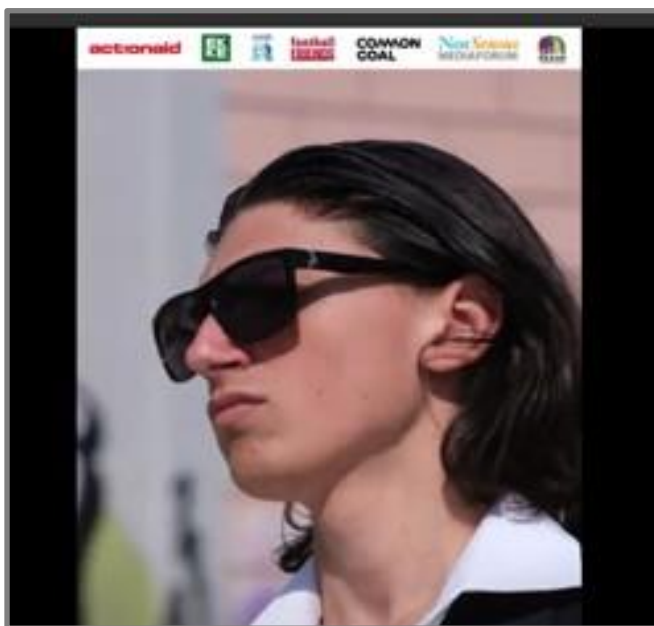


Ez utóbbi gesztusa nem volt túl bonyolult. Az adaptáció kezdeti szakasza után a műhely résztvevői a Football3 pályán tudtak jelen lenni az eszközeikkel együtt anélkül, hogy túlságosan megzavarták volna a sporttevékenységet, bár a játékosok egyes viselkedésformáit elkerülhetetlenül kondicionálta a jelenlétük. A workshop végén egy körülbelül négyperces videót vágtak össze, amely hatékonyan állítja vissza a filmezési munka során fenntartott kooperatív szemléletet, a tornán résztvevőkkel kialakított kapcsolatot, valamint az utóbbiak mérlegét is összegyűjtik egy sor rövid interjún és a harmadik féldő felvételén keresztül (az, amikor a Football3 mérkőzés játékosai elgondolkodnak azon, hogy mi működött vagy nem működött a mérkőzés során).

A két videózás szintén nagyon hatásos, és megfelelő teljességgel közvetíti az osztályteremben és a terepen végzett munkát.

Mindkét videóban van egy szándékosan nagyon feltöltött szereplő, aki klasszikus fekete öltönyt és fehér inget visel, nagy gallérral, feltűnően kigombolva. Számos olyan tulajdonsága és kiegészítője van, amelyek viccesen hatnak rá: zselés haj, karkötő, napszemüveg, és egy fehér papírokkal teli mappát lobogtatva mozog. Rögtön kiderül, hogy ő egy futballügynök, akit azért béreltek fel, hogy megnézzé néhány fiatal sportoló kvalitásait.

Az első jelölt Susy, de amint a lány odalép az ügynökhöz, az megmutat neki néhány földön felhalmozott mellényt; rámutat a lányra, és arra kéri, hogy néhány órán belül mosottan hozza vissza neki. A futballozni képtelen nő sztereotípiája összefonódik azzal a sztereotípiával, amely hazánk túl sok területén, különösen Dél-Olaszországban nagyon is jelen van, ahol a női alakot még mindig a háztartási és gondozási munkával hozzák összefüggésbe.

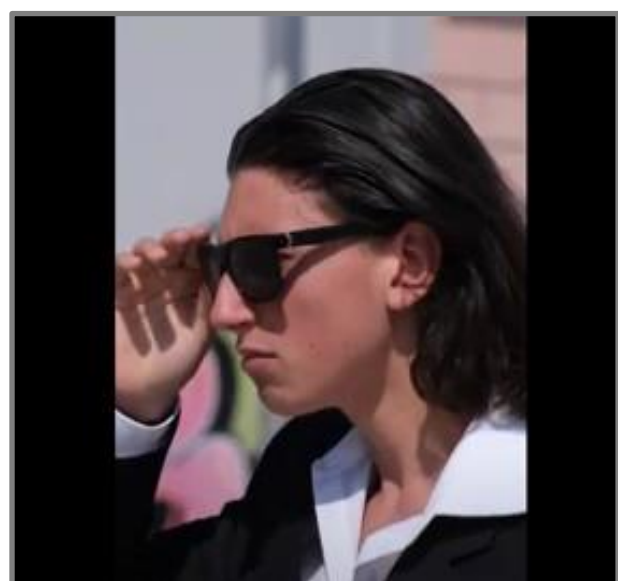


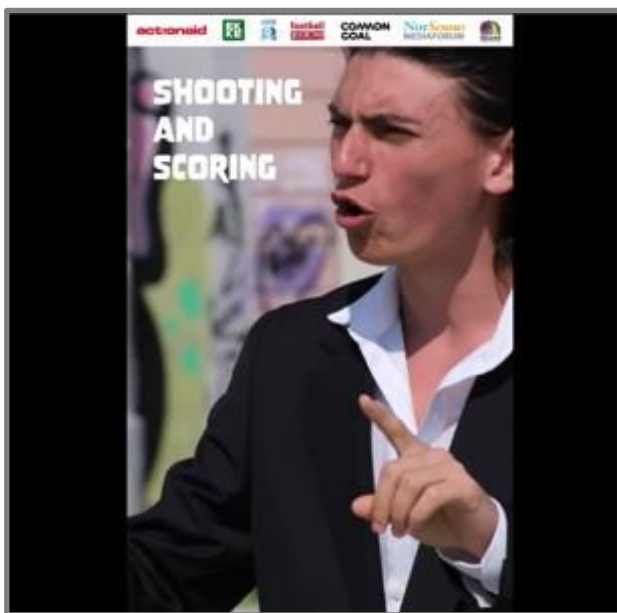
Susy azonban átveszi a labdát, és minden ügyességét bemutatva elkezd dribbelni, az ügynököt pedig döbbenten hagyja. Csakhogy a teljes erejéből a szeme elé táruló ügy előtt az utóbbi megfeledkezik (talán) saját előítéleteiről, lelkesen jegyzetel, és odalép Susyhoz, hogy beszélgessen vele.

A lány azonban hallani sem akar erről, rámosolyog, visszaadja a labdát, és azt mondja neki: "Kérj tanácsot egy jó textilpuhítóról, amivel kimoshatod a mellényeidet!".



A második vázlat az első vázlat formátumát követi. Ezúttal Praeedip, egy indiai tinédzser, aki évek óta Nápolyban él, bukkan fel a szerencsétlen ügynök útjában. Az ügynök azonban nem tud erről, és miután megcsodálta a fiút, ahogy dribbel, megpróbálja lekezelően beszélgetve lekötni őt: "Te... foci... gólt lősz... a csapatom... játszol!". Praeedip nem háborodik fel, hanem gyakorlatilag az arcába nevet. Rögtön utána válaszol, részben olaszul, részben nápolyi dialektusban: "De miért beszélsz így? Én öt nyelven tudok!".





Érdekes néhány szót szólni a két rövid videózlat gyártási pillanatairól. A videós történetmeséléshez hasonlóan e két digitális tartalom forgatása is a bagnoli Metropark Stadionban zajlott szombat délelőttönként a Football3 torna foglalkozásai előtt, alatt és után.

Ebben az esetben is érdekes volt megfigyelni a közös részvételt a forgatásban, először a videó két főszereplőjének felkészítésében, majd a rendező és az operatőr támogatásában. Alapvetően a fiatalabb fiúk és lányok, azaz a verseny résztvevői ezen az alkalmon is különböző módon vettek részt a digitális tartalom létrehozásában, és amikor ezt aztán az idősebbek és a műhelyt koordináló szakértő befejezték, a folyamat részének érezték magukat.

Megszerzett tudatosság

A képzés egyik nagyon érdekes szakasza volt az, amely arra ösztönözte a fiúkat és a lányokat, hogy meséljék el diáktársaiknak mindazokat az epizódokat, amelyekre emlékeznek, amelyekben a digitális galaxisra jellemző gyűlöletbeszéd keresztezte a sport világával kapcsolatosakat. Például annak a spanyol vonalas nőnek az esete, aki egy helyi Serie A mérkőzésen baleset áldozata lett.

erősen sértegetik a világhálón, mert ez az eset azzal volt kapcsolatos, hogy állítólag képtelen volt mozogni a futballpályán. A szóban forgó esetet minden szempontból elemezték, a fiúk és a lányok agymenésen és páros helyreállításán keresztül. Mindenekelőtt a kontextus került keretbe, és kiderült, hogy a két elem között, amelyet elemezték, abszolút nincs kapcsolat: a baleset és a **vonalbíró** képességei között. Ellenkezőleg, az derült ki, hogy "valószínűleg ez a vonalbíró nagyon jó lehet, mert egy nőnek nagyon nehéz érvényesülnie egy olyan szexista világban, mint a futball, és még Serie A meccsek bírójává is eljutni".

"Az előítéletek és a gyűlöletbeszéd mindig hamis állításokon alapul, ezt láttuk akkor is, amikor a műhely során az álhírekről érveltünk. Az, hogy a soroksári nő teljesen véletlen balesetet szenvedett, összefügg azzal a hamis hiedelemmel, hogy a nők nem tudják, hogyan kell a futballpályán lenni. Ebben az értelemben az internet megafonként működik, mert lehetővé teszi, hogy mindenki "kalapáljon" és terjessze ezt a hamis információt. Ráadásul ez egy fal, amely mögé el lehet bújni, és egyfajta virtuális tér, ahol mindenki feljogosítva érzi magát arra, hogy sértegessen, szörnyű dolgokat kiabáljon, és megüsse azokat, akik nem tudják megvédeni magukat". (Mattia Taormina, a digitális médiaműveltség workshopról)

"Az internet nagyon gyakran képes értékké változtatni azt, ami ostobaságként, idióta viccként, egy olyan gesztusként született, amely akár tudattalan szinten is sértő lehet. Mielőtt megnyomnánk a "megosztás" gombot, meg kell kérdeznünk magunktól, hogy valóban "osztjuk"-e ezt a gondolatot, és meg akarjuk-e "osztani" másokkal. Valószínűleg elkerülnénk, hogy annyi ostobaságot mondjunk és terjesszünk, és olyan embereket befolyásoljunk, akiknek esetleg kevésbé világos gondolataik vannak, mint nekünk. Ugyanez vonatkozik a mesterséges intelligenciára is, amelyet tanulmányoztunk és megértettük, hogy egy nagyon erős eszköz, jóban-rosszban". (Bruno Cavallini, a Digitális médiaműveltség műhelyből)

Ami a Football3 bajnokság és a digitális gyártás közötti kapcsolatot illeti, elmondható, hogy ez ösztönös és kapcsolati szinten valósult meg. A tornán részt vevő fiúk, felfedezve, hogy a tőlük megszokottól eltérő sporttípust valósíthatnak meg, idővel rájöttek, hogy más kontextusokban mennyire folyamatos diszkriminatív és kirekesztő dinamikák veszik körül őket; és mindenekelőtt rájöttek, hogy megtanultak túllépni ezeken a dinamikákon...

természetesen (még ha sokan közülük soha nem is hajlandóak ezt beismerni), ugyanazzal, amivel már rég megtanulták normálisnak tekinteni egy olyan osztálytárs jelenlétét, akinek a bőre más színű, mint az övék.

Valószínűleg a Susy és Mattia "duettjét" színpadra állító digitális tartalom aligha született volna meg, ha nem lett volna közel három évig a Football3 mérkőzései, amelyeken férfi és női tinédzserek egyenrangúan játszottak és küzdöttek egymással a futballpályán; találkoztak és beszélgettek a Serie A profi labdarúgóival; részt vettek fiatal női labdarúgók rögtönzött *szabadstílusú* bemutatóin, és így tovább.



meglepő volt, hogy a mérkőzések során a konfliktusok szintje nagyon alacsony volt, és nagyon ritkán alapult, vagy használták fegyverként például a nemi vagy földrajzi származás alapján történő megkülönböztető dinamikát.

"A tornán részt vevő fiúk és lányok többnyire már a projekt első kiadásában is részt vettek, így bizonyos fókig a módszertanban is érintettek voltak, amiből nagyon sokat merítettek és merítenek. Ami a mérkőzésekből kiderült, az mindenekelőtt az a vágy volt, hogy a játékos pillanat érvényesüljön, miközben minden esetleges megkülönböztetés, konfliktus, feszültség automatikusan háttérbe szorult, köszönhetően annak is, hogy - meg kell mondani - a fiúk és a lányok ekkorra már konszolidált kapcsolatban voltak egymással". (Anna Michela Franzese, az írástudás műhely edzője és trénera)

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

Április 6-án a Bagnoli városrészben, a Viale Campi Flegrei negyedben került sor a kiállításra, amelynek kettős célja az volt, hogy megmutassa a környékbelieknek a műhely során létrehozott digitális tartalmakat, és elmagyarázza az embereknek, hogyan artikulálódott a projekt, és ennek következtében milyen gondolatok merültek fel a résztvevőkben.



A kiállítási eseményen részt vettek mind azok a fiúk és lányok, akik a bajnokság során Football3-at játszottak, mind pedig azok, akik a műhely főszereplői voltak, és akik így a digitális tartalom támogatói voltak. Természetesen a közvetítők csoportja támogatta őket.

A kezdeményezés több órán át tartott, gyakorlatilag "elfoglalva" a régi Bagnoli teret, amely ma sétálóutca, ahol hétvégén a környék lakói sétálnak vagy a nap több órájában a bárban ülnek. A tér egyik oldalán egy rögtönzött focipálya volt, amelynek kapuját az utcai foci legjobb hagyományai szerint egy épület bejárat kapuja és két fa jelentette.

Egy stratégiai helyen, a szemközti oldalon volt a projekt bázispontja, egy bankettel és egy televízióval, ahol a két vázlatot és a mesélő videót hurokban sugározták, felkeltve a járókelők figyelmét. A banketten mindig volt egy-két fiú és néhány felnőtt a Dialekt2 munkatársai közül, akik készen álltak arra, hogy híreket, szórólapokat, információkat adjanak a hozzájuk fordulóknak.

"Az április 6-i esemény a terület visszaszolgáltatásának és bevonásának pillanata volt. A fiatalok elhozták a befogadásról és a tiszteletről szóló elképzeléseiket a környékre, narratívákat alkottak a diszkrimináció és a kirekesztés ellen, megmutatva a sport döntő szerepét a jelenségek elleni küzdelemben. A hónapok alatt létrehozott digitális termékek nyilvános bemutatása és megosztása a területük lakóival rávilágított a média tudatos megközelítésének fontosságára, amely - mint ebben az esetben is - nagyon erős eszköze lehet a befogadásnak és a megkülönböztetés elleni küzdelemnek. A szomszédság reakciója figyelmes volt és nagyon érdeklődő az olyan kérdések iránt, mint ez, amelyeket gyakran alábecsülnek". (Claudia Gallinaro, a projekt műveltségi műhelyének oktatója)

A rendezvény során a fiúkból és lányokból álló csoport órákon át tablet és mobiltelefon a kézben járkált, megállította a járókelőket, és egy három kérdésből álló kérdőívet kínált nekik.

1. Ön szerint diszkriminálják a nőket a futball világában?

2. Ön szerint egy külföldi gyerekek ugyanolyan esélye van arra, hogy focicsapatban játsszon, mint egy külföldi gyerekek?

3. Ön szerint lehet ma már fizetés nélkül is focizni?

A kérdőív kitöltése után a járókelőknek megmutatták a két vázlatot (és ha volt elég idejük, a videós történetmesélést is). Miután meghallgatták a videók megtekintéséből fakadó reflexiókat, a fiatalok, felnőttek és idősek, akiknek a kérdéseket feltették, a fiúk és a lányok három "válasz" formájában, "Tudta, hogy...?" formában próbálták megmagyarázni a diszkrimináció problémájának dimenzióját a futball világában, amelyek valójában nem voltak mások, mint néhány aggasztó adat kimondása.

1. Tudta, hogy... a FIGC által nemzeti szinten regisztrált labdarúgócsapatok tagjainak mindössze 4%-a nő?

2. Tudta, hogy... Egy sor bürokratikus akadály akadályozza a külföldi kiskorúak részvételét a FIGC által szervezett bajnokságokban?

3. Tudta, hogy... Olaszországban és különösen délen nagyon kevés nyilvános pálya van, és az egyetlen módja annak, hogy fizetés nélkül focizhass, az utcán van?

Ily módon nemcsak a megtett utat lehetett megosztani a környék lakóival, hanem egy kényes kérdéssel kapcsolatos gondolkodásra is ösztönözni lehetett. Arról is gondoskodtak, hogy a projektben részt vevő fiúk és lányok lelkesedésükkel, de természetes és érthető korlátaikkal is elmondják, amit a torna és a műhelymunka során felállítottak, ismét a felnőttek közvetítése nélkül, kivéve a fiatal közösségi mediátorokét.





"Gyönyörű volt, semmit sem lehetett érteni! Miközben fociztunk, megálltunk, hogy beszélgessünk az emberekkel, kérdezzünk tőlük, és ők meghallgattak minket; Aztán megmutattuk nekik a videókat, elvittük őket a bankettre, és megírtuk velük a nevüket és a telefonszámukat, mindenki azt mondta, hogy jók voltunk". (Luigi D'Amico, a Football3 verseny résztvevője)

"A helyszínen végzett munka nagyon fontos ezeknek a gyerekeknek és fiataloknak, akiknek az iskola szinte soha nem tud megfelelő válaszokat adni. Az évek során sokan találtak választ nehézségeikre a helyi alulról szerveződő csoportok, egyesületek, harmadik szektorbeli szervezetek által szervezett tevékenységekben; és a legkülönbözőbb módokon, mint például festés, hip-hop, foci. Távolról követtem a projekt tevékenységeit, jó volt, amikor találkoztam a tanítványaimmal, akik olyan büszkék voltak, hogy valamit el tudtak nekem magyarázni, és arról beszéltek, hogy a labdarúgásnak egyesítenie, összehoznia kellene az embereket, és hogy, ahogy egyikük mondta: "A mobiltelefonok néha egymás ellen hangolnak minket". (Daniela Florio, általános iskolai tanár és a kerület lakója)

"Az egyik dolog, ami a műhelymunka során és a digitális tartalom létrehozása során a legjobban megragadott, az volt, hogy a fiúk mennyire képesek voltak életet adni, majd értelmezni a negatív karaktert, a futballügynökét. Ez azért fontos, mert arra utal, hogy mennyire megértettek bizonyos dinamikákat, és tanulmányozták "az ellenséget" is, megértették, hogy bizonyos viselkedések háttérében sztereotípiák és előítéletek állnak. A videóban szerintem leginkább az működik, hogy az ügyész az előítéleteinek "magasságából" aztán hajlandó "átmenni" rajta, amint rájön, hogy kihasználhatja ezt a helyzetet, de az ajtót Praeedip és Susy zárva találja, akik sajátos történeteikből és tapasztalataikból merítve játszották el ezeket a karaktereket. Az általunk használt irónia minden bizonnyal az a plusz fegyver, amellyel ezt az üzenetet átadhatjuk". (Francesco Peppino D'elia, a digitális média szakértője és az írástudás műhelyének vezetője)

"Az április 6-i nap nagyon fontos volt a fiúk számára. Egyike volt azoknak a dolgoknak, amelyeknek mi, pedagógusok talán nem tulajdonítunk túl nagy jelentőséget, de sok tényező

miatt, kezdve a bajnokságban résztvevők célcsoportjától, ez egy olyan elismerés volt, ami nem gyakran történik meg. Mi

olyan fiúkról és lányokról beszélünk, akiket gyakran marginalizálnak a szomszédság közösségében, mert rendetlenséget csinálnak az utcán, zavarják, kiabálnak, koszolnak. Sokan ki nem állhatják őket, és minél inkább érzik ezt az ellenszenvet, annál többet viselkednek rosszul. Ezen a napon a dinamika megfordult. Sokan, akiket megszólítottak, vagy akár meg is szólították őket, meglepődve látták, hogy milyen útravalóval szembesültek, és ez valami újdonság volt számukra. Eltekintve attól a dühtől, amit az embereknek látniuk és saját kezükkel megérinteniük kell ahhoz, hogy megértsék, hogy ezeknek a gyerekeknek egyszerűen csak pozitív lehetőségekre és példaképekre van szükségük, ez egy olyan dolog volt, ami nagyon jól működött". (Mario Lambiase, edző)

A függelékben a következőkben a műhely során életre keltett mémek közül mutatunk be néhányat:



A mémek készítésének szentelt tréningeken rengeteg diák vett részt, akik először a mindennapi életük szituációiról beszámolva, például a szombat reggeli versenyek kezdési időpontjának kifigurázásával ismerkedtek és ismerkedtek meg az eszközzel.

Egy újabb brainstorming után úgy döntöttek, hogy "pozitív" mémeket fejlesztenek ki, azaz egyfajta választ adnak az olyan negatív helyzetekre, mint amilyenekkel a fiatalok gyakran szembesülnek a világhálón, vagy a képeket arra használják, hogy elítéljék a diszkriminatív vagy kirekesztő dinamikákat, dinamikákat, amelyeket a serdülők talán nem azonosítanak azonnal ilyenként.

MAGYARORSZÁG

A digitális tartalom létrehozása

A digitális írástudás-oktatásunk kezdetétől fogva teljesen egyértelművé vált, hogy a videókészítés kulcsfontosságú a gyerekek bevonásához, és olyan módon kelti fel a lelkesedésüket, ahogyan a hagyományos gyakorlatok nem tudták volna. Kezdetben nehézségekbe ütköztünk bizonyos témák közvetítése és konkrét tevékenységek végrehajtása során, különösen azokkal, akiket elsősorban a labdarúgás érdekelt. Abban a pillanatban azonban, amikor elkezdtünk egyszerű videókat készíteni az okostelefonjaik segítségével, a projekt iránti elkötelezettségük és érdeklődésük jelentősen megnőtt. Néhány gyermek figyelemre méltó természetes tehetségről tett tanúbizonyságot a kamera előtti szereplés terén, és gyorsan alkalmazkodtak a videókészítés improvizatív igényeihez.

Már korán észrevettünk egy feltűnő problémát: sok gyereknek nem volt elég türelme ahhoz, hogy többször is felvegyék ugyanazt a jelenetet. Még nagyobb kihívást jelentett azonban a videókészítés tervezési és ötletelési szakaszától való idegenkedésük, amelyet gyakran fárasztónak és kimerítőnek találtak. Inkább rövid, spontán cselekedetekre szánták el magukat a kamera előtt, azonnali eredményt várva a képernyőn. Jelentős időt, erőfeszítést és gyakorlati gyakorlatokat igényelt, hogy megtanítsuk őket a nem csak érthető, de potenciálisan jó minőségű tartalom létrehozásának összetettségére.

Az ötletelés kezdeményezése váratlanul nehéznek bizonyult. Ezek az ülések általában hosszan tartó csenddel kezdődtek, majd tétova hozzászólások következtek, amelyek inkább a kínos helyzet megtörésére irányuló vágyból, mint valódi elkötelezettségből fakadtak. A kezdeti akadályok ellenére felfedeztük, hogy a gyerekek képesek lenyűgöző ötleteket generálni; a kihívást az jelentette, hogy ezeket előhívjuk. Előkészítő munkánk kiterjedt videógyakorlatokat tartalmazott. Híres filmekből vett jeleneteket játszottunk újra, ami nemcsak élvezetes volt, hanem jelentős tanulási lehetőségeket is kínált. Különböző műfajok alapvető filmjeleneteivel kísérleteztünk, és vicceket adaptáltunk videóformátumba, olyan feladatokkal, amelyek lassan indultak, de rendkívül lebilincselővé váltak, amint a gyerekek elkötelezték magukat egy koncepció mellett.

Kulcsfontosságú volt, hogy megtanítsuk a gyerekeket a felvételek gondolkodására és a szerkesztésre, mielőtt még elkezdenék a forgatást. A Forrest Gump híres futójelenetének újrajátszása, korabeli fordulatokkal és humorral kiegészítve, fontos tanulási tapasztalatot jelentett. Kezdetben a gyerekek azt gondolták, hogy egyszerű lesz egyetlen folyamatos felvételben leforgatni a jelenetet. Hamar megtanulták azonban, milyen fontos, hogy különálló felvételekben gondolkodjanak, és mérlegeljék, hogyan vágják össze ezeket, felismerve, hogy minden egyes felvétel szögének és kompozíciójának részletes megtervezésére van szükség. Ez a váltás az alkalmi filmezésről a rendezői gondolkodásmódra kulcsfontosságú volt.

Meglepő módon a szerkesztés kevésbé volt ijesztő, mint vártam. Az, hogy a gyerekek megértették a forgatási folyamatot, gördülékenyebbé tette a szerkesztési fázist, sokan élénk érdeklődést mutattak, és minimális segítséggel még a szerkesztőprogramot is kezelték. Nem mindenki vett részt ebben a fázisban, ami azt a gyakorlati realitást tükrözi, hogy a szerkesztés nem alkalmas nagy csoportok számára. Mégis, a résztvevők figyelemre méltó figyelmet fordítottak a részletekre és büszkéek voltak alkotásaikra.

A tartalom véglegesítése előtt hangsúlyoztuk a gyakorlás és a videókészítésen keresztül történő önbizalomépítés fontosságát. A gyakorlatok nemcsak a készségeiket csiszolták, hanem az önbizalmukat is erősítették, talán egy kicsit túlságosan is, mivel ambiciózusan terveztek egy összetett videoprojektet. Mindazonáltal bátorító volt látni, hogy ötleteik szabadon áramlottak, élénk viták és koncepciófejlesztés folyt.

A tantervünk az álhírek kritikus kérdését is érintette, és olyan játékokat és gyakorlatokat tartalmazott, amelyeket a gyerekek különösen izgalmasnak találtak. Ez vezetett ahhoz a döntéshez, hogy egy álhírekről szóló mockumentary-t készítsenek, egy olyan projektet, amely strukturált keretet biztosított az ötleteléshez, és segített a kreatív ötleteik megvalósításában. Ötleteik egyre összetettebbé és szélesebb körűvé válása ellenére a kihívás továbbra is az volt, hogy ezeket egy koherens narratívába szőjék, amelyet az időkeretünkön belül le lehetett filmezni és meg lehetett vágni.

Logisztikai kihívásokkal szembesültünk, amikor úgy döntöttünk, hogy Budapesten tartjuk az üléseket, így a mindennapi élet zavaró tényezői megzavarhatták a projekt fókuszát, ami szöges ellentétben állt azzal az elmélyüléssel, amit egy vidéki elvonulás nyújtott volna. Hamarosan rájöttünk, hogy nem minden ötletet lehet

a videóba integrálva, ami arra készítetett minket, hogy a tartalmat két részre osszuk. Ez a döntés rugalmasságot biztosított a történetmesélés terén, és teret engedett a projekt hivatalos befejezésén túlmutató folytatásának, mivel a gyerekek lelkesen vettek részt a második epizód jeleneteinek forgatásában.

A kezdeti elköteleződéstől az összetett digitális tartalom létrehozásáig tartó út tele volt tanulási tapasztalatokkal, nemcsak a gyerekek, hanem mi, mint facilitátorok számára is. A folyamat kiemelte a türelem, a tervezés és a gyakorlati tanulás átalakító erejének fontosságát a digitális írástudás terén.

A digitális tartalom jellemzői

Amikor elkezdtek az ötleteléseket a végső projektünkhöz, a gyerekek lelkesedése és elkötelezettsége már a kezdetektől fogva érezhető volt. Kreativitásuk túlcserdült, és rengeteg ambiciózus ötletet mutattak be nekünk, ami elkerülhetetlenül felvetette a kérdést: vajon meg tudjuk-e valósítani ezeket az ötleteket az időkeretünkön belül? A gyerekek megoldása egy kétrészes sorozat létrehozása volt, és az első kötetet sikeresen befejezték a határidőre.

Érdekes módon a projektünk fő témája kissé eltolódott az eredeti, a sportban való tolerancia előmozdítására összpontosító témától. A projekt iránya azonban, amelynek középpontjában egy álhírvideó állt, kritikailag releváns és magával ragadó maradt. Tekintettel a gyerekek izgatottságára és arra, hogy a projekt más fontos témákhoz, például a reprezentációhoz és a sztereotípiák megtöréséhez igazodott, úgy döntöttünk, hogy elfogadjuk az elképzelésüket. Végül is a csapat tagjainak sokszínű háttere - akik olyan helyekről érkeztek, mint Palesztina, Nigéria, Dél-Afrika, Afganisztán és Egyiptom, és egy magyar nyelvű filmen dolgoztak együtt - eleve megtestesítette a tolerancia szellemét.

Annak érdekében, hogy továbbra is közvetlenül foglalkozzunk a tolerancia témájával a sportban, a fő projektben kevésbé részt vevő résztvevőket arra ösztönöztük, hogy készítsenek videóinterjúkat, amelyek a rasszizmusra és a toleranciára összpontosítanak a sport kontextusában. Eredetileg a magyar nemzeti bajnokság színes bőrű profi labdarúgóival akartunk interjút készíteni, de a válaszok hiánya miatt áttértünk az Oltalom Sportegyesület játékosainak megkérdezésére. Ezek a játékosok, bár nem voltak széles körben elismertek, értékes meglátásokkal és tapasztalatokkal járultak hozzá a beszélgetéshez.



Ez az utazás, bár eltért a kezdeti útvonalunktól, végül megerősítette a rugalmasság, a kreativitás és a befogadás fontosságát a történetmesélésben. Azzal, hogy a gyerekek a saját szenvedélyeik és ötleteik szerint irányíthatták a projektet, nemcsak a tolerancia és a reprezentáció szélesebb körű elbeszélését fogadtuk el, hanem olyan környezetet is kialakítottunk, amelyben a kreativitás korlátlanul kibontakozhatott.







(Kattintson [ide](#) a videó megtekintéséhez)

A 17:38 perces fő videoprojektünkön kívül játékosaink 4 videót készítettek felnőtt menekült játékosainkkal készített interjúkról, melyekben a rasszizmussal, intoleranciával kapcsolatos tapasztalataikról kérdeztük őket.





(Kattintson [ide](#) a videók megtekintéséhez)

Megszerzett tudatosság

A Football3 modell minden egyes játékba integrálja az alapvető életismereteket, és ezt a gyakorlatot vettük át az edzések során. Ezeken a foglalkozásokon vegyes nemű csapatok vettek részt, ahol a résztvevőknek lehetőségük volt arra, hogy a játék szabályait demokratikusan határozzák meg a játék megkezdése előtt, tükrözve azt az együttműködési folyamatot, amelyben a videoprojektek készítése során vettek részt. A gyakorlók jelentős időt szenteltek a demokratikus megbeszéléseknek és vitáknak, mind a témáról, mind az alkotói folyamatról, miközben a filmkészítés során kölcsönös teljesítményértékelésre is sor került. Ez a Football3-mal szerzett tapasztalat rávilágított a gyerekek számára a csapatmunka, az együttműködés és a kommunikáció létfontosságú szerepére, kiemelve ezek jelentőségét az olyan kollektív erőfeszítésekben, mint a videógyártás.

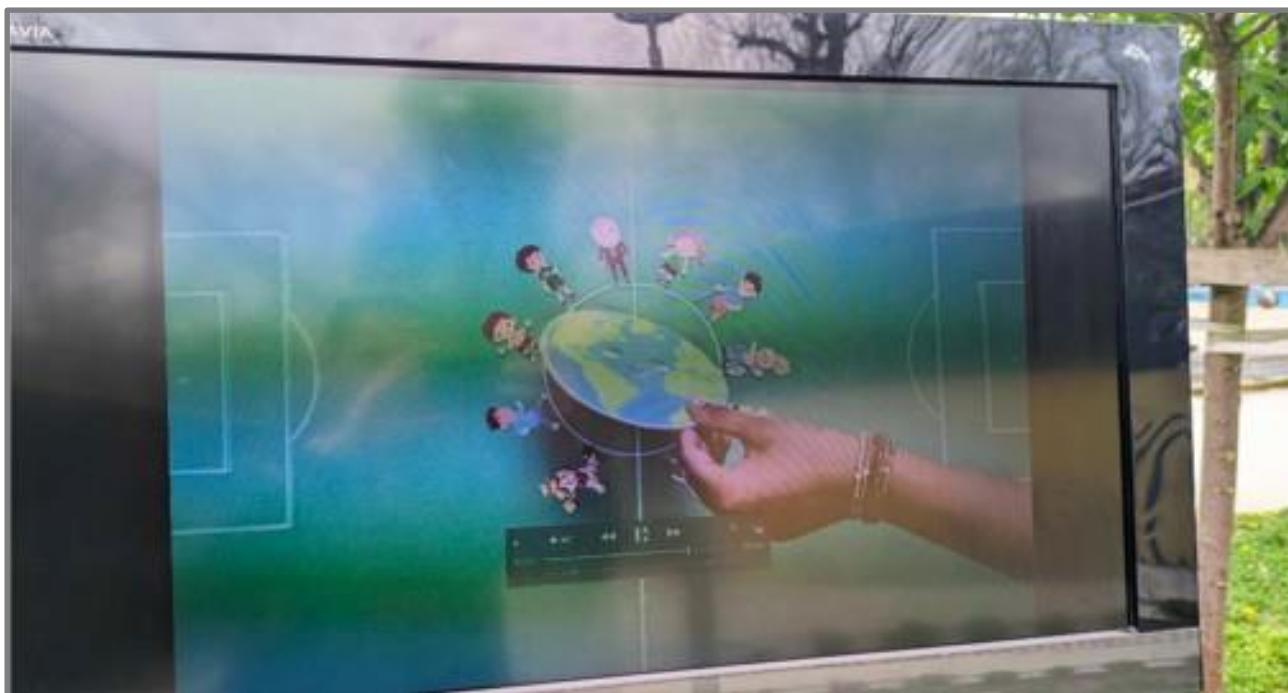
A videó készítése során a humor diszkriminációra gyakorolt hatása visszatérő vitatéma volt. Megvizsgáltuk a gyógyító és az ártó humor közötti kényes egyensúlyt, elmélyedve annak összetettségében, hogy ki határozza meg a vicc jellegét, különösen, ha sztereotípiákról van szó. Ez vezetett annak vizsgálatához, hogy mi teszi a humort ártalmassá vagy hasznossá. A résztvevők emellett a médiareprezentáció hatásáról is tanulságos ismeretekre tettek szert. Felismerték, hogy milyen nagy hatással van a színes bőrű emberek ábrázolása a médiában; például, hogy a színes bőrű, ünnepeelt sportolók jelentősen hozzájárulhatnak a diszkrimináció kihívásához és leküzdéséhez minden szinten.

A gyakornokok megértették, hogy a toleránsabb társadalom előmozdítása magában foglalja olyan befogadó terek létrehozását, ahol a különböző etnikai háttérrel rendelkező személyek közös tevékenységek keretében találkozhatnak. Legyen szó akár focizásról vagy egy humoros videó közös készítéséről, ezek a közös erőfeszítések hozzájárulnak a különböző közösségek közötti megértés és elfogadás előmozdításához. A gyerekek ezeken a tapasztalatokon keresztül megtanulták, hogy az emberek összefogása egy közös cél érdekében nemcsak a korlátok lebontásában segít, hanem gazdagítja a csapatmunka megértését és a különböző nézőpontok értékét is az értelmes és befogadó tartalom létrehozásában.

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

A szabadtéri utcai kiállításunk 2024. április 6-án bontakozott ki Budapest egyik nyüzsgő hétfégi helyszínén, a Városligetben, amely egyben a szombati edzéseink helyszíne is. A rendezvény nemcsak a képzéseinken részt vevőket vonzotta, valamint gondozóikat és hozzátartozóikat, hanem jelentős számú, csak arra járó embert is, akik mindannyian bejárást kaptak, hogy megtekinthessék az általunk készített tartalmakat. A kiállítás az egész napot átölelte, és a vidámság és a társasági légkör borította be. A videók megtekintésének és a focizásnak a kombinációja további élvezetet adott a napnak. A látottak által felkeltett érdeklődés hatására számos személy kereste fel az OSA koordinátorait, a szociális munkásokat és a képzés résztvevőit, hogy többet tudjanak meg a tartalomról és a mögötte álló munkáról, ami jelentős érdeklődést váltott ki szervezetünk iránt.

A látogatottság és az elkötelezettség szempontjából elért siker ellenére az általunk bemutatott tartalom valódi lényegét nem lehetett teljes mértékben értékelni egy szabadtéri utcai rendezvényen. Az ilyen rendezvények jellegéből adódó nyüzsgés és némi káosz, bár nem feltétlenül negatívum, kihívást jelent az olyan magával ragadó élmény számára, amelyet egy csendes, sötétített, külső zavaró tényezőktől mentes terem nyújt. Bár a résztvevők ízelítőt kaptak erőfeszítéseinkből és az eredményekből, a videók teljes hatása és árnyalatai némileg csökkentek ebben a környezetben. Ezt felismerve jelenleg egy alternatív beltéri vetítés megszervezésén dolgozunk.



Ezt akár egy kis moziban, vagy egyszerűen egy tágas, a videók falra vetítésére alkalmas helyiségben is megtarthatjuk, ahol a digitális tartalom állhat a figyelem középpontjában, lehetővé téve a mélyebb megértést.

Az élő vetítések mellett a videók hatókörét digitális platformjainkon keresztül is szeretnénk kiterjeszteni, megosztva azokat Facebook-oldalunkon, YouTube-csatornánkon és weboldalunkon. Ez a többszörös terjesztési stratégia biztosítja, hogy munkánk szélesebb közönség számára is elérhető legyen, lehetővé téve azok számára, akik nem tudnak részt venni a fizikai eseményeken, hogy bárhol is legyenek, részt vegyenek a tartalmunkban és értékeljék azt.



LINK A MEGOSZTOTT MAPPÁHOZ:

- [Fotók a kiállítási eseményről](#)
- [Digitális tartalomkészítési projektek](#)

SZERBIA

A digitális tartalmak létrehozása

A digitális tartalom létrehozásának folyamatát a projektünk keretében tizennégy műhelymunkán keresztül, 2023. szeptember 15-től 2024. március 1-jéig tartó időszakban gondosan megterveztük és végrehajtottuk. Ezek a workshopok alapvetően fontosak voltak a projektünk számára, mivel nemcsak technikai ismeretekkel és készségekkel látták el a résztvevőket, hanem mélyebb megértést is nyújtottak a digitális írástudás olyan társadalmi jelenségekre gyakorolt hatásáról, mint a diszkrimináció és a rasszizmus.

A projekt első szakaszában, amely az első tíz műhelymunkát foglalta magába, a hangsúly a digitális írástudás alapjainak megismertetésén volt. E bevezető foglalkozások célja az volt, hogy a résztvevők képesek legyenek megérteni és kritikusan értékelni a digitális tartalmakat, valamint hogy tudatosítani tudják, hogy a digitális média hogyan befolyásolhatja az olyan társadalmi jelenségek észlelését és terjedését, mint a megkülönböztetés és a rasszizmus. A tevékenységek a kritikus gondolkodás fejlesztésére irányultak, és arra, hogy a résztvevők képessé váljanak a digitális térben való aktív, felelős és etikus részvételre.

Az alapos előkészítés után a projekt a digitális tartalom létrehozásának aktív szakaszába lépett. A folyamatnak ezt a részét úgy alakítottuk ki, hogy a résztvevők kreatív potenciálját maximálisan kiaknázzuk. A résztvevőket interaktív workshopokon keresztül arra ösztönözték, hogy a megszerzett ismereteket és készségeket eredeti digitális művek megtervezése és létrehozása során alkalmazzák. Ezeket a tevékenységeket nem csak a kreativitás ösztönzésére tervezték, hanem arra is, hogy lehetővé tegyék a tanult készségek gyakorlati alkalmazását valós környezetben.

A digitális tartalom kidolgozásának fázisai

Brainstorming tevékenység, ahol a résztvevők kötetlen légkörben osztották meg ötleteiket, cseréltek tapasztalatokat, és megvitatták a digitális tartalom létrehozásának különböző megközelítéseit. Ezek a tevékenységek a digitális tartalomkészítési folyamat fontos részét képezték, mivel az ötletek szabad áramlását és a

a résztvevők kreativitásának ösztönzése. Az ötletbörze célja az volt, hogy minél több ötletet generáljanak, függetlenül azok megvalósíthatóságától.

A foglalkozások felépítése rugalmas volt, lehetővé téve a résztvevők számára, hogy szabadon kifejezzék gondolataikat. A mediátorok kulcsszerepet játszottak a tevékenység vezetésében, biztosítva, hogy minden résztvevőnek lehetősége legyen hozzájárulni. Gondoskodtak a csoport idejéről és energiájáról is, motiválták a résztvevőket, hogy koncentráltak és produktívak maradjanak, rövid szüneteket tartottak, és jégtörő eszközöket használtak. A brainstorming tevékenység lehetőséget adott a résztvevőknek arra, hogy fejlesszék kommunikációs és csapatmunkával kapcsolatos készségeiket.

A különböző nézőpontok és tapasztalatok cseréje segített a résztvevők közötti megértés és tisztelet kialakításában. Az aktív meghallgatás és a konstruktív visszajelzés kulcsfontosságú szempontok voltak, amelyek lehetővé tették a résztvevők számára, hogy másokkal együttműködve továbbfejlesszék ötleteiket.

Bár az ötletbörze termékeny talaj volt az ötletek számára, néha kihívások merültek fel, mint például egyes résztvevők dominanciája vagy a témától való eltérés. Ezeket a kihívásokat a mediátorok segítségével oldottuk meg, olyan szabályok felállításával, amelyekben a foglalkozás elején megállapodtunk, és amelyeket a foglalkozás során szükség szerint megismételtünk. Ebben a szakaszban kiválasztottunk öt-hat ötletet, amelyeket az ülés során továbbfejlesztettünk és kiválasztottunk.

A kezdeti ötletelési fázis után a *megbeszélések* a digitális tartalom létrehozásának egy formálisabb szegmensét jelentették. Az ülésnek ez a része a javasolt ötletek mélyebb megfontolására és kidolgozására összpontosított. Minden ötlet részletes elemzésen keresztül kapott figyelmet, ahol a résztvevők megvitatták az előnyöket, a lehetséges akadályokat, a szükséges erőforrásokat és a várható eredményeket.

Nyíltan azonosították a lehetséges problémákat és kihívásokat. A megbeszéléseken megvitatták, hogy egy adott problémát hogyan lehet a legjobban bemutatni, milyen erőforrások állnak rendelkezésre, és melyek azok, amelyeket reálisan meg lehet szerezni. Minden egyes azonosított kihívás esetében a csoport a mediátorok segítségével azon dolgozott, hogy lehetséges megoldásokat és stratégiákat találjon a potenciális problémák leküzdésére. A részletes megbeszélést követően a folyamat a *szavazás* és az ötletek kiválasztásának szakaszába lépett.

Ez a lépés kulcsfontosságú volt a csoporton belüli döntéshozatal szempontjából, biztosítva, hogy a projekt a közös érdekeknek és célkitűzéseknek megfelelően haladjon. Az összes ötlet bemutatásához a résztvevőket csoportokra osztották, ahol részletesebben ismertették ötleteiket. Lehetőségük volt arra, hogy röviden ismertessék ötleteiket, kiemelve a legfontosabb pontokat és azokat az okokat, amelyek miatt ötletüket el kellene fogadni.

Az előadás után a résztvevők szavaztak arról, hogy melyik ötlet írja le legjobban a problémát, amellyel foglalkozunk, és milyen típusú digitális tartalom a legmegfelelőbb a megvalósításhoz.

Az oktatók és közvetítők szerepe a digitális tartalom létrehozásában

Az oktatók és közvetítők kulcsszerepet játszottak abban, hogy a résztvevőket végigvezessék a digitális tartalom létrehozásának folyamatán, és nemcsak szakértői tudást, hanem támogatást és motivációt is nyújtottak. Közreműködésük lehetővé tette a résztvevők számára, hogy elsajátítsák a szükséges készségeket és továbbfejlesszék ötleteiket. Összességében az oktatók és közvetítők szerepe pótolhatatlan volt a digitális tartalom létrehozásának folyamatában. Szakértelmük, támogatásuk és a résztvevők motiválására való képességük alakította a munka szerkezetét és dinamikáját, biztosítva, hogy a résztvevők ne csak a szükséges készségeket sajátítsák el, hanem önbizalmukat és kritikai gondolkodási képességüket is fejlesszék. A projekt megmutatta, hogy a mobiltelefonok és egyszerű alkalmazások hogyan szolgálhatnak hatékony eszközként a digitális tartalom létrehozásában.

A résztvevők különösen motiváltak és inspiráltak voltak a projektnek ebben a részében, és a korábbi foglalkozásokhoz képest nagyobb lelkesedést és kreativitást mutattak. A mobiltelefonnal történő videofelvétel lehetővé tette a vizuális anyagok készítésének rugalmasságát és egyszerűségét, míg a Clipchamp alkalmazással történő videoszerkesztés lapon még a vágási tapasztalattal nem rendelkezők számára is elérhető volt. A posztterekhez szükséges fényképeket is mobiltelefonokkal készítették, majd Photoshopban és InDesignban dolgozták fel a közvetítők segítségével, akik rendelkeztek a szükséges ismeretekkel, és kulcsszerepet játszottak a résztvevők támogatásában.

A résztvevők különleges motiváltsága a rengeteg ötletükben mutatkozott meg.

a projekt ezen szakasza során keletkezik. A lelkesedés és a kreativitás olyan nagy volt, hogy kihívást jelentett eldönteni, mely ötletek valósuljanak meg. Ez a lelkesedés

dinamikus légkört teremtett a résztvevők között, véleménycserére és együttműködésre ösztönözve őket, tovább gazdagítva az alkotófolyamatot.

A rendelkezésre álló technológia, például a mobiltelefonok és ingyenes alkalmazások használata lehetővé tette a résztvevők számára, hogy kísérletezzenek és különböző kreatív megközelítéseket fedezzenek fel, így a tartalomkészítés folyamata hozzáférhetővé és befogadóvá vált. E folyamat révén a résztvevők nemcsak technikai készségeket szereztek, hanem olyan fontos szociális készségeket is fejlesztettek, mint a csapatmunka és a kreatív gondolkodás. Megtanulták, hogyan alakítsák át ötleteiket konkrét digitális projekteké, és hogyan használjanak digitális eszközöket történetek elmesélésére vagy üzenetek közvetítésére.

A technikai és szociális készségek mellett a résztvevők a kritikus gondolkodás képességét is fejlesztették a megvalósítandó ötletek kiválasztásakor, megtanulva, hogyan értékeljék, hogy mely ötletek rendelkeznek a legnagyobb potenciállal a kívánt üzenetek közvetítésére és a projekt céljainak elérésére. Ezek a tapasztalatok felbecsülhetetlen értékűek voltak, mivel lehetőséget biztosítottak a résztvevőknek arra, hogy aktív résztvevői legyenek a digitális világnak, nemcsak a digitális tartalom fogyasztóiként, hanem olyan alkotóként is, akik hozzájárulhatnak a pozitív üzenetek és értékek terjesztéséhez.

Összefoglalva, a projekt keretében a digitális tartalom létrehozásának folyamata dinamikus és gazdagító volt, kiemelve a hozzáférhető technológia és a kreatív stratégiák fontosságát abban, hogy a fiatalok a digitális kultúra aktív résztvevőivé válhassanak. E folyamat révén a résztvevők nemcsak új készségeket szereztek, hanem hozzájárultak egy digitálisan írástudó és kreatív közösség kialakításához is, amely készen áll arra, hogy szembenézzen a jövő kihívásaival és kihasználja a digitális korszak nyújtotta lehetőségeket.

Összességében a projekt sikeresen képessé tette a résztvevőket arra, hogy a digitális tartalom kritikus felhasználóivá és kreatív alkotóivá váljanak. A megtanult tanulságok és a kifejlesztett készségek szilárd alapot jelentenek a jövőbeli digitális törekvésekhez, a létrehozott tartalom pedig hozzájárul a befogadásról, a sokszínűségről és a megkülönböztetés elleni küzdelemről szóló szélesebb körű párbeszédhez. Bár az út kihívást jelentett, az eredmények azt mutatják, hogy megfelelő támogatással, kreativitással és együttműködéssel jelentős eredményeket lehet elérni, még korlátozott erőforrásokkal is. Ez a projekt tehát,

a digitális korban a tanulás, az alkotás és a megosztás folyamatos folyamatának kezdete, nem pedig a végét jelenti.

A digitális tartalom jellemzői

Projektünk olyan digitális tartalmak létrehozására összpontosít, amelyek a sporton keresztül ösztönzik a befogadást, a sokszínűségről és a diszkrimináció elleni küzdelemről való gondolkodást. A projekt fő digitális tartalma egy egyperces videó és egy plakát, amelyek együttesen erős üzenetet közvetítenek az egység és a sokszínűség elfogadásának fontosságáról.

Videó

A videó a résztvevők focilabdát dobáló felvételével kezdődik, ami a sportolás örömét és energiáját tükrözi. Hamarosan kiderül azonban, hogy van egy egyedi elem - egyes játékosok fehér zoknit viselnek, míg mások fekete zoknit. Miközben a fehér zoknis játékosok a labdával játszanak, a fekete zoknis játékosok állva, türelmetlenül várják, hogy bekerüljenek a játékba. Ez a vizuális kontraszt nemcsak a játékosok közötti sokszínűség szimbólumaként szolgál, hanem arra is ösztönzi a nézőket, hogy gondolkodjanak a befogadástól és annak fontosságáról, hogy a különbözőségektől függetlenül mindenkinek egyenlő esélyeket biztosítsanak.

A videó előrehaladtával a hangsúly a csapatszellemre és az együttműködésre helyeződik át. Ebben a részben a Dialekt projekt zászlója most a játékosok mögött áll. A Dialect projekt transzparens jelenlétével a videó hangsúlyozza a sport szerepét, mint egyetemes nyelv, amely áthidalja a kulturális, etnikai és társadalmi különbségeket, emlékeztetve minket arra, hogy minden játék középpontjában a tanulás, a megértés és a növekedés lehetősége rejlik. A banner vizuális pecsétként szolgál, amely megerősíti a projekt elkötelezettségét a rasszizmus elleni küzdelem és a befogadás előmozdítása mellett a párbeszéd és a közös tevékenységek ereje révén.

A történet azt mutatja be, hogy a játékosok a különbözőségeik ellenére hogyan működnek együtt sikeresen, hogyan passzolják a labdát és hogyan győzik le együtt az akadályokat. Ez a szimbolika azt az üzenetet tükrözi, hogy ha együtt dolgozunk, bármilyen akadályt le lehet győzni, elősegítve a szolidaritás és a csapatmunka értékeit. A közös játék és a labdapasszolás során a játékosok között a

fekete-fehér zokniban, a *"Harcolunk a rasszizmus ellen a Dialektus projekt révén!"* üzenet hangzik el.

A videó egy festői ábrázolásban csúcsosodik ki, amelyen a résztvevők együtt ugrálnak, és vidám lábköszöntést adnak elő, miközben a képernyőn megjelenik a *"Győzzünk együtt!"* üzenet. Ez a pillanat az egységet, az örömet és a közös sikert szimbolizálja, hangsúlyozva azt a gondolatot, hogy közös erőfeszítésekkel egy befogadóbb és igazságosabb társadalmat építhetünk.

A játék inspiráló megjelenítése és a *"Győzzünk együtt"* üzenet után a videó a sportjáték szimbolikáján keresztül fejezi ki az egység erejét, ahol a különböző zoknik már nem az elkülönülést, hanem a csapatdinamikát gazdagító sokszínűséget jelképezik. Ez a szimbolika erősíti azt a gondolatot, hogy az erő a sokféleségben rejlik, és a sportpálya egy olyan társadalom metaforájává válik, amelyben a különbözőségeket elfogadják és értékelik.

A videó egy focilabdát ábrázoló fotóval zárul, az egyik láb fehér zokniban, a másik fekete zokniban, az egységet jelképezve. A focilabdát ábrázoló utolsó fénykép, amelyet fehér és fekete zokniban lévő lábak vesznek körül, erőteljes vizuális szimbólumként szolgál, amely a videó befejezése után is sokáig visszhangzik a nézőkben. Ez az egységet és harmóniát szimbolizáló kép teszi teljessé a videó üzenetét - azt, hogy fizikai, kulturális vagy bármilyen más különbözőségünktől függetlenül létrehozhatunk egy olyan befogadó társadalmat, amelyben mindenkinek lehetősége van arra, hogy egyenlő esélyekkel járuljon hozzá és vegyen részt. A videónak ez az erőteljes vizuális befejezése hangsúlyozza, hogy a befogadás és a sokszínűség nemcsak lehetséges, hanem kívánatos cél, amelyre mind a sportpályán, mind tágabb társadalmi kontextusban törekedni kell.

Plakát

A plakátot úgy tervezték, hogy kiegészítse a videót, és még inkább kiemelje a projekt legfontosabb üzeneteit. A központi vizuális elem a játékosok lábának képe - az egyik fekete zokniban, a másik fehér zokniban, egy focilabdára helyezve. Ez a kép szimbolikusan a befogadást és a sokszínűséget jelképezi, emlékeztetve minket a sokszínűség elfogadásának és megbecsülésének fontosságára a sportban és azon kívül is.

A plakát vizuális erővel és rövid, hatásos üzenetekkel hangsúlyozza a befogadás, a sokszínűség és a diszkrimináció elleni küzdelem fontosságát. A központi vizuális motívum - fekete-fehér zoknis lábak egy focilabdán - metaforikusan a sokféleségben rejlő egységet és a cselekvő befogadást jelképezi. Ez az erőteljes vizuális szimbólum azt sugallja, hogy a sport túllép a fizikai különbségeken, és az egység és az együttműködés platformjává válik.

A plakáton a *"Lehetséges a diszkrimináció nélküli világ!"* szlogen olvasható, amely egy jobb világ vízióját mutatja be, ahol nincs helye a diszkriminációnak. További szlogenek, mint például "A közösségi hálózatok nagyszerűek, ha tudjuk, hogyan kell használni őket", "A sokszínűség összeköt minket, a digitális írástudás képessé tesz", "Legyünk hangadók a megkülönböztetés ellen", "Művelődj, ne légy naiv", "Nem minden igaz, amit az interneten látsz", "Ellenőrizd az információt, mielőtt ítélsz", "Jelentsd az erőszakot!" támogatják ezt a központi üzenetet: "Egy világ megkülönböztetés nélkül lehetséges!", hangsúlyozva elkötelezettségünket a megkülönböztetés elleni küzdelem és a befogadás előmozdítása mellett a digitális tartalmak révén.

A plakáton megjelenő egyszerű, mégis erőteljes szlogenek emlékeztetőül és tanulságként szolgálnak, amelyek a sportkörnyezeten kívül is alkalmazhatók - a mindennapi digitális környezetben, a közösségi hálózatokban és más területeken. Hangsúlyozzák, hogy a kritikus gondolkodás és a felelős viselkedés az interneten kulcsfontosságú a pozitív társadalmi változások megteremtéséhez. Ezek az üzenetek együttesen olyan narratívát kívánnak kialakítani, amely nemcsak tájékoztat és nevel, hanem aktív részvételre is ösztönöz egy befogadóbb társadalom megteremtésében.

A plakát vizuális és szöveges elemeket is használ, hogy rávilágítson a digitális írástudás szerepére, mint olyan eszközre, amely képessé teszi az egyéneket a megkülönböztetés felismerésére és a diszkrimináció elleni küzdelemre. Olyan kérdéseket emelnek ki, mint az információk ellenőrzése és az online erőszakkal szembeni passzivitás elkerülése, arra ösztönözve az embereket, hogy vállaljanak felelősséget a megosztott információkért és az online viselkedésért. Ez a megközelítés annak mélyebb megértését tükrözi, hogy a digitális írástudás hogyan lehet hasznos a modern kor kihívásaiban.

Ez a poszter világosan jelzi, hogy a technológia és a sport erőteljes szövetségesek lehetnek az egyenlőségen, tiszteleten és megértésen alapuló társadalom építésében. A közvetített üzenetek nem csak

a tanulságok levonása, hanem olyan cselekvésre való felhívás, amely a szélesebb közönségre is hatással van, maradandó benyomást hagyva és konkrét szemlélet- és viselkedésváltozásokra ösztönözve.

A plakát és a videó közötti kapcsolat

A videótartalom és a plakát közötti szinergia nem csupán két médium puszta kombinációja, hanem stratégiai megközelítés a projektünk kulcsfontosságú értékeinek kommunikálására. A videó a maga dinamizmusával és narratívájával, a plakát pedig a vizuális erejével és az üzenet egyértelműségével együttesen erős vonzerőt gyakorol a közönségre. Ez a megközelítés lehetővé teszi számunkra, hogy a közönség széles körét megszólítsuk és bevonjuk, a folyamatosan online lévő fiataloktól kezdve azokat, akik a vizuális művészet hagyományosabb formáit értékelik. Emellett ez a megközelítés megszilárdítja a projekt kulcsfontosságú üzeneteit - befogadás, sokszínűség, szolidaritás - a közönség tudatában, arra ösztönözve őket, hogy mélyen elgondolkodjanak azon, hogy milyen szerepet játszanak ezen értékek előmozdításában a mindennapi életben.

Ezen túlmenően e digitális tartalmak együttes hatása gyakorlati példája a digitális média erejének az oktatásban és az érdekérvényesítésben. Egy olyan korszakban, amikor a digitális technológiák egyre inkább befolyásolják életünket, a projekt rávilágít arra, hogyan lehet ezeket az eszközöket pozitív és konstruktív üzenetek népszerűsítésére használni. Ezzel nemcsak bizonyos társadalmi kérdésekre hívjuk fel a figyelmet, hanem azt is bemutatjuk, hogy a digitális média hogyan használható a változás megteremtésére és a fontos társadalmi üzenetek terjesztésének platformjaként.

Összefoglalva, a projekt és annak digitális tartalma cselekvésre szólít fel, nemcsak arra, hogy gondolkodjunk a meglévő társadalmi problémákon, hanem arra is, hogy tegyünk lépéseket azok megoldása érdekében. Reméljük, hogy a projekt révén arra ösztönözhetjük az egyéneket és a közösségeket, hogy aktív szerepet vállaljanak egy befogadóbb társadalom megteremtésében. Ez a történet nem csupán a sportról vagy a digitális médiáról szól; ez a történet az egyének és a közösségek erejéről szól, akik együtt dolgoznak egy mindenki számára jobb világ megteremtéséért. Ezekkel a digitális tartalmakkal nemcsak üzenetet közvetítünk, hanem arra is meghívunk minden egyes embert, hogy legyen részese annak a változásnak, amelyet a világban látni szeretnénk.

Ez a kezdeményezés fontos párbeszédet indít el a technológia és a média szerepéről is.

társadalmi értékeink és normáink alakítása. Egy olyan időszakban, amikor a digitális írástudás kulcsfontosságú készséggé vált, a projekt hangsúlyozza a digitális platformok felelős használatának szükségességét.

A projekt résztvevői gondosan megtervezett tartalommal mutatják be, hogy a digitális eszközök nemcsak a szórakoztatás és a kommunikáció, hanem a társadalmi tudatosság, az oktatás és az aktivizmus előmozdítására is használhatók. Ezzel a megközelítéssel a projekt hozzájárul egy olyan digitális kultúra kialakításához, amely értékeli az etikai felelősséget, a kritikus gondolkodást és a társadalmi változásokban való aktív részvételt.

A projekt továbbá rávilágít a kollektív munka és a kreativitás erejére. A digitális tartalmak létrehozása során a résztvevők megtanulták, hogyan hangolják össze ötleteiket, tehetségüket és képességeiket, hogy koherens és jelentős üzeneteket hozzanak létre. Az ilyen projekteken keresztül olyan együttműködési modelleket hozunk létre, amelyek másokat is arra ösztönözhetnek, hogy egyesítsék erőfeszítéseiket a pozitív társadalmi változások létrehozásában, ezáltal erősítve közösségünk szövetét, és hidat építve egy befogadóbb jövő felé.

Megszerzett tudatosság

A médiaműveltséggel és a digitális eszközökkel kapcsolatos képzés döntő szerepet játszik a serdülők sportban tapasztalható megkülönböztetésről alkotott felfogásának és az arról szóló narratíváknak a kialakításában. A velük a digitális írástudás témakörében tartott 14 workshop során a serdülők megismerkedhettek a megkülönböztetéshez vezető jelentős jelenségekkel, és tudatosíthatták, hogy hol fordul elő. A jelenségek megismerésén túl a különböző gyakorlati műhelyeken keresztül lehetőségük volt arra, hogy tudatosítani tudják magukban a diszkriminatív viselkedést, valamint azt, ami a környezetükben előfordul, majd elgondolkodjanak azon, hogyan lehet azt leküzdeni, és olyan tartalmakat létrehozni, amelyek segítenek a közösségnek.

A médiával és a digitális eszközökkel kapcsolatos képzés több szempontból is hozzájárult ahhoz, hogy a serdülők a sportban tapasztalható diszkriminációról és annak narratíváiról alkotott elképzeléseikhez. A képzés lehetővé tette a serdülők számára, hogy elemezzék és kritikusan gondolkodjanak az általuk fogyasztott médiaüzenetekről. Megtanulták felismerni, hogy a médiatartalmakban hogyan ábrázolható vagy akár igazolható a sportban történő megkülönböztetés, és ez hogyan befolyásolja a társadalmi attitűdök kialakulását. A képzés révén a serdülők

tudatosabbá válnak a sporttörténetekben és sportriportokban gyakran megjelenő sztereotípiák és előítéletek. Ezáltal jobban felkészültek a diszkriminatív narratívák felismerésére és megkérdőjelezésére.

A digitális eszközök lehetővé tették a fiatalok számára, hogy olyan tartalmakat hozzanak létre, amelyek elősegítik a megértést és az empátiát a diszkriminációval szembesülő emberek iránt. Videótartalmak és plakátok készítésével a serdülők olyan történeteket tudtak közvetíteni, amelyek humanizálják az egyéneket és elősegítik a befogadást. A fiatalok készségeket szereztek arra vonatkozóan, hogyan használhatják a digitális platformokat a sportban és azon kívül is a változásokért való kiállás érdekében. Ez magában foglalja a közösségi média használatát a diszkriminációs problémákra való figyelemfelkeltésre, illetve olyan kampányok létrehozására, amelyek cselekvésre és változásra ösztönöznek.

A serdülők a képzés során megtanulták, hogyan készítsenek digitális tartalmakat világos céllal és céllal - a hangsúlyt olyan tartalmak létrehozására helyezték, amelyek hozzájárulnak a sportban tapasztalható diszkrimináció csökkentéséhez.

A képzés révén a fiatalok személyes felelősségérzetet alakítottak ki az általuk feldolgozott témák iránt. Azáltal, hogy a médián keresztül kifejthették gondolataikat, aktívabb résztvevőivé váltak a diszkrimináció és az igazságtalanság elleni küzdelemnek.

Ezért a média és a digitális eszközökkel kapcsolatos képzés nagy hatással volt arra, hogy a serdülők hogyan érzékelik a sportban tapasztalható megkülönböztetést, és hogy az erről szóló narratívák milyen teret kapnak a nyilvánosságban. Most már nemcsak a probléma felismerésére képesek, hanem arra is, hogy aktívan hozzájáruljanak annak megoldásához a befogadást és egyenlőséget elősegítő digitális tartalmak létrehozásával és megosztásával.

Ami a digitális anyagok előállítására vonatkozó gondolkodást illeti, nagy jelentőséggel bírt a digitális és médiaműveltséggel és a tanulással kapcsolatos képzés, valamint a diszkrimináció problémájának figyelembevétele.

A videót és a plakátot, amelyek, mint korábban hangsúlyoztuk, egy összefüggő egészet alkotnak, nagyban befolyásolta a műhelymunkák során elhangzottak. Először is, maga az ötletelés összhangban volt a kurzus tartalmával - az ötleteket tiszteletben tartották, nem volt helye a gúnyolódásnak, és a videó végső megvalósításáig kollektív szellem uralkodott. Mivel a résztvevők egyetértettek abban,



hogy a digitális tartalom univerzális legyen, és használható legyen

közösségükön kívül és külföldön is, úgy döntöttek, hogy olyan videót terveznek, amely szimbolikusan ábrázolja a rasszizmust és a diszkriminációt, rövid üzenetekkel, amelyek segítenek a nézőnek megérteni a lényegét.

A gyerekek több kulcsfontosságú okból döntöttek a diszkriminációról és a rasszizmusról szóló videó mellett.

A megkülönböztetés és a rasszizmus olyan kérdések, amelyek rendszeresen megjelennek a társadalmi interakciókban, beleértve a sportot is. A gyerekek felismerték, hogy ezek a kérdések rendkívül fontosak és aktuálisak, ami erős érzelmi reakciót váltott ki belőlük, és azt a vágyat, hogy a projektjükkel foglalkozzanak ezekkel a kérdésekkel.

A résztvevők a médiaműveltséggel foglalkozó műhelyeken és a futballjáték³ során megismerkedtek a média hatalmával a felfogás és az attitűdök alakításában. A videóformátumot úgy választották, hogy üzeneteiket hatékonyan közvetítsék a szélesebb közönség felé, vizuális és narratív elemeket használva a diszkrimináció és a rasszizmus következményeire való neveléshez.

Néhány gyermeknek személyes tapasztalatai lehetnek a megkülönböztetéssel kapcsolatban, vagy tanúi lehetnek ilyen helyzeteknek a közösségükben vagy az iskolában. Ez motiválta őket arra, hogy olyan témát válasszanak, amely tükrözi személyes érzéseiket és azt a vágyukat, hogy hozzájáruljanak a pozitív változáshoz.

A labdarúgás, mint világszerte népszerű sportág, olyan közös nyelvet biztosít, amely átível a kulturális és társadalmi határokon. Azzal, hogy a futballt a diszkriminációról és a rasszizmusról szóló vita alapjául használták, a gyerekek a sport egyetemes vonzerejét akarták felhasználni a tudatosság növelésére és a párbeszéd ösztönzésére.

A fekete-fehér zokni mint szimbólum kiválasztása tekintetében

A fekete-fehér zokni világos, vizuálisan is szembeötlő metaforát nyújt, amely könnyen közvetíti a kettősség és az ellentét fogalmát, de az egység lehetőségét is. Ez az egyszerű vizuális megjelenítés megkönnyíti az olyan összetett témák megértését, mint a rasszizmus és a befogadás.

A fekete-fehér zoknik használata lehetővé teszi a kettősség és a harmónia, az egyidejű különbségek és a közös pontok mély értelmezését. Ez a szimbolika gondolkodásra ösztönöz és

párbeszéd arról, hogy az emberek közötti különbségeket hogyan lehet elismerni és ünnepelni, ahelyett, hogy kirekesztés alapjául szolgálnának.

A fekete és fehér zokni metaforája közvetlenül kapcsolódik a rasszizmushoz, a megkülönböztetés egyik leglátványosabb formájához. Ez a választás világos keretet biztosít a rasszizmus megvitatásához, mind a sportban, mind tágabb társadalmi kontextusban.

Azzal, hogy olyan egyszerű dolgot választottak, mint a zokni, a gyerekek megkönnyítették, hogy mindenki részt vehessen a projektben, anélkül, hogy különleges felszerelésre vagy ruházatra lenne szükségük. Ez lehetővé tette a projektben való nagyobb befogadást és részvételt.

E választás révén a gyerekek érettségről és kreativitásról tettek tanúbizonyyságot a szimbólumok használatában, hogy komplex gondolatokat közvetítsenek, lehetővé téve az általuk vizsgált témák mély és többrétegű megértését.

A plakát elkészítése

A gyerekek által a projekt részeként készített plakáton a központi üzenetek, amelyeket közvetíteni szeretnének, jól látható helyen vannak elhelyezve, hogy azonnal felkeltsék a néző figyelmét. Nem véletlenül döntöttek úgy, hogy a legfontosabb kijelentéseket a plakáton helyezik el, hanem gondosan átgondolt stratégia volt, amelynek célja a maximális hatás elérése volt a közönséggel való kommunikációban.

Az állítások központi üzenetként való kiválasztásának okai

Azzal, hogy a gyerekek a plakát központi területein erős üzeneteket helyeztek el, biztosítani akarták, hogy a projekt kulcsfontosságú gondolatait azonnal észrevegyék és megjegyezzék. Ezek az üzenetek közvetlen emlékeztetőként szolgálnak a projekt által támogatott értékekre, mint például a befogadás, az egyenlőség és a megkülönböztetés elleni küzdelem.

A látványos vizuális elemek és a világos és erőteljes üzenetek kombinálásával a plakát vizuálisan vonzóvá válik, és hatékonyabban közvetíti a központi üzenetet. Vizuális elemek, mint például

mint a fekete-fehér zokniban lévő lábak képe, a projekt témáinak metaforájaként szolgálnak, és tovább erősítik a szöveges üzenetek hatását.

A gyerekek tisztában voltak azzal, hogy a plakátot különböző kontextusokban fogják kiállítani, és különböző korú és háttérű emberek fogják látni. Azáltal, hogy a legfontosabb üzeneteket helyezik előtérbe, megkönnyítik az egyértelmű kommunikációt és a projekt üzeneteinek széles közönség körében történő terjesztését, függetlenül a témával kapcsolatos előzetes ismereteiktől.

A plakát központi üzenetei nemcsak informatívak, hanem arra is hivatottak, hogy a nézőket gondolkodásra és cselekvésre ösztönözzék. Az olyan kijelentések, mint a "Lehetséges a diszkrimináció nélküli világ!" és a "Legyünk hangadók a diszkrimináció ellen!" elgondolkodtatásra és személyes felelősségvállalásra szólítanak fel a befogadás előmozdítása és a diszkrimináció elleni küzdelem terén.

A központi üzenetekre való összpontosítással a plakát tükrözi a projekt alapvető értékeit és célkitűzéseit. Ez megerősíti a gyerekek elkötelezettségét a társadalmi változások sporton és médiaműveltségen keresztül történő előmozdítása mellett, a plakát pedig eszközként szolgál ezen értékek terjesztésére.

Ezzel a megközelítéssel a plakát nemcsak tájékoztató anyagként szolgál, hanem erőteljes érdekérvényesítő és oktatási eszközzé is válik, amely arra ösztönzi a nézőket, hogy felismerjék a befogadás előmozdításának fontosságát és lehetőségeit, valamint a sportban és a társadalomban a megkülönböztetés elleni küzdelmet.

A látott plakát dinamikus és üzenetekben gazdag. Minden szlogent különös gonddal választottunk ki, hogy konkrét üzenetet közvetítsen, és cselekvésre vagy elgondolkodásra ösztönözzön:

"A diszkrimináció nélküli világ lehetséges!" - Ez az alapvető, optimista üzenet tükrözi a projekt fő célját: a befogadó társadalom felépítésének lehetőségébe vetett hitet. Inspiráló és motiváló, arra az elképzelésre ösztönöz, hogy mindenki hozzájárulhat egy jobb világ megteremtéséhez.

"A sokszínűség összeköt minket, a digitális írástudás képessé tesz" - Ez a szlogen a projekt két fő témáját emeli ki. Először is, a sokszínűség mint érték, amely gazdagít és összeköt bennünket, másodszor pedig a digitális

az írástudás mint olyan eszköz, amely képessé tesz minket arra, hogy hatékonyan kommunikáljuk és kifejezzük ezeket a különbözőségeket a digitális világban.

"Legyünk hangosak a diszkrimináció ellen" - Ez a nyilatkozat aktivizmusra és felelősségvállalásra szólít fel. Nemcsak elismeri a diszkrimináció létezését, hanem mindenkit arra is ösztönöz, hogy aktívan vegyen részt a diszkrimináció elleni küzdelemben.

"Képezd magad, ne légy naiv" - Ez a szlogen az oktatás és az önismeret fontosságát hangsúlyozza a téves információk és sztereotípiák elleni küzdelemben. A naivitás és a manipuláció elleni küzdelem eszközeiként a kritikus gondolkodásra és a folyamatos tanulásra ösztönöz.

"Nem minden igaz, amit az interneten látsz" - Az információ túlerheltség korában ez a szlogen emlékeztet minket a tényellenőrzés fontosságára. Figyelmeztet arra, hogy a téves információk milyen könnyen terjednek az interneten, és arra ösztönöz, hogy kritikusan viszonyuljunk az interneten található információkhoz.

"Ellenőrizd az információkat, mielőtt ítélsz" - Ez egy közvetlen felhívás a gondolkodásra és a felelősségre. Mielőtt véleményt alkotnánk vagy ítéletet mondanánk, meg kell győződnünk arról, hogy meggyőződésünk pontos és ellenőrzött információkon alapul.

"Jelentsd az erőszakot!" - Ez egy egyértelmű, cselekvésre alkalmas kijelentés, amely konkrét reakcióra ösztönöz azokban a helyzetekben, amikor erőszakot tapasztalnak. Nemcsak az egyéni felelősséget erősíti, hanem elősegíti az erőszak elleni küzdelem kollektív felelősségét is.

Mindegyik szlogen célja, hogy a fiatalokat - egyénileg és csoportosan - képessé tegye a diszkrimináció felismerésére, megértésére és az ellene való fellépésre, valamint a sokszínűség tiszteletének és elfogadásának előmozdítására az oktatás és a digitális térben való aktív részvétel révén.

Összességében a plakát üzenetei tükrözik a fiatalok azon vágyát, hogy a változás ügynökei legyenek, és a digitális írástudást eszközként használják egy befogadóbb társadalom megteremtéséhez. A proaktív és tudatos fiatalok kifejeződései, akik készek szembeszállni a diszkriminációval, az erőszakkal és az erőszakkal.

a társadalmunkban elterjedt féltetajékoztatás. Ezek a jelszavak nem csak cselekvési útmutatóként szolgálnak, hanem emlékeztetnek arra is, hogy a társadalmi igazságtalanságok elleni küzdelemben minden egyes embernek mekkora hatalma van.

A workshopok hatása a videótartalmak és plakátok készítésére rendkívül jelentős volt, és közvetlenül befolyásolta a diszkrimináció mélyebb megértését, valamint azt, hogy miként nyilvánul meg a sportban és a társadalomban. Ez a tapasztalat képessé tette a fiatalokat arra, hogy ne csak kritikusan gondolkodjanak, hanem a megszerzett digitális készségeket aktívan használják a befogadás és a tisztelet előmozdítására. A műhelyek lehetővé tették számukra, hogy tudásukat kreatív és erőteljes üzenetökké alakítsák, amelyek nemcsak a diszkrimináció problémáira világítanak rá, hanem pozitív változásokra is ösztönzik a kortársakat és a szélesebb társadalmi köröket. Az eredmény jelentős: a fiatalok a változás hangjaivá váltak, megmutatva, hogy még az olyan apró lépések, mint egy videó elkészítése vagy egy plakát megtervezése is nagy hatással lehetnek egy igazságosabb világ előmozdítására.

Football3 mérkőzések és digitális tartalmak

2023 szeptemberétől 2024 márciusáig a tevékenységünk a rendszeres médiaműveltségi műhelymunkák mellett focimeccsek³ lejátszására is kiterjedt. Miközben a résztvevők a pályán találkoztak, ahol megtanulták a fair play-t és a csapatmunkát, a műhelymunkák során egyúttal kritikai gondolkodási készségeket sajátítottak el a médiatartalmakkal kapcsolatban. A digitális tartalmak témái e két vonal kölcsönhatásán keresztül alakultak ki, és a végső témaválasztásban csúcsosodtak ki, valamint a játék és a műhelymunkák során tanult ötleteiket és értékeiket legjobban tükröző videótartalom előállítására összpontosítottak.

A médiaműveltséggel kapcsolatos képzés és a labdarúgással kapcsolatos tapasztalatok³ jelentős hatással voltak arra, hogy a serdülők hogyan közelítették meg a digitális tartalmak létrehozását, különösen az olyan videótartalmakét, amelyek a labdarúgást eszközként használják a befogadással és a megkülönböztetés elleni küzdelemmel kapcsolatos kulcsfontosságú üzenetek népszerűsítésére. A fiatalok a fair play, az egyenlőség és a kölcsönös tisztelet fontosságát hangsúlyozó football3 játékkal játszva közvetlenül megtapasztalták azokat az értékeket, amelyeket digitális projektjeik révén közvetíteni kívántak.

A foci³ kulcsszerepet játszott abban, hogy a serdülőket videótartalmak készítésére ösztönözze. A labdarúgás ezen egyedi formája révén, amely a párbeszédet, a tiszteletet és a csapatmunkát



hangsúlyozza a

a hagyományos versenyszempont mellett a résztvevők közvetlenül megtapasztalták, hogy a sport hogyan szolgálhat a társadalmi befogadás és megértés előmozdításának hatékony eszközeként. Ez az interakciókban gazdag, a játék szokásos határain túllépő, az interperszonális kapcsolatokra és a megértésre összpontosító élmény gazdag inspirációs forrást nyújtott a fiatalok számára. A football3 egyedülálló értékeinek közvetlen megtapasztalása által motiválva a fiatalok úgy döntöttek, hogy készítenek egy videót, amely vizuálisan bemutatja, hogy a fair play, az egyenlőség és a kölcsönös tisztelet elvei, amelyeket a pályán gyakoroltak, hogyan alkalmazhatók szélesebb társadalmi kontextusban is. Ez a videó nemcsak a football3 játék dinamizmusát és érzelmeit tükrözi, hanem a sportot nagyobb társadalmi koncepciók metaforájaként is használja, inspiráló víziót kínálva egy olyan világról, amelyben a sokszínűség gazdagítja élményeinket és közösségeinket.

A Football3 mérkőzések különösen jelentősek a labdarúgás egyedi megközelítése miatt, amely olyan társadalmi értékekre helyezi a hangsúlyt, mint az egyenlőség, a befogadás és a kölcsönös tisztelet. Ezeken a mérkőzéseken a játékszabályok célja a játékosok közötti párbeszéd és megértés elősegítése, a közös szellem kialakítása és a pályán történő megkülönböztetés megelőzése érdekében. A játékon keresztül a fiatalok megtanulták, hogy a sportbeli interakció hogyan lehet platform az előítéletek lebontásához és a pozitív társadalmi változások ösztönzéséhez.

A focizás élménye3 befolyásolta a serdülőket abban, hogy a diszkrimináció témáját válasszák videójukhoz, mivel maga a játék a társadalmi interakciók mikrokozmoszaként szolgált, ahol láthatták, hogy az előítéleteket hogyan lehet legyőzni, ha az emberek egy közös cél érdekében összefognak. A fekete és fehér zoknik metaforája természetes választás volt, mert észrevették, hogy egy olyan egyszerű dolog, mint a különböző színű zoknik, hogyan szimbolizálhat mélyebb különbségeket az emberek között. A fekete és a fehér zokni különböző identitásokat, kultúrákat és tapasztalatokat jelentett, de amikor együtt fociznak, ezek a különbségek eltűnnek a közös szenvedélyben, az egységre és tiszteletre való törekvésben a pályán.

A labdarúgás3 arra inspirálta őket, hogy megmutassák, a játékosok különböző háttere és tapasztalatai hogyan járulhatnak hozzá a csapat erejéhez és gazdagságához. Ebben az összefüggésben a zokni nem csupán az egyenruha része volt, hanem az egységen belüli sokszínűség erőteljes szimbólumává vált. Ez a játék

a serdülők lehetőséget kaptak arra, hogy megtapasztalják és értékeljék a sokszínűséget, mint a csapat sikerének és kohéziójának kulcsfontosságú elemét.

A labdarúgás³ segítette a fiataloknak abban is, hogy önbizalmat és erőt merítsenek az üzeneteik közvetítésében. Egy olyan játékban való részvétel, ahol minden hangot meghallgatnak és tiszteletben tartanak, hozzájárult annak megértéséhez, hogy mindenki pozitív hatással lehet a társadalomra. Ez az élmény képessé tette őket arra, hogy pozitív üzenetet közvetítsenek videótartalmukban, és ezáltal a befogadás és az egyenlőség erős szószólóivá váltak a sportpályán és azon kívül is.

Végül a labdarúgás³ értékeinek megismerése és gyakorlása motiválta a serdülőket, hogy ugyanezeket az értékeket átültessék a szélesebb társadalmi szférába. A pályán szerzett tapasztalatok hatására megerősödve vállalták a kihívást, hogy olyan videót és plakátot készítsenek, amely nemcsak a diszkriminációval kapcsolatos kérdésekre hívja fel a figyelmet, hanem cselekvésre is, bemutatva, hogy a sport hogyan lehet a társadalmi változás eszköze. Kreatív kifejezőmódjukban, a fekete-fehér zoknik egyszerű, mégis erőteljes metaforáját felhasználva a kamaszok olyan narratívát építettek fel, amely nemcsak gondolkodásra és beszélgetésre készítet, hanem minden nézőt arra ösztönöz, hogy gondolja át saját hozzáállását, és tegyen lépéseket egy befogadóbb társadalom megteremtése érdekében.

A társadalmi értékek tudatosítása, amelyet a serdülők a Football3 játékon keresztül fejlesztettek ki, lehetővé tette számukra, hogy észrevegyék az egyes szerepek fontosságát a csapatban és a társadalomban. Rájöttek, hogy minden különbség, amelyet a fekete és fehér zokni szimbolizál, nem kell, hogy okot adjon a megosztottságra, hanem egy erősebb, gazdagabb közösség alapja lehet. Ez a felismerés vezetett olyan videótartalom létrehozásához, amely nemcsak a megkülönböztetést mint problémát mutatja be, hanem az egység mint megoldás vízióját is kínálja.

A közvetlen részvétel és a football3 játékon belüli párbeszéd tapasztalatai inspiráltak arra, hogy ezeket az elveket átültessük egy olyan digitális formátumba, amely szélesebb közönséget is elérhet. Ezért a pozitív társadalmi üzenetek terjesztésének egyértelmű szándékával a fiatalok olyan szlogeneket építettek be videójukba, mint a "A sokszínűség összeköt minket" és a "Győzzünk együtt", olyan nyelvezetet használva, amely egyszerre erőteljes és közérthető. Ezek a szlogenek nem csak mondatok voltak; ezek

lett a mottó, amely a résztvevőket mindennapi interakcióik során vezérelte, és arra ösztönözte őket, hogy aktívan kiálljanak a diszkrimináció ellen és támogassák a befogadást.

A videótartalmak készítése során a serdülők tudatosították, hogy a vizuális és narratív elemek milyen erővel bírnak az érzelmek és üzenetek közvetítésében. Gondosan megválasztottak minden egyes képkockát, minden egyes mozdulatot, minden egyes szót, hogy üzenetük lényege világosan hallható legyen. Azzal, hogy a rendezők, forgatókönyvírók és színészek szerepébe bújtak, a fiatalok olyan történetmesélési eszközökkel vértették fel magukat, amelyekkel egy igazságosabb és befogadóbb világért fognak küzdeni.

A kreatív folyamat révén a videó olyan médiummá vált, amelyen keresztül a serdülők kifejezhették nézeteiket, félelmeiket, reményeiket és álmaikat. A különböző nézőpontok és hangok bevonása a videó tartalmába lehetővé tette a diszkriminációval kapcsolatos tapasztalatok széles skálájának bemutatását, valamint az egységből és megértésből fakadó erő megmutatását. A videó tartalmának minden egyes megosztásával, azzal az üzenettel, hogy a megkülönböztetés legyőzhető és legyőzendő, a fiatalok a befogadás szószólóivá váltak, nemcsak a sportban, hanem a társadalmi élet minden területén.

Cselekedeteikkel a fiatalok bebizonyították, hogy a személyes fejlődés és a társadalmi felelősségvállalás hogyan erősítheti egymást. A foci3 játékban tanult elveket, mint például a fair play és a csapatszellem, a társadalmi igazságosságot elősegítő digitális tartalomba ültették át. Így a videótartalomban minden egyes passz több lett, mint egy sportakció; a társadalom minden szegletében az igazságosság és az egyenlőség labdájának passzolásának metaforájává vált. A videó nem csupán a sport bemutatása volt, hanem annak a társadalmi filozófiának a manifesztuma, amelynek megvalósítására ezek a fiatalok törekszenek.

A labdarúgásban való részvétel nem csupán egy játék volt a fiatal résztvevők számára, hanem egy olyan utazás, amelynek során megtanulták értékelni és alkalmazni a szolidaritás, az empátia, a fair play és a csapatszellem értékeit. Ezek a játékok nemcsak a szórakozáshoz járultak hozzá, hanem lehetővé tették számukra a meglévő különbségek leküzdését is, erős közösségi és összetartozás-érzést teremtve. E folyamat során a fiatalok megértették, hogy a sport erőteljes eszköz lehet a különbségek áthidalására és

hidak építése az emberek között, arra bátorítva őket, hogy nézzenek túl a felszínes különbségeken, és ismerjék fel a másokkal való mélyebb kapcsolatot.

A labdarúgásból3 levont tanulságokat olyan digitális tartalomra fordították le, amely a játék szellemét tükrözi, és a befogadásról, az egyenlőségről és az emberek közötti megértés fontosságáról szóló üzeneteket közvetíti. Ezzel a kreatív kifejezésmóddal a fiataloknak nemcsak a diszkrimináció elleni küzdelem fontosságára sikerült felhívniuk a figyelmet, hanem azt is bemutatták, hogy a sportpályán tanult elvek hogyan alkalmazhatók szélesebb társadalmi kontextusban is. Ez a tapasztalat képessé tette a fiatal résztvevőket arra, hogy a pozitív társadalmi változások szószólóivá váljanak, a sportot és a médiát platformként használva olyan értékek népszerűsítésére, amelyek fontosak egy igazságosabb és befogadóbb társadalom felépítéséhez.

A foci3-ban való részvétel és a digitális tartalomkészítés nemcsak tanulságos, hanem átformáló élményt is jelentett a fiatal résztvevők számára. A játék és a kreativitás révén megtanulták, hogyan ismerjék fel és győzzék le a társadalmi akadályokat, hogyan dolgozzanak együtt csapatként, és hogyan használják hangjukat és tehetségüket a számukra és közösségük számára fontos üzenetek terjesztésére. Ez a tapasztalat megerősítette, hogy a fiatalok képesek hozzájárulni a világ pozitív változásaihoz, a Football3 pedig döntő szerepet játszik abban, hogy ezek a fiatalok képessé váljanak arra, hogy e változások hordozóivá váljanak.

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

A kiállítást 2024. április 5-én rendezték meg a Dragojlo Dudić Általános Iskola udvarán, ahol maga a projekt is zajlott. A döntés, hogy a kiállítást ezen a helyszínen rendezzük meg, nem véletlen volt, hanem alaposan átgondolt, azzal a céllal, hogy tovább motiváljuk és bevonjuk az iskola azon diákjait, akik nem vettek részt közvetlenül a projektben. Ez ideális lehetőséget teremtett a projekt fiatal résztvevői számára, hogy személyesen közvetítsék tapasztalataikat és eredményeiket társaiknak, arra ösztönözve őket, hogy gondolkodjanak és potenciálisan vegyenek részt hasonló kezdeményezésekben a jövőben. Az, hogy az iskolát választották a kiállítás helyszínéül, egyértelmű üzenetet küldött a projekt oktatási aspektusának fontosságáról.

és a befogadás, a megértés és a kölcsönös tisztelet értékeinek előmozdításának szükségességét közvetlenül az oktatási rendszerben.

A kiállítás, amelyet a projektrészleg megkoronázásaként szerveztek, lehetőséget biztosított a diákok számára, hogy bemutassák munkájukat és az általuk készített digitális tartalmakat. Ez az esemény nem csupán az eredményeik ünneplése volt, hanem a projekt fontos üzeneteinek terjesztésére is alkalmat adott. Az iskolai honlap és a közösségi média kommunikációs eszközként való felhasználásával a diákoknak sikerült nemcsak a közösségüket, hanem a szélesebb közönséget is tájékoztatniuk és bevonniuk.

A projekt népszerűsítése nem állt meg az iskola falain belül. Azáltal, hogy más iskolákat is meghívtak a kiállításra, az iskola kiterjesztette a projekt hatókörét, és megosztotta tapasztalatait a szélesebb oktatási közösséggel. Ez a megközelítés megkönnyítette a fiatalok közötti tudás- és tapasztalatcserét, és növelte a projekt által érintett témák ismertségét.

A projekt részeként lépéseket tettünk más civil szervezetek és sportegyesületek tájékoztatására, és meghívtuk őket a kiállításra. A cél az volt, hogy a szervezetek szélesebb körét tájékoztassuk a projekt értékeiről és céljairól, és arra ösztönözzük őket, hogy a football3 megközelítést építsék be tevékenységeikbe.

Az esemény azonban nem teljesen a várakozásoknak megfelelően alakult. Az előkészítés és a meghívási folyamatba fektetett lelkesedés és erőfeszítések ellenére nem minden meghívott - köztük a nem kormányzati szervezetek és a sportakadémiák képviselői - tudott részt venni a rendezvényen. Ez csalódást okozott, de kiderült, hogy ennek is megvan a maga jó oldala. A péntek délelőtti időpont mellett döntöttek, ami előnyösnek bizonyult, mivel így a diákok jelentős része részt vehetett az eseményen, és első kézből értesülhetett a projektről. Az időzítés lehetővé tette, hogy az iskolai közösség szélesebb köre vegyen részt a rendezvényen, ami fokozta a diákok elkötelezettségét és megértését. Annak ellenére, hogy néhány várt vendég hiányzott, az eseményt az iskolai közösség nagy számban látogatta, ami élénk, kíváncsisággal és izgalommal teli légkört teremtett. A projekt pozitív fogadtatása ellenére néhány gyerek habozott megosztani a tartalmat.

a személyes közösségi média fiókjaikon. A "jó ügyért" végzett munka miatt a társak megítélésétől való félelem volt az a kihívás, amellyel néhány résztvevőnek szembe kellett néznie. Ez azt jelzi, hogy erősíteni kell a fiatalok önbizalmát aktivista erőfeszítéseikben, és olyan kultúrát kell kialakítani, amelyben az ilyen jellegű kezdeményezéseket széles körben elfogadják és értékelik.

Mindazonáltal e kihívások ellenére is észrevehető volt, hogy a serdülők nagy számban fényképeztek, rögzítettek és megosztották a közösségi médiában mind a plakátokat, mind magukat a projektben részt vevő társaikkal. A kiállítás és a kísérő tevékenységek révén a diákok értékes tapasztalatokat szereztek üzeneteik megosztásában és olyan kezdeményezések vezetésében, amelyek pozitív hatást gyakorolhatnak közösségükre és azon túl is. Ez a projekt nemcsak a digitális írástudásukat és médiakészségeiket gazdagította, hanem arra is emlékeztetett, hogy a fiataloknak jelentős szerepük van egy olyan társadalom alakításában, amely nagyobb befogadásra és egyenlőségre törekszik.

Az alkotások kiállítása mellett egy futball3-tornát is szerveztek, amely a résztvevőkkel megismertette a futball3 elveit - a társadalmi befogadást, az egyenlőséget és a kölcsönös tiszteletet elősegítő játékot. Ez a megközelítés nemcsak a tevékenységüket gazdagítja, hanem lehetőséget nyújt a fiataloknak arra is, hogy a sporton keresztül megismerkedjenek fontos társadalmi kérdésekkel, és olyan készségeket fejlesszenek, mint a csapatmunka és a vezetői képességek.

A projekt kiterjesztése más iskolák bevonásával rendkívül hatékony módszernek bizonyult a befogadás és a sokszínűség eszméinek szélesebb oktatási kontextusban történő előmozdítására. A projekt és eredményeinek kiállításon való bemutatása más oktatási intézmények figyelmét is felkeltette. Ez a lépés lehetővé tette, hogy a projekt elképzelései más diákcsoportok körében is elterjedjenek, és szélesebb körű párbeszédet ösztönözzenek a diszkrimináció elleni küzdelem és a befogadás oktatás és sport révén történő előmozdításának fontosságáról.

A kiállításon és más eseményeken keresztül a szélesebb közösséggel való kapcsolattartás közvetlen visszajelzést adott a résztvevőktől és a látogatóktól, akik támogatásukról és csodálatukról biztosították a projekt fiatal résztvevőinek erőfeszítéseit és kreativitását. A pozitív reakciók és a közösség

a támogatás további motivációt jelentett a fiatalok és a projekt szervezői számára, megerősítve munkájuk jelentőségét és hatását a társadalmi értékek előmozdítására.

Végül a kiállítás szervezésének és a különböző szervezetekkel és iskolákkal való együttműködésnek a tapasztalata értékes betekintést nyújtott a pozitív társadalmi változások elérésére irányuló közös erőfeszítésekben rejlő lehetőségekről. Kiderült, hogy a fiatalok kreativitásuk és elkötelezettségük révén képesek erőteljes szószólói lenni a befogadásnak és a sokszínűségnek, miközben készségeiket és tudásukat is fejlesztik. A projekt tehát megeremtette az alapokat a jövőbeli kezdeményezésekhez, amelyek az elért sikerekre építve tovább folytatják a megértés, a tisztelet és az egység értékeinek előmozdítását a sportban és azon túl is.

A nem kormányzati szervezetekkel és sportegyesületekkel való együttműködés révén a projekt szélesebb nyilvánosság számára történő bemutatására tett erőfeszítések célja nem csak magának a projektnek a népszerűsítése volt, hanem a társadalom minden területén a befogadás és a megkülönböztetés elleni küzdelem fontosságának tudatosítása is. Ez a stratégia lehetővé tette, hogy a projekt üzenetei messzire és széles körben eljutottak, megalapozva a jövőbeli együttműködést és közös projekteket. A projektnek és a kiállításon való részvételnek köszönhetően a fiatal résztvevők közösségükben változást előidéző tényezőkké váltak, és rendkívüli hajlandóságot és lelkesedést mutattak arra, hogy továbbra is olyan projekteken dolgozzanak, amelyek a befogadást, a sokszínűséget és a megkülönböztetés elleni küzdelmet támogatják. A megszerzett tudás és készségek nem csupán tudományos eredmények voltak, hanem olyan gyakorlati eszközök, amelyeket a fiatalok arra használhattak, hogy konkrét és pozitív hatást gyakoroljanak környezetükre. Az a képességük, hogy a projekt során tanultakat a valós élethelyzetekben is alkalmazni tudják, reményt és inspirációt keltett a társaik, a tanárok, a szülők és az egész közösség körében.

Különösen bátorító volt látni, hogy a kiállítás fiatal résztvevői meghívták a tágabb közösség tagjait, köztük a szomszédokat, fiatalabb testvéreket és szülőket, ami azt mutatja, hogy a projekt üzenete túllépte az iskolai környezet határait, és helyet kapott a társadalom szélesebb rétegeinek szívében és elméjében. A kiállításon ez a kibővült közönség első kézből tapasztalhatta meg, hogy a fiatalok hogyan használják a művészetet, a technológiát és a sportot kifejezőeszközként és fontos társadalmi kérdések képviselőit.

A kiállításon szerzett közös tapasztalatok és a fiatalok lelkesedése a hasonló projektek folytatása iránt rávilágít az ilyen kezdeményezések fontosságára a fiatalok aktív polgári szerepvállalásának és társadalmi felelősségvállalásának fejlesztése szempontjából. A projekt résztvevői által megtapasztalt siker és egység érzése hozzájárult személyes és társadalmi fejlődésükhöz, és nemcsak a tanuláshoz, hanem a megszerzett készségek gyakorlati alkalmazásához is lehetőséget biztosított számukra.

Végül soron ez a projekt és az azt kísérő esemény, például a football3 játék megmutatta, hogy a fiatalok a változás erőteljes ágensei lehetnek, akik képesek arra inspirálni és motiválni közösségeiket, hogy egy befogadóbb és igazságosabb társadalom megteremtésén dolgozzanak. A projekt fiatal résztvevői által tanúsított lelkesedés, kreativitás és elkötelezettség arra emlékeztet, hogy a fiatalok kulcsfontosságú résztvevői közösségeik jövőjének alakításának, és jelentős hatást gyakorolhatnak, ha lehetőséget és támogatást kapnak ahhoz, hogy ötleteiket tettekre váltsák. A partnerek és a közösség pozitív visszajelzései megerősítik, hogy a projekt ötletei és céljai visszhangra találtak a különböző csoportok és egyének körében, ami megnyitja az utat a hasonló kezdeményezések további kiterjesztése és végrehajtása előtt.

KÖVETKEZTETÉS

Úgy tűnik, hogy ez a jelentés nem csupán egy projekttevékenység egyszerű visszaállítása, hanem inkább fontos gondolatokat tartalmaz a DIALECT2 médiaműveltségi műhely végén létrehozott digitális tartalmak megtervezéséről, létrehozásáról és megosztásáról.

A különböző országok szervezeteinek e témában végzett munkája a maga hatékonyságában és összetettségében mutatkozik be, kiemelve mindenekelőtt a képzési folyamat és az eszköztár által javasolt tevékenységek különböző beavatkozási kontextusokhoz való igazítása iránti nagyfokú elkötelezettséget. Ezt jól magyarázza az ActionAid Hellas operátorai által írt első bekezdés, akik sok olyan fiúval és lánnyal találták szembe magukat, akik nem vettek részt sem a projekt első kiadásában, sem a második kiadás korábbi szakaszaiban, és akik ráadásul azt kockáztatták, hogy az országba való friss belépésükből adódó jelentős nyelvi akadályoknak vannak kitéve. Jelentős mennyiségű munkával (a terület és a beavatkozás célcsoportjának pontos ismeretéből, valamint a "futball-új média" binomiálisban rejlő lehetőségek teljes megértéséből adódóan) sikerült ezeket a nehézségeket lehetőséggé alakítani: ezt jól mutatják a digitális tartalom azon képességével kapcsolatos reflexiók, hogy a projektben részt vevő szereplők és oktatók által tapasztalt kockázatok mérséklésére alkalmas bevonási és aggregációs eszközzé váljon.

A társaktól való tanulás folyamatának megvalósítása ebben az értelemben is kulcsfontosságúnak tűnik. Először is azért, mert elősegítette az idősebb fiúk és lányok megerősödését (akik a korábbi kiadásokban is szereplők lehettek, mint például Olaszország esetében a tizenhat és tizenhét éves mediátorok), de azért is, mert fokozta a munkacsoportok megerősödési folyamatait és függetlenségét a felnőttek világával szemben, hangsúlyozva a kollektivitás értékét, függetlenül a kívülről érkező vagy nem érkező hozzájárulástól.

Érdemes kitérni néhány olyan szempontra, amelyek különböző módon különösen jól működtek a tevékenységek végrehajtása során.

1. Két, nem azonnal és nem feltétlenül olyan könnyen keveredő beavatkozási terület, mint például a labdarúgás és az új technológiák alkalmazása, egymást kiegészítő jellege. A digitális eszközök "kinyújtott" belépése a futballpályára eleinte talán elidegenítő volt (Olaszország), de hosszú távon olyan elem volt, amely képes volt motiválni a fiúkat és a lányokat a tevékenységek végzésében (Görögország); képes volt hidat építeni az elméleti és a gyakorlati szint között (Magyarország), amire a fiataloknak ma nagy szükségük van, és amire az oktatási intézmények, amelyekkel kapcsolatba kerülnek, nem mindig képesek hatékonyan.

2. Az a képesség, hogy túllépünk azokon az elkerülhetetlen korlátokon, amelyek egy ilyen hosszú ideig tartó projekt során jelentkeznek, mint például a projektjavaslatok összehangolásának nehézségei (pl. az eszközkészlet tevékenységei) a célcsoporttal, vagy a változások, amelyek a projekt során elkerülhetetlenül érintik bármely területet, munkacsoportot, kollektívát (az Olaszországnak és Görögországnak szentelt részekben jól elmagyarázzák, hogyan veszett el - ha nem is teljesen - a kapcsolat az első kiadásban részt vevő idősebb fiúkkal és lányokkal, mert akkorra már más prioritásokra összpontosítottak, mint például a tanulás, de a munka is, ami felhívja a figyelmet a 18 év alatti iskolaelhagyók és a munka világába való korai, gyakran képzetlen belépésük problémájára).

Ez a korlátokon való túllépés képessége fontos képességeket mutat a projektet a különböző területeken irányító rugalmassága tekintetében; de ez egyben a beavatkozás egy egész területének elsajátítását is erősíti, azt, amelyen a partnerek évek óta dolgoznak: a szolidaritáson alapuló, fenntartható, inkluzív labdarúgás mint a közösségépítés modellje.

A jelentésből világosan kitűnik, hogy az eszköz minden lehetőségének pontos ismerete döntő fontosságú volt ahhoz, hogy a projekt jelzéseit időről időre a különböző referencia-kontextusokhoz lehessen igazítani, ami olyan alapvető gyakorlat és képesség, amely gyakran hiányosságot jelent a papíron leírtak konkrét alkalmazása során.

3. Az együttműködési folyamatok központi szerepe. A jelentésnek különösen a szerb és a magyar partnerek által írt részei adják meg a mértékét annak, hogy az ötletelés, az összejövetelek és a szavazás alapvető szerepet játszottak a digitális tartalom létrehozásában, ami egy "zárt" keretek között tükröződik.

az edzőteremben (az osztályteremben, ahol az edzés zajlott) a fiatalok által elsajátított dinamikát egy "nyitott" térben (a futballpályán). A magyar partner által írt rész nagy őszinteséggel rávilágít mindazokra a nehézségekre, amelyek e döntési folyamatok során felmerültek, de aztán világosan kifejti, hogy a gondos és precíz enyhítési stratégiák hogyan teremtették meg - ismét - ugyanezen nehézségek leküzdésének lehetőségét.

Paradox módon a digitális tartalomkészítés zárt döntéshozatali, majd működési terében a Football3 "leckéje" teljes erejével (Görögország és Szerbia) látszik megmutatkozni, nemcsak a cselekvés, hanem a módszer szintjén is. Minden partner hangsúlyozta, hogy az alkotási folyamat során minden fiú és lány tiszteletben tartotta a különböző megközelítéseket, ötleteket, nézőpontokat; hatékony önszabályozó folyamatokat hoztak létre a szerepek elosztásában (Görögország), olyan eddig nem ismert készségekhez kellett folyamodniuk, mint a türelem (Magyarország), ki kellett alakítaniuk a képességet, hogy hidat teremtsenek (Szerbia) a vágy, az ötlet és az ötlet megvalósítása között.

4. Végül, de nem utolsósorban a fiúk és lányok önfelismerésen (a váratlan tehetség felfedezése, hogy jó valamiben, mint a magyar kamaszok esetében, és a digitális eszközök használatának összetettebb galaxisába való belépésük) és még inkább a közösségek általi elismerésen átvezető empowerment folyamata.

Minden szöveg, különösen a görög és az olasz partnerek szövegei jól kiemelik ezt a szempontot, amikor arról szólnak, hogy a fiatalok örömmel látják, hogy munkájukat elismeri egy olyan közösség, amely túl gyakran gyanakvással tekint rájuk, megbélyegzi és elutasítja őket; és ezt a szerb partner sajátos intézkedése is kiemeli, amely ezt a folyamatot a kiállítási nap iskolai megrendezésével valósította meg.

Éppen a kiállítási napok megvalósítása volt az alapvető pillanat, egy összetett folyamat megfelelő lezárása, amely hatékonyan mutatta meg a két projekterület, a labdarúgás és az új média váratlan kiegészítő jellegét. Valamennyi partner elmesélte, hogy a helyi közösségek lakóival való tartalommegosztás pillanatai és a

pillanatában a futballjáték váltakozott és keveredett nagy hatékonysággal. Valószínűleg ez a DIALECT2 fő gondolata.

GREEK TRANSLATION

Γενικές Κατευθύνσεις

- **Μας ενδιαφέρει η ανάλυση της διαδικασίας της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου.**
Παρακαλώ περιγράψτε – ξεκινώντας με τις πρακτικές δράσεις που προτείνει η Εργαλειοθήκη – τον τρόπο με τον οποίο οι συμμετέχοντες μετέτρεψαν σε ψηφιακό περιεχόμενο τις γνώσεις που απέκτησαν. Θα μπορούσατε να αναφέρετε στρατηγικές συνεργασίας που υιοθετήθηκαν (συζητήσεις, συνελεύσεις, καταγισμός ιδεών, ψηφοφορίες), τυχόν εισηγήσεις προπονητών και μεσολαβητών, ιστορίες επιτυχίας ή κρίσιμα θέματα (π.χ. γνώσεις και προσωπικές εμπειρίες συμμετεχόντων), καθώς και σχετικές ανακουφιστικές ενέργειες.
- **Παρακαλώ περιγράψτε τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού περιεχομένου, παρέχοντας ταυτόχρονα και συνδέσμους για το σχετικό υλικό (φωτογραφίες, βίντεο κλπ.).**
- **Μας ενδιαφέρει η ανάλυση του τρόπου που η κεκτημένη γνώση στη χρήση των επικοινωνιακών και ψηφιακών εργαλείων επηρέασε τις αντιλήψεις των εφήβων για τις διακρίσεις στον αθλητισμό και τα αφηγήματά τους.**
- **Παρακαλώ περιγράψτε την απήχηση του ψηφιακού περιεχομένου κατά τις υπαίθριες εκδηλώσεις/εκθέσεις και τις αντιδράσεις των συμμετεχόντων. Επιπλέον, παρακαλείστε να αναφέρετε άλλες ευκαιρίες διάχυσης που παρουσιάστηκαν, είτε εντός της κοινότητας είτε στα μέσα επικοινωνίας.**

ΕΙΣΑΓΩΓΗ

Η σημαντική καινοτομία της δεύτερης έκδοσης του DIALECT ήταν ο συγκερασμός των ψηφιακών μέσων και του αθλητισμού, δύο κεντρικών θεμάτων κατά την ανάπτυξη των συνειδήσεων των νέων και τη διαμόρφωση των προσωπικότητων τους.

Εφαρμόζοντας πολλά βήματα, το DIALECT2 συνδύασε αυτές τις δύο θεματικές και τις μετέτρεψε σε δύο διακριτές περιοχές παρέμβασης. Αρχικά, παρακινώντας τους νέους που συμμετείχαν στο έργο να αναλογιστούν τον τρόπο με τον οποίο η *ρητορική μίσους*, οι διακρίσεις και ο αποκλεισμός χρειάζονται το είδος της μαζικής διάχυσης που παρέχουν εν δυνάμει τα ψηφιακά μέσα και τα μέσα κοινωνικής δικτύωσης· ακολούθως, τονίζοντας πώς, παραδόξως, ο αθλητισμός είναι χώρος που τέτοιες πρακτικές μίσους διεισδύουν εξαιρετικά εύκολα, καθώς αποτελεί μαζικό φαινόμενο ικανό να πυροδοτεί τις πιο ενστικτώδεις πλευρές μιας προσωπικότητας.

Ωστόσο, η ιδέα του έργου ήταν να επιστρέψει στους νέους τη θετική δυναμική αυτής της σχέσης, μέσω δύο παράλληλων δρόμων που, σε κάποιο σημείο, τέμνονται.

Ο πρώτος, από την πλευρά του αθλητισμού, είναι το Football3, το οποίο ήδη αποτελούσε ακρογωνιαίο λίθο της πρώτης έκδοσης του DIALECT. Πρόκειται για μια μεθοδολογία ποδοσφαίρου του δρόμου που βασίζεται στην αλληλεγγύη και την συμπερίληψη, κατά την οποία αγόρια και κορίτσια ενθαρρύνονται να εφαρμόζουν αυτό-οργάνωση και αυτορρύθμιση και να εντοπίζουν τις βέλτιστες στρατηγικές ώστε να είναι το παιχνίδι διασκεδαστικό για όλους, ένα δίκαιο και ήρεμο αγώνισμα, ένα εργαλείο για να παίζουν και να ωριμάζουν ταυτόχρονα. Ο δεύτερος δρόμος είναι η ανάπτυξη εγγραμματοςμού και δεξιοτήτων στα ψηφιακά μέσα, που προωθεί την κατανόηση και επίγνωση των εργαλείων που οι νέοι χρησιμοποιούν καθημερινά, από τη μία χωρίς να αξιοποιούν στο έπακρο τις δυνατότητες που παρέχουν αυτά τα εργαλεία και, από την άλλη, χωρίς επαρκή γνώση ως προς τους κινδύνους και τις παγίδες που κρύβουν.

Η παρούσα έκθεση – την οποία συνέταξαν οι φορείς που συμμετέχουν στο έργο από την Ελλάδα, την Ουγγαρία, την Ιταλία και τη Σερβία – περιλαμβάνει λεπτομερείς περιγραφές των συλλογικών διαδικασιών που οδήγησαν στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, το οποίο αποσκοπούσε να ξεσκεπάσει και να γελοιοποιήσει τις πρακτικές του μίσους, του ρατσισμού, των διακρίσεων και του αποκλεισμού, που παρεισφρούν τόσο στον χώρο των σπορ όσο και στα ψηφιακά μέσα· επίσης, περιλαμβάνει σκέψεις των πρωταγωνιστών, περιγραφές των συλλογικών αναλύσεων, πρακτικές μεθόδους και επιλογές.

Ακολουθεί μια λεπτομερής περιγραφή των ψηφιακών περιεχομένων, που εξηγεί γιατί προκρίθηκαν κάποιες επιλογές και όχι άλλες, τί κρυβόταν πίσω από την απόφαση να προωθηθεί ένα μήνυμα που χρησιμοποιεί μία

λέξη ή φράση και όχι κάποιο άλλο. Τέλος, διευκρινίζεται πώς και πότε το τουρνουά Football3 και το Εργαστήριο Ψηφιακών Δεξιοτήτων άρχισαν να συνδιαλέγονται και με ποιον τρόπο οι δυο δρόμοι επηρέασαν ο ένας τον άλλον στη δημιουργία περιεχομένου πολυμέσων.

Τα διάφορα ψηφιακά περιεχόμενα παρουσιάστηκαν σε δημόσιες εκδηλώσεις, μία ανά χώρα, κατά τις οποίες αγόρια και κορίτσια μοιράστηκαν τα έργα και τις σκέψεις τους με ανθρώπους της κοινότητάς τους. Στο δεύτερο μέρος της έκθεσης εστιάζουμε σε αυτές τις εκδηλώσεις, σε μια προσπάθεια να καταγράψουμε την αύξηση της επίγνωσης στους εφήβους και την αντίδραση των ενηλίκων όταν τους παρουσιάστηκε ένα έργο για το οποίο δούλευαν μήνες και που ελπίζουμε να συνεχιστεί.

ΕΛΛΑΔΑ

Η δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Συμμετέχοντες ήταν και οι 15 παίκτες (2 κορίτσια και 13 αγόρια) ηλικίας 12-15 ετών της μικτής ομάδας του Κέντρου της ActionAid στην Αθήνα. Η ομάδα υποδέχεται εφήβους, αγόρια και κορίτσια ηλικίας 12-17 ετών από την ευρύτερη περιοχή του Κολωνού. Οι χώρες καταγωγής των παικτών μας ήταν, μεταξύ άλλων, το Πακιστάν, το Ιράν, η Αίγυπτος, το Μπαγκλαντές και η Ελλάδα.

Από τον Σεπτέμβριο του 2023, η σύνθεση της ομάδας μας αλλάζει διαρκώς. Οι παλαιότεροι παίκτες (που συμμετείχαν στην ομάδα όταν έγινε η εκπαίδευση στο Όσλο) έφτασαν στην ηλικία που προτεραιότητα έχουν οι σπουδές τους, με αποτέλεσμα να παραιτηθούν από την ομάδα. Συνεπώς, ήταν επιτακτική ανάγκη να βρεθούν νέοι παίκτες για την Ομάδα Sports For Inclusion της ActionAid. Οι νέοι παίκτες έχουν διαφορετικό προφίλ και υπόβαθρο από τους προηγούμενους. Πιο συγκεκριμένα, είναι νεότεροι (μέση ηλικία 13-14 ετών ενώ οι παλαιότεροι ήταν 16-17 ετών) και οι περισσότεροι έφτασαν στην Ελλάδα πριν μερικά χρόνια, άρα έχουν χαμηλό επίπεδο γνώσης των Ελληνικών. Μάλιστα, υπάρχουν κάποιοι παίκτες που δεν τα μιλούν καθόλου. Επιπροσθέτως, οι περισσότεροι από αυτούς δεν είχαν συμμετάσχει ούτε στην προηγούμενη έκδοση του Dialect, ούτε και στην εκπαίδευση στο Όσλο. Τέλος, η πλειοψηφία δεν είχε συμμετάσχει σε παιχνίδια football3 στο παρελθόν, συνεπώς έπρεπε να αφιερώσουμε χρόνο για να εξοικειωθούν με τη μεθοδολογία του. Για το λόγο αυτό οργανώσαμε μαθήματα εισαγωγής στη μεθοδολογία football3.

Οι παλαιότεροι παίκτες, που συμμετείχαν στην ομάδα όταν ξεκίνησε το πρόγραμμα DIALECT2, έπαιζαν για πολλά χρόνια και γνώριζαν τη μεθοδολογία του football3. Επιπλέον, είχαν παρακολουθήσει αρκετά εργαστήρια με κεντρικό άξονα την ανάπτυξη των «ήπιων» δεξιοτήτων τους (π.χ. πώς να γίνουν μεσολαβητές). Συνεπώς, καταλάβαιναν καλά τη μέθοδο και αυτό έδινε τη δυνατότητα στον προπονητή και τον εκπαιδευτή της ομάδας να εργαστούν εις βάθος μαζί τους πάνω σε κοινωνικά θέματα. Ο μέσος όρος ηλικίας της ομάδας ήταν τα 16-17 έτη. Έτσι, ήταν περισσότερο δεκτικοί και είχαν πιο πολλές γνώσεις, ώστε να επεξεργάζονται σύνθετα νοήματα και ζητήματα. Τέλος, ήταν έφηβοι που ζούσαν στη συνοικία του Κολωνού, μετανάστες που είχαν μεγαλώσει στην Ελλάδα και μιλούσαν πολύ καλά Ελληνικά. Μάλιστα, δύο μέλη είχαν ταξιδέψει στο Όσλο μαζί μας για την εκπαίδευση, όμως, όπως εξηγήσαμε παραπάνω, παραιτήθηκαν από την ομάδα λόγω ακαδημαϊκών υποχρεώσεων.

Υπό το πρίσμα αυτό, έπρεπε να αρχίσουμε να δουλεύουμε με τους νέους παίκτες ξεκινώντας από τα βασικά, κάνοντας συζητήσεις πάνω σε απλές έννοιες, όπως η συνεργασία, η αποδοχή, η επικοινωνία, ο σεβασμός και πώς μπορούμε να συνδυάζουμε αυτές τις αξίες με το ποδόσφαιρο και τις εφαρμόζουμε στους αγώνες. Το προφίλ των παικτών επηρέασε επίσης τη δημιουργία των ψηφιακών έργων. Για παράδειγμα, καθώς το επίπεδο των Ελληνικών των περισσότερων παικτών είναι χαμηλό, αποφάσισαν να δημιουργήσουν έργα που δεν εστίαζαν ιδιαίτερα στον προφορικό και στον γραπτό λόγο. Αυτός ήταν και ο λόγος που αποφάσισαν να σχεδιάσουν και να δημιουργήσουν ένα βίντεο stop motion animation (έργο νούμερο 1) και ένα που να αναδεικνύει τις αξίες του ποδοσφαίρου (έργο νούμερο 2). Κατέστη σαφές πως ακόμη και οι παίκτες, που δεν μπορούσαν να συμμετάσχουν ενεργά σε συζητήσεις λόγω γλώσσας, ήταν πιο ενεργοί με τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακών έργων, καθώς μπορούσαν να αναλάβουν πιο πρακτικές εργασίες. Παρακάτω θα αναφέρουμε περισσότερες πληροφορίες για τα δυο αυτά έργα.

Κάποιες πρακτικές δράσεις που προτείνει η Εργαλειοθήκη αποδείχτηκαν εξαιρετικά χρήσιμες, προετοιμάζοντας τους συμμετέχοντες να δημιουργήσουν και να εκτελέσουν το ψηφιακό περιεχόμενο. Για παράδειγμα, όταν μας απασχόλησε το θέμα της επεξεργασίας των φωτογραφιών, ώστε να «πειραχτούν» και να παραχθούν fake news, εφαρμόσαμε τη δράση «Κάμερα, Φωτογραφίες και Γωνίες Λήψης». Φέραμε tablet στο γήπεδο και οι παίκτες χωρίστηκαν σε μικρές ομάδες και εξασκήθηκαν στη λήψη διαφόρων πλάνων – από πολύ κοντινά μέχρι πολύ μακρινά. Έτσι, έμαθαν με ποιο τρόπο οι διαφορετικές λήψεις μπορούν να μεταφέρουν διαφορετικά νοήματα και πληροφορίες.

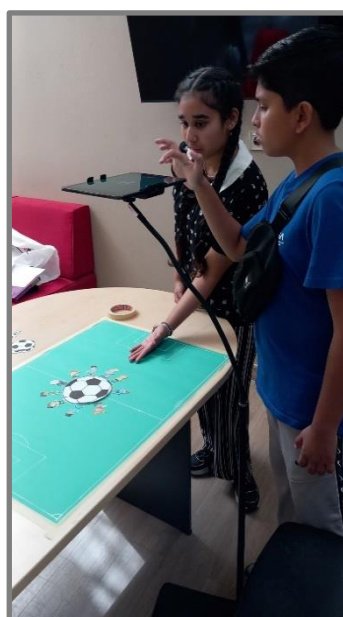
Η προαναφερθείσα δράση βοήθησε τους συμμετέχοντες να καλλιεργήσουν θεωρητικές και πρακτικές γνώσεις γύρω από τη χρήση της κάμερας και το πώς να αποφασίζουν ποια λήψη θα τραβήξουν, ανάλογα με το μήνυμα που θέλουν να μεταδώσουν. Όλη αυτή η κεκτημένη εμπειρία αποδείχτηκε εξαιρετικά χρήσιμη όταν εργάστηκαν για το ψηφιακό βίντεο.



Προκειμένου
να
αποφασιστεί
ποια
ψηφιακά
έργα θα

πραγματοποιηθούν, αρχικά ζητήσαμε στο τέλος της προπόνησης από τους παίκτες να σκεφτούν αυτά που είχαν μάθει μέχρι στιγμής και με ποιον τεχνολογικό εξοπλισμό αισθάνονταν έτοιμοι και ικανοί να δουλέψουν. Κατόπιν, τους προσκαλέσαμε στο Κέντρο της ActionAid στην Αθήνα όπου πραγματοποιήσαμε μια συνάντηση πάνω σε αυτό το θέμα. Αφού συζητήθηκαν οι απόψεις, οι γνώμες και οι επιθυμίες τους, ξεκινήσαμε έναν καταιγισμό ιδεών (brainstorming) για το πώς οι θεωρητικές αυτές συνιστώσες θα μπορούσαν να μετατραπούν σε κάτι πρακτικό. Ακούσαμε διάφορες ιδέες και μετά ψηφίσαμε τα δυο έργα που ήθελαν περισσότερο, ενώ οι συμμετέχοντες συζήτησαν τον επιμερισμό των καθηκόντων – το πώς δηλαδή θα συνέβαλε ο καθένας στη δημιουργία των ψηφιακών έργων. Για παράδειγμα, μερικοί προτιμούσαν να χειριστούν τον τεχνικό εξοπλισμό (κάμερα, tablets), άλλοι να μοντάρουν το περιεχόμενο που θα προέκυπτε και άλλοι ήθελαν να βοηθήσουν στην προετοιμασία των υλικών.

Το 1ο έργο ήταν ένα βίντεο stop motion animation. Σε αυτή την περίπτωση, οι συμμετέχοντες διάλεξαν πρώτα τη μέθοδο και μετά το περιεχόμενο. Τρεις από τους συμμετέχοντες είχαν ασχοληθεί στο παρελθόν με μια παρόμοια μέθοδο σε ένα κέντρο νεότητας και ήθελαν να εφαρμόσουν την εμπειρία τους. Η απόφαση για το περιεχόμενο πήρε περισσότερο χρόνο. Καθώς είχαμε ήδη συζητήσει για την ανομοιογένεια της ομάδας μας και το γεγονός πως είναι ανοιχτή σε όλους τους ανθρώπους, χωρίς να παίζει ρόλο η υπηκοότητα, η εθνική ταυτότητα, η φυλή, το φύλο και άλλες ιδιότητες, οδηγηθήκαμε στην επιλογή της διαφορετικότητας στον αθλητισμό και της δυναμικής της ως θέμα για το βίντεο stop motion animation.



Το animation ολοκληρώθηκε μετά από 5 συναντήσεις-εργαστήρια. Κατά την πρώτη συνάντηση, που αφορούσε και τα δύο έργα, έγινε η

συζήτηση και η επιλογή των έργων με τη διαδικασία που προαναφέρθηκε. Στις επόμενες δύο συναντήσεις σχεδιάστηκαν στο χαρτί τα καρέ του stop motion animation, έγινε έρευνα για τις φιγούρες, η εκτύπωση, η πλαστικοποίηση και η κοπή τους. Στην 4η συνάντηση τραβήξαμε τις φωτογραφίες-καρέ με το tablet και στην τελευταία συνάντηση οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν την εφαρμογή «Power Director 365» για να εντάξουν τις φωτογραφίες και να μοντάρουν το βίντεο.

Η ίδια διαδικασία ακολουθήθηκε και για το δεύτερο ψηφιακό έργο. Οι έφηβοι της ποδοσφαιρικής ομάδας είχαν τον κυριότερο λόγο στην απόφαση για το περιεχόμενο του βίντεο. Πέρα από θέματα που αφορούσαν την εκπαίδευση football3, θέλαμε να τονίσουμε τις σημαντικές δεξιότητες ζωής πάνω στις οποίες εργαζόμαστε, όπως η ομαδικότητα, ο σεβασμός και το ότι πρέπει όλοι ανεξαρτήτως να νιώθουν ευπρόσδεκτοι στο γήπεδο. Η ανάμειξη των δεξιοτήτων στο ποδόσφαιρο με αυτά τα ευρύτερα μηνύματα προσέδωσε πυγμή στο βίντεο και μεταφέρει ουσιαστικά το μήνυμα συμπερίληψης που χαρακτηρίζει γενικότερα το football3.

Από τη στιγμή που αποφασίστηκε να χρησιμοποιήσουν οι έφηβοι επαγγελματική κάμερα και εξοπλισμό, ο προπονητής/εκπαιδευτής έπρεπε να τους διδάξει πώς χρησιμοποιούνται. Πολλές φορές μερικοί παίκτες εξασκούσαν στη χρήση της κάμερας υπό την καθοδήγηση του προπονητή/εκπαιδευτή κατά τη διάρκεια των προπονήσεων, ενώ, άλλες μέρες, οι παίκτες συγκεντρώνονταν στο Κέντρο της ActionAid για να μάθουν το λογισμικό που θα χρησιμοποιούσαν. Αφού έγινε ο επιμερισμός των καθηκόντων, οι έφηβοι αποφάσισαν για το περιεχόμενο και το πώς θα εξελισσόταν και, κατόπιν, άρχισαν τα βήματα της προεργασίας, όπως π.χ. το γύρισμα των σκηνών και τη συλλογή των επιμέρους βίντεο. Το τελευταίο βήμα ήταν το μοντάζ με τη χρήση λογισμικού, όπου συνδύασαν τα βίντεο και παρήγαγαν το τελικό αποτέλεσμα.

Για την ολοκλήρωση του βίντεο απαιτήθηκαν 4 συναντήσεις. Η 1η συνάντηση ήταν η ίδια με εκείνη για το animation, όπως αναφέρθηκε παραπάνω. Οι επόμενες δύο πραγματοποιήθηκαν κατά τη διάρκεια των προπονήσεων, όπου οι παίκτες τράβηξαν υλικό από το γήπεδο (ολιγόλεπτα βίντεο κλπ.). Στην τελευταία συνάντηση έγινε το μοντάζ του συγκεντρωμένου υλικού και ολοκληρώθηκε το βίντεο.

Τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού περιεχομένου

Όπως αναφέρθηκε πιο πάνω, το 1ο έργο ήταν ένα βίντεο stop motion animation πάνω στο θέμα «Διαφορετικότητα και συμπερίληψη στον αθλητισμό». Το βίντεο που δημιουργήθηκε παρουσιάζει με ποιο τρόπο το ποδόσφαιρο μπορεί να καταπολεμήσει μορφές διακρίσεων και αποκλεισμού μέσω της υιοθέτησης μιας συμπεριληπτικής προσέγγισης.

Οι συμμετέχοντες πραγματοποίησαν διαδικτυακή έρευνα για να βρουν και να επιλέξουν τις φιγούρες που θα χρησιμοποιήσαν για το βίντεο, τις εκτύπωσαν και τις πλαστικοποίησαν. Επιπλέον, δημιούργησαν ένα γήπεδο για φόντο χρησιμοποιώντας ένα μεγάλο πράσινο χαρτόνι και ζωγραφίζοντας τις γραμμές με λευκό μαρκαδόρο.

(Κάντε κλικ [εδώ](#) για περισσότερα)

Το 2ο βίντεο συνδύαζε τις δεξιότητες και τεχνικές στο ποδόσφαιρο με τις αξίες που προωθεί η μεθοδολογία football3. Παρουσιάζει τις τεχνικές ικανότητες των εφήβων, αλλά και το γεγονός ότι τα σπορ μπορούν να φέρουν κοντά τους ανθρώπους και να καταπολεμήσουν το ρατσισμό και τη μισαλλοδοξία.

Οι συμμετέχοντες εμπνεύστηκαν την πλοκή και την εξέλιξη του βίντεο. Κατόπιν, με την υποστήριξη του προσωπικού της ActionAid Ελλάδας, πήραν την πρωτοβουλία να γυρίσουν τις σκηνές με τη χρήση μιας επαγγελματικής κάμερας που παρείχε η ActionAid, υπό την καθοδήγηση του προπονητή/εκπαιδευτή. Μετά την

ολοκλήρωση και τη συγκέντρωση των απαραίτητων σκηνών, οι συμμετέχοντες χρησιμοποίησαν ένα λογισμικό μοντάζ όπου φορτώσαν όλα τα βίντεο και τα μόνταραν ώστε να παραχθεί το τελικό αποτέλεσμα.

(Κάντε κλικ [εδώ](#) για περισσότερα)

Κεκτημένη γνώση

Η Εργαλειοθήκη ψηφιακής μάθησης και μέσων επικοινωνίας αποτέλεσε μια καλή βάση για τους προπονητές/εκπαιδευτές για να μεταφέρουν τη γνώση προς τους εφήβους. Καθώς η γλώσσα είναι κρίσιμο στοιχείο στις εκπαιδευτικές διαδικασίες, οι προπονητές/εκπαιδευτές αντιμετώπισαν αυτόν τον περιορισμό στη χρήση της Εργαλειοθήκης, με αποτέλεσμα να δυσκολεύσει η εφαρμογή της εκπαίδευσης για τα ψηφιακά εργαλεία/μέσα επικοινωνίας. Για να ξεπεραστεί αυτό το εμπόδιο και να καταλάβουν πραγματικά οι έφηβοι το νόημα της εκπαίδευσης, το προσωπικό της ActionAid οργάνωσε συναντήσεις με τους συμμετέχοντες με μεγαλύτερη συχνότητα. Οι έφηβοι συμμετείχαν στην επιλογή του εξοπλισμού που θα χρειάζονταν για να δημιουργήσουν τα έργα ψηφιακού περιεχομένου. Ακολούθως και σε συνδυασμό με την εκπαίδευση στα ψηφιακά μέσα και στα μέσα επικοινωνίας, οι έφηβοι απέκτησαν περισσότερη αυτοπεποίθηση όσον αφορά το περιβάλλον των media και της χρήσης τέτοιου εξοπλισμού. Οι προπονητές/εκπαιδευτές έδειξαν στην ομάδα πώς να χειρίζονται τις κάμερες, το λογισμικό και τα εργαλεία που θα χρησιμοποιούσαν.

Μετά από πολλές συναντήσεις και αφού βρέθηκαν εναλλακτικές και πιο πρακτικές μέθοδοι για την εφαρμογή της εκπαίδευσης, αποφασίσαμε σταδιακά τις ιδέες και το περιεχόμενο των ψηφιακών έργων. Η εκπαίδευση στα εργαλεία επικοινωνίας/ψηφιακών μέσων βοήθησε τους συμμετέχοντες να καταλάβουν πώς ο ψηφιακός κόσμος μεταφέρει μηνύματα ή χειραγωγεί έννοιες και πόσο απαραίτητη είναι τελικά η κριτική σκέψη για την ανάλυση και τον στοχασμό πάνω σε αυτά.

Τα βίντεο που δημιουργήθηκαν καταδεικνύουν με απλό και κατανοητό τρόπο πως οι προσεγγίσεις συμπερίληψης στον αθλητισμό έχουν τη δύναμη να καταπολεμήσουν τις διακρίσεις. Και τα δυο έργα ψηφιακού περιεχομένου προωθούν τη συνεργασία των μελών των ομάδων, ανεξαρτήτως του πολιτισμικού υπόβαθρου, της ηλικίας και του φύλου τους. Κατά τη παραγωγή των βίντεο, όλοι οι συμμετέχοντες μοιράστηκαν τις ιδέες τους και σεβάστηκαν τις διαφορετικές προσεγγίσεις κάθε εφήβου. Και στα δύο βίντεο προωθούνται αξίες, όπως ο σεβασμός, η συνεργασία, η ανεκτικότητα και η διαφορετικότητα.

Η μεθοδολογία football3 επηρέασε αρκετά τους συμμετέχοντες και στα δυο ψηφιακά περιεχόμενα. Στο βίντεο stop motion animation, οι συμμετέχοντες διάλεξαν ως θέμα τη διαφορετικότητα στα αθλήματα και το γεγονός πως θα πρέπει όλοι να συμπεριλαμβάνονται ανεξάρτητα από την ιδιότητα ή το παρελθόν τους, τα οποία είναι και ζητήματα που έχουν δουλευτεί πολλές φορές στις συζητήσεις γύρω από το football3, κυρίως μέσα από την πρόταση κανόνων για το football3.

Όσον αφορά στο δεύτερο έργο, το βίντεο, οι συμμετέχοντες αποφάσισαν να δείξουν με ποιον τρόπο αξίες, όπως ο σεβασμός, η αποδοχή, η συμπερίληψη κ.ά., που είναι και οι κυρίαρχες αρχές/αξίες του προγράμματός μας, μπορούν να πραγματοποιηθούν σε έναν αγώνα ποδοσφαίρου. Η κεντρική ιδέα του βίντεο ήταν να συσχετιστούν οι παραπάνω αξίες με τις τεχνικές δεξιότητες που βελτιώνονται κατά τις προπονήσεις του football3. Κατά τις προπονήσεις αυτές, οι παίκτες ενστερνίζονται και αναπτύσσουν τις παραπάνω αξίες και αυτό ενέπνευσε τους εφήβους κατά την παραγωγή και των δύο βίντεο. Μετά από πολλές συζητήσεις μαζί τους για το θέμα που θα ήθελαν να τονίσουν στο βίντεο, καταλήξαμε στη χρήση συγκεκριμένων λέξεων (σεβασμός, διαφορετικότητα, ανεκτικότητα, συνεργασία) και ο προπονητής/εκπαιδευτής τους έδωσε εργασία για το σπίτι. Σύμφωνα με την εργασία αυτή, οι έφηβοι είχαν να δημιουργήσουν μια σκηνή και/ή ένα σενάριο που θα χρησιμοποιούσαμε στο βίντεο βάσει των λέξεων στις οποίες καταλήξαμε. Οι συμμετέχοντες επέστρεψαν λοιπόν με τις ιδέες τους, κάποιοι τις είχαν ζωγραφίσει, ενώ άλλοι έγραψαν ένα σενάριο. Οι σκηνές στο τελικό βίντεο βασίζονται στη μετατροπή μιας λέξης σε δράση εντός του γηπέδου. Σε έναν κόσμο που κατακλύζεται από διακρίσεις και μισαλλοδοξία, με παρόμοια περιστατικά να λαμβάνουν χώρα στα γήπεδα, το football3 ήρθε για να υπερβεί αυτούς τους φραγμούς και να προωθήσει τη θετική πλευρά του ποδοσφαίρου.

Αξίζει να τονίσουμε ότι ένα σημαντικό αποτέλεσμα και των δυο έργων ήταν οι συζητήσεις που έγιναν μεταξύ των εφήβων και του προπονητή τους. Οι έφηβοι εξέφρασαν τις απόψεις τους σε σχέση με τις αξίες που αναπτύσσουμε κατά τις προπονήσεις football3 και ανακάλυψαν νέες προσεγγίσεις που δεν είχαν σκεφτεί έως τότε. Με την ανταλλαγή ιδεών, είχαν την ευκαιρία να κατανοήσουν καλύτερα ο ένας τον άλλον και να σεβαστούν τις απόψεις τους. Σε αυτή τη βάση και κατά τη διάρκεια της δημιουργικής διαδικασίας, παρατηρήθηκε πως η ομάδα επέδειξε καλύτερη συνεργασία και ενθουσιασμό, καθώς ήταν κάτι που δεν είχαν ξανακάνει.

Η έκθεση του ψηφιακού περιεχομένου

Οι συμμετέχοντες υποδέχτηκαν θερμά τα ψηφιακά έργα που προβλήθηκαν κατά τη διάρκεια της υπαίθριας εκδήλωσης της κοινότητας που έγινε στην Ακαδημία Πλάτωνος, ένα πάρκο σε κοντινή απόσταση από το Κέντρο της ActionAid στην Αθήνα.

Πιο συγκεκριμένα, ένωσαν πολύ περήφανοι που οι δημιουργίες τους εκτέθηκαν σε έναν δημόσιο χώρο. Σχολίασαν διάφορα κομμάτια των βίντεο και συζήτησαν εκτενώς για την προετοιμασία που είχαν κάνει για να τα φτιάξουν. Για παράδειγμα, ένα κορίτσι σχολίασε ότι, παρά το γεγονός πως ένα βίντεο έχει μικρή διάρκεια, η δημιουργία του είναι απαιτητική και χρονοβόρα. Πρόσθεσε δε, πως παρά τον φόρτο εργασίας, το αποτέλεσμα τους άφησε έντονο αίσθημα ικανοποίησης.

Οι συμμετέχοντες στην εκδήλωση αντέδρασαν ποικιλοτρόπως στα βίντεο που δημιούργησαν οι εταίροι μας. Παρά το γεγονός πως δεν καταλαβαίνανε όλα όσα λέγονταν, βρήκαν κάποια από αυτά πολύ αστεία (ιδίως τα σύντομα βίντεο από την Ιταλία).

Πέρα από την εκδήλωση, θα υλοποιηθούν και άλλες τεχνικές διάδοσης για να γίνουν γνωστά τα βίντεο. Για παράδειγμα, θα ανεβούν στον διαδικτυακό τόπο του Dialect2 και θα αναρτηθούν στα social media του οργανισμού μας. Τέλος, θα προβάλλονται καθημερινά σε τηλεόραση στο χώρο υποδοχής του Κέντρου μας, όπου όλοι οι βοηθούμενοι περιμένουν για τα ραντεβού τους ή για να πάρουν μέρος στα προγράμματα.

ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΓΙΑ ΤΟ ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΕΝΟ ΑΡΧΕΙΟ:

https://drive.google.com/drive/folders/1eTw03YL0-ee03ljp5e7jsuV_u1bafqgxh

ΙΤΑΛΙΑ

Η δημιουργία του ψηφιακού περιεχομένου

Όταν είχαν πραγματοποιηθεί περίπου τα μισά μαθήματα του εργαστηρίου, η ομάδα (η σύνθεση της οποίας περιγράφεται στο Παραδοτέο 4.1) άρχισε να αμφισβητεί τις μεθόδους παραγωγής και τα χαρακτηριστικά του

ψηφιακού περιεχομένου. Η διαδικασία έγινε σταδιακά, με τη χρήση πολλών στρατηγικών ανάδυσης και πέρασε από αρκετές φάσεις.

Οι κύριες μέθοδοι συζήτησης ήταν ο καταιγισμός ιδεών (brainstorming) και οι συνελεύσεις. Το brainstorming συντόνιζε ένας μεσολαβητής, που ενώ πριν είχε το ρόλο να διαχειρίζεται τις ισορροπίες των σχέσεων και να μεσολαβεί στις αντιπαραθέσεις, έπρεπε πλέον να προκαλεί, οργανώνει και συνθέτει τις ατομικές ιδέες που εκφράζονταν σε μια ενιαία συλλογική ιδέα.

Τα θέματα, που αναδείχθηκαν εντονότερα στις συζητήσεις και που σκιαγραφούν υποδειγματικά τους τρόπους που οι συμμετέχοντες έκαναν συγκρίσεις, ήταν τα στερεότυπα και οι προκαταλήψεις. Μάλιστα, οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο ενθαρρύνθηκαν να σκεφτούν στερεότυπα και οι προκαταλήψεις που και οι ίδιοι αναπαράγουν απέναντι σε άλλους.



Από αυτά
τα κλισέ
και τις

προκαταλήψεις εκμαιεύσαμε διακρίσεις – όχι και πολύ κεκαλυμμένες – πολιτισμικές, γεωγραφικές, κοινωνικές και ως προς το φύλο, τις οποίες διέκριναν γρήγορα τόσο τα αγόρια, όσο και τα κορίτσια. Το επόμενο βήμα ήταν να σκεφτούμε την λεπτή αλλά και παράδοξη θέση, όταν κάποιος είναι ταυτόχρονα φορέας και αποδέκτης προκαταλήψεων, άρα και διακρίσεων.

Ένα από παράδειγμα:

«Συχνά σκεφτόμαστε πως οι Ρομά είναι βρώμικοι, αλλά αν το σκεφτούμε καλύτερα, ακόμα και εάν αληθεύει πως ένας είναι βρώμικος, αυτό δεν τους κάνει όλους βρώμικους. Είναι θέμα μαθηματικών. Κατά τη διάρκεια των συζητήσεών μας συνειδητοποιήσαμε πως και εμείς οι ίδιοι είμαστε θύματα τέτοιας προκαταλήψης, π.χ. όταν οι οπαδοί μιας αντίπαλης ομάδας στο γήπεδο φωνάζουν σε μας, τους οπαδούς της Νάπολι «Κάντε και κανένα μπάνιο» ή όταν πάμε διακοπές στην Καλαβρία ή την Απουλία, δε μιλάμε για Παρίσι ή Νέα Υόρκη, και οι ντόπιοι λένε πως οι Ναπολιτάνοι είναι κουμάσια, κλέφτες κλπ.». (Asia Arrigo, από το Εργαστήριο Ψηφιακών Δεξιοτήτων και Μέσων).

Αξίζει να σταθούμε και σε άλλες δράσεις που έγιναν, προκειμένου να κατανοήσουμε καλύτερα τις μεθόδους εργασίας που έφεραν τα καλύτερα αποτελέσματα.

Για παράδειγμα, και πάλι πάνω στο θέμα των προκαταλήψεων, επιχειρήσαμε να εντοπίσουμε ποιες ήταν οι κυρίαρχες προκαταλήψεις και στερεοτυπικές ιδέες που είχαν όλοι οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο, με άλλα λόγια, όχι μόνο τα κορίτσια και τα αγόρια αλλά και οι μεσολαβητές και οι υπεύθυνοι.

Ένα ενδιαφέρον πείραμα έγινε με την ομάδα που δημιουργήθηκε στο WhatsApp ειδικά για την περίπτωση. Ζητήθηκε από κάθε μέλος της ομάδας να γράψει τέσσερα προσωπικά του/της χαρακτηριστικά, τα οποία δεν είναι απαραίτητως εμφανή (π.χ. στοιχεία χαρακτήρα, χόμπι, ενδιαφέροντα, επίπεδο εκπαίδευσης, προτιμήσεις στο φαγητό, λογοτεχνικά γούστα, ταινίες, μουσική και λοιπά). Από τα χαρακτηριστικά αυτά, οι άλλοι συμμετέχοντες θα έπρεπε να εντοπίσουν ποια δήλωση ήταν η μοναδική που ήταν ψευδής. Φυσικά το παιχνίδι άφηνε στα μέλη περιθώρια να επιχειρήσουν να παραπλανήσουν τους συμπαίκτες τους, με συμπεράσματα και κόντρα συμπεράσματα που επέτρεπαν σε όλη την ομάδα να παίξει με την ιδέα των στερεότυπων και να προσπαθήσει να τα αναστρέψει, σε μια διαδικασία που, όπως θα δούμε στη συνέχεια, αποτυπωνόταν απευθείας στο ψηφιακό περιεχόμενο.

Συνέβη λοιπόν, στην περίπτωση της Asia (δεκαέξι ετών), εννέα στους εννέα μέλη να ψηφίσουν ως ψευδή τη δήλωσή της «Παίζω ποδόσφαιρο», προφανώς λόγω του φύλου της, ενώ στην περίπτωση του Mirko (πραγματικό επεισόδιο, ψεύτικο όνομα) οι ψήφοι για το ψέμα κατανεμήθηκαν ομοιόμορφα ανάμεσα στα χαρακτηριστικά «Είμαι ετεροφυλόφιλος», «Μου αρέσει να χορεύω», «Κάνω μποξ».

«Ήταν

πολύ



διασκεδαστικό να παίζουμε με την εικόνα που έχουν οι άλλοι για μας. Το πείραμα βασίστηκε στο σκεπτικό ότι η εξωτερική μας εμφάνιση επηρεάζει την ιδέα που έχουν για εμάς άνθρωποι που μας ξέρουν ελάχιστα. Οι άλλοι συμμετέχοντες, στη δική μου περίπτωση, ήταν πολύ αναποφάσιστοι, κρίνοντας από το ντύσιμό μου και το πώς συμπεριφερόμουν μαζί τους, αν ακούω μουσική trap ή αν γίνεται να έχω παπαγάλο για κατοικίδιο. Όταν αποκαλύψαμε τις σωστές απαντήσεις και, το πιο σημαντικό, τους λόγους που μας οδήγησαν να ψηφίσουμε με συγκεκριμένο τρόπο, το διασκεδάσαμε. Μας αποκαλύφτηκε περίτρανα πόσο εκλογικεύουμε όταν κοιτάζουμε το άτομο που έχουμε απέναντί μας και πόσο αφήνουμε το μυαλό μας και τα μηνύματα που δεχόμαστε από το περιβάλλον να μας επηρεάσουν και όχι η πραγματικότητα». (Simone Quarta, συμμετέχουσα στο Εργαστήρι Ψηφιακών Δεξιοτήτων και Μέσων).

Σε αυτό το σημείο, το καθοριστικό βήμα ήταν να μετουσιώσουμε αυτήν τη γνώση σε ψηφιακό περιεχόμενο.

Η πρώτη ανάγκη, για όλους μας, ήταν να φανταστούμε και να δημιουργήσουμε περιεχόμενο που να παρέπεμπε σε τέτοιες δυναμικές, αλλά μέσα στο συγκεκριμένο πλαίσιο του ποδοσφαίρου. Στην αρχή προτάθηκε – ξανά μέσω διαδικασίας συλλογικής λήψης αποφάσεων – να δημιουργήσουμε ένα άβαταρ τεχνητής νοημοσύνης, που να χρησιμοποιεί ένα διάσημο πρόσωπο, για να παροτρύνουμε τους θεατές να σκεφτούν πόσο συχνά και με πόση δύναμη αναπαράγονται δυναμικές αποκλεισμού και διάκρισης στον κόσμο των σπορ. Στη συνέχεια, αποφασίστηκε να μην χρησιμοποιηθούν «κυβερνο-ηθοποιοί»: τους χαρακτήρες θα υποδύονταν οι ίδιοι οι συμμετέχοντες σε δυο σύντομα σκετς που θα αναπαρήγαγαν τα πιο κλασσικά στερεότυπα στον κόσμο του ποδοσφαίρου.

Η ομάδα άρχισε να σκέφτεται τις πιο συχνές προκαταλήψεις στο δικό τους περιβάλλον και στη δική τους οπτική: οι γυναίκες δεν ξέρουν να παίζουν ποδόσφαιρο· οι Αφρικανοί δεν μπορούν να μάθουν Ιταλικά και, αν τα μάθουν, κάνουν όλοι τα ίδια γραμματικά λάθη (π.χ. χρησιμοποιούν πάντοτε τα ρήματα στο απαρέμφατο)· οι Ναπολιτάνοι είναι όλοι ψεύτες και απατεώνες· οι μαύροι αθλητές δεν έχουν άλλες ικανότητες πέρα από τη φυσική ρώμη κ.ο.κ. Όταν βρέθηκαν οι πιο αντιπροσωπευτικές, εμβαθύναμε ακόμα περισσότερο στις δράσεις που προτείνει η Εργαλειοθήκη, ώστε να συγκεντρώσουμε όσα περισσότερα στοιχεία γινόταν και να τα βάλουμε στα βίντεο-σκετς.

Εν προκειμένω, αξίζει να σημειώσουμε πως κατά τη διαδικασία λήψης αποφάσεων, προέκυψε ένα θέμα που πυροδότησε μακρά συζήτηση ανάμεσα στους εκπαιδευόμενους. Ο Edoardo σκέφτηκε: «Κι αν δεν γίνει κατανοητό πως το περιεχόμενό μας, δεδομένου ότι, παραδόξως, προβάλλει σκηνοθετημένες διακρίσεις; Δεν κινδυνεύουμε να έχουμε το αντίθετο αποτέλεσμα και να τροφοδοτήσουμε τη ρητορική μίσους, που θα οδηγήσει σε ακόμα περισσότερη λεκτική, μέχρι και σωματική βία;» Μετά από πολλή συζήτηση, καταλήξαμε πως, για να αναλάβουμε ένα τέτοιο ρίσκο, το περιεχόμενο θα έπρεπε να τονίζει στο έπακρο την πιο γκροτέσκα πλευρά των προκαταλήψεων και στερεοτύπων, ώστε να γελοιοποιούνται και να γίνονται αντιληπτά σε όλους. Επιπλέον, αποφασίστηκε να προτείνουμε ένα επιπρόσθετο ψηφιακό περιεχόμενο, με υλικό που θα τραβούσαν οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο κατά το τουρνουά, που θα αφηγείται πώς το Football3 μπορεί να ανατρέψει τις διακρίσεις και προκαταλήψεις που περνούν από τον έξω κόσμο στον μικρόκοσμο του ποδοσφαίρου και, κατά συνέπεια, πώς το Football3 μπορεί να αποτελέσει θετικό μοντέλο δράσης.

Τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού περιεχομένου

Μετά τις συζητήσεις, προχωρήσαμε στη σύλληψη και παραγωγή δυο σύντομων βίντεο-σκετς και ενός τρίτου, αφηγηματικού βίντεο.



Η «γένεση» του αφηγηματικού βίντεο δεν παρουσίασε ιδιαίτερες δυσκολίες. Μετά από ένα αρχικό στάδιο προσαρμογής, οι συμμετέχοντες στο εργαστήριο ήρθαν στο γήπεδο του Football3 με τα εργαλεία τους, χωρίς να

επεμβαίνουν ιδιαίτερα στην αθλητική δραστηριότητα, παρά το γεγονός πως η συμπεριφορά μερικών παικτών αναπόφευκτα επηρεαζόταν από την παρουσία τους. Στο τέλος του εργαστηρίου, δημιουργήθηκε ένα βίντεο διάρκειας περίπου τεσσάρων λεπτών, το οποίο αντανακλά ξεκάθαρα τη συνεργατική προσέγγιση που επικρατούσε κατά τη διάρκεια των γυρισμάτων, τις σχέσεις που προέκυψαν με τους παίκτες του τουρνουά, ενώ παράλληλα συνοψίζει τα παραπάνω μέσα από σύντομες συνεντεύξεις και λήψεις από το τρίτο ημίχρονο του αγώνα (τη στιγμή όπου οι παίκτες του αγώνα Football3 αναλογίζονται τι πήγε καλά και τι όχι κατά τη διάρκεια του ματς).

Τα δυο βίντεο-σκετς είναι επίσης πολύ αποτελεσματικά και μεταφέρουν με αρκετά ολοκληρωμένο τρόπο τη δουλειά που έγινε τόσο στην τάξη όσο και στο γήπεδο.

Και στα δυο υπάρχει ένας επιτηδευμένα έντονος χαρακτήρας, που φορά κλασσικό μαύρο κουστούμι και από μέσα ξεκούμπωτο λευκό πουκάμισο με μεγάλους γιακάδες. Κάποια από τα χαρακτηριστικά και τα αξεσουάρ του τον κάνουν να φαίνεται κάπως γελοίος (μαλλιά γεμάτα ζελέ, βραχιόλια, γυαλιά ηλίου), ενώ περιφέρεται κουνώντας ψηλά ένα ντοσιέ με λευκά χαρτιά. Αμέσως μετά γίνεται αντιληπτό πως πρόκειται για έναν ατζέντη παικτών, που έχει προσληφθεί να διερευνήσει τις ικανότητες κάποιων νεαρών αθλητών.

Η πρώτη υποψήφια είναι η Susy, όμως, με το που η κοπέλα πλησιάζει τον ατζέντη αυτός της δείχνει κάτι φανέλες στο έδαφος και της ζητά να τις πλύνει και να τις ξαναφέρει σε λίγες ώρες. Το στερεότυπο της γυναίκας που δεν μπορεί να παίξει ποδόσφαιρο αναμειγνύεται με ένα άλλο ευρέως διαδεδομένο σε υπερβολικά πολλές περιοχές της χώρας μας, ιδιαίτερα στη Νότια Ιταλία, όπου η θηλυκή ταυτότητα συνδέεται ακόμα με τα οικιακά και τη φροντίδα των άλλων.

act:onaid EKE football FRIENDS COMMON GOAL NorSensus MEDIAFORUM



Η Susy
παίρνει
τη μπάλα
και
αρχίζει
τις

και

βλέπει με

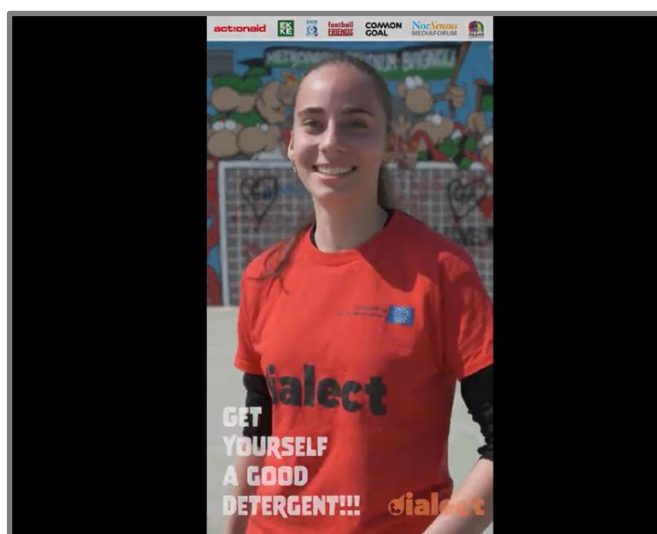
ντρίμπλες, επιδεικνύοντας τις δεξιότητές της αφήνοντας τον ατζέντη άφωνο. Μόνο όταν

τα ίδια του τα μάτια μια περίπτωση σε όλο της το μεγαλείο, καταφέρνει (ίσως) ο ατζέντης να ξεχάσει την προκατάληψή του: κρατά σημειώσεις με ενθουσιασμό και πλησιάζει την Susy για να της μιλήσει.

Η κοπέλα όμως δεν ακούει κουβέντα πια. Του χαμογελά, του δίνει πίσω τη μπάλα και του λέει: «Ρώτα και για κανένα καλό μαλακτικό για όταν θα πλύνεις τις φανέλες!»



Το



δεύτερο σκετς ακολουθεί την ίδια λογική με το πρώτο. Αυτήν τη

φορά ο Praeedip, ένας έφηβος από την Ινδία, εμφανίζεται μπροστά στον δύστυχο ατζέντη. Ο Praeedip ζει εδώ και χρόνια στην Νάπολη, όμως ο ατζέντης δεν το γνωρίζει και, αφού θαυμάζει το αγόρι να κάνει ντρίμπλες, προσπαθεί να του τραβήξει την προσοχή, όμως του μιλά απαξιωτικά: «Εσύ... ποντόσφορο... βάλει γκολ... ομάντα μου... παίζει!» Ο Praeedip δεν συγχύζεται και γελάει με τα λόγια αυτά. Αμέσως του απαντά στα ιταλικά και στην Ναπολιτάνικη διάλεκτο: «Γιατί μου μιλάτε έτσι; Ξέρω πέντε γλώσσες!»

Αξίζει να αναφερθούμε εν συντομία στην παραγωγή των δυο σύντομων βίντεο-σκετς. Το γύρισμα τους, όπως ακριβώς και με το αφηγηματικό βίντεο, έγινε στο στάδιο Metropark του Bagnoli τα πρωινά του Σαββάτου πριν,

κατά και μετά
τους αγώνες
τουρνουά
Football3.

Αξίζει να
σημειωθεί η
συλλογική
ενασχόληση
στο γύρισμά

τους, αρχικά κατά την προετοιμασία των δυο πρωταγωνιστών του βίντεο και μετά με την υποστήριξη δόθηκε στον σκηνοθέτη και στον οπερατέρ. Σε αυτήν την περίπτωση, τα νεότερα αγόρια και κορίτσια, δηλ. αυτά που έπαιζαν στο τουρνουά, ενεπλάκησαν με διάφορους τρόπους στη δημιουργία του ψηφιακού περιεχομένου. Μάλιστα, έως να ολοκληρωθεί από τα μεγαλύτερα παιδιά και τον ειδικό που συντόνιζε το εργαστήριο, ένιωθαν πλέον κομμάτι της διαδικασίας.

Κεκτημένη γνώση

Ένα πολύ ενδιαφέρον στάδιο της εκπαίδευσης ήταν όταν ενθαρρύνουμε τα αγόρια και τα κορίτσια να πούνε στους συμμαθητές τους όλα εκείνα τα περιστατικά που θυμόντουσαν, όπου η διάχυτη στον ψηφιακό γαλαξία ρητορική μίσους είχε παρεισφρήσει στον αθλητισμό. Για παράδειγμα, την περίπτωση μιας επόπτριας γραμμών από την Ισπανία που έπαθε ένα ατύχημα κατά τη διάρκεια ενός αγώνα της Serie A και την διέσυραν στο διαδίκτυο, συσχετίζοντας το ατύχημα με την υποτιθέμενη ανικανότητά της να κινηθεί στο γήπεδο. Η συγκεκριμένη περίπτωση αναλύθηκε σφαιρικά από τα αγόρια και τα κορίτσια, με καταιγισμό ιδεών και επαναπλαισίωση. Πρώτα απ' όλα, οριοθετήθηκε το πλαίσιο και έγινε φανερό η παντελής απουσία συσχέτισης των δύο γεγονότων που εξετάζονταν: του ατυχήματος και των ικανοτήτων της επόπτριας γραμμών. Μάλιστα, προτάθηκε πως «πιθανά η επόπτης να είναι πολύ καλή, αφού είναι πολύ δύσκολο να προοδεύσει μια γυναίκα σε ένα τόσο σεξιστικό χώρο όπως το ποδόσφαιρο, πόσω μάλλον να ασκεί διαιτησία σε αγώνα της Serie A».

«Οι προκαταλήψεις και η ρητορική μίσους βασίζονται πάντα σε ψευδείς δηλώσεις· αυτό το παρατηρήσαμε και όταν συζητούσαμε για τα fake news στο εργαστήριο. Το γεγονός πως η επόπτρια έπαθε ένα εντελώς τυχαίο ατύχημα συσχετίστηκε με την αναληθή πεποίθηση ότι οι γυναίκες δεν γνωρίζουν πώς να κινούνται σε ένα γήπεδο ποδοσφαίρου. Σε ανάλογες περιπτώσεις το διαδίκτυο λειτουργεί ως megaphone, καθώς επιτρέπει στους πάντες να «σφυροκοπούν» και να διαδίδουν τέτοιες ψευδείς πληροφορίες. Επιπλέον, αποτελεί και έναν τοίχο για να κρυφτούν, ένα είδος εικονικής «πλατείας του χωριού» όπου όλοι θεωρούν πως έχουν το δικαίωμα να προσβάλλουν, να βροντοφωνάζουν απαίσια πράγματα και να χτυπούν εκείνους που δεν μπορούν να υπερασπιστούν τον εαυτό τους». (Mattia Taormina, από το Εργαστήριο Ψηφιακών Δεξιοτήτων και Μέσων).

«Πολλές φορές, το διαδίκτυο καταφέρνει να δίνει αξία σε κάτι που ξεκίνησε ως μια ηλιθιότητα, ένα χαζό αστείο, μια χειρονομία που μπορεί να είναι προσβλητική ακόμη και υποσυνείδητα. Πριν πατήσουμε την «κοινοποίηση», θα πρέπει να αναρωτιόμαστε εάν πραγματικά μοιραζόμαστε αυτή τη σκέψη και θέλουμε να τη μοιραστούμε με άλλους. Αν το κάναμε, μάλλον θα αποφεύγαμε να λέμε και να διαδίδουμε τόσα χαζά πράγματα και να επηρεάζουμε ανθρώπους που πιθανόν να μην έχουν τόσο ξεκάθαρα τα πράγματα στο μυαλό τους όσο εμείς. Το ίδιο ισχύει με την τεχνητή νοημοσύνη, την οποία μελετήσαμε και διαπιστώσαμε πως είναι ένα πολύ ισχυρό εργαλείο, για καλό και για κακό». (Bruno Cavallini, από το Εργαστήριο Ψηφιακών Δεξιοτήτων και Μέσων).

Όσον αφορά στη σχέση μεταξύ του τουρνουά Football3 και της παραγωγής ψηφιακού υλικού, πρέπει να τονιστεί πως προέκυψε ενστικτωδώς και σε επίπεδο συσχετισμών. Όταν τα αγόρια του τουρνουά ανακάλυψαν ότι μπορούν να παίξουν ένα διαφορετικό ποδόσφαιρο από αυτό που είχαν συνηθίσει, σιγά σιγά συνειδητοποίησαν πόσο περιστοιχίζονται από διαρκείς δυναμικές διάκρισης και αποκλεισμού. Πάνω απ' όλα, κατάλαβαν πως είχαν

μάθει να τις προσπερνούν με φυσικότητα (αν και πολλά παιδιά δεν θα το ομολογούσαν ποτέ) με τον ίδιο τρόπο που έμαθαν και τους φαίνεται πια φυσιολογική η παρουσία ενός συμμαθητή με διαφορετικό χρώμα δέρματος από το δικό τους.

Πιθανόν, το ψηφιακό περιεχόμενο που σκηνοθετεί το «ντουέτο» Susy και Mattia δεν θα είχε αναπτυχθεί, εάν δεν είχαν προηγηθεί τρία χρόνια αγώνων Football3, όπου έφηβοι και έφηβες έπαιζαν αντιμετωπίζοντας ο ένας τον άλλον επί ίσους όρους στο γήπεδο ποδοσφαίρου· εάν δεν είχαν συναντήσει και μιλήσει με επαγγελματίες ποδοσφαιριστές της Serie A· εάν δεν είχαν παρευρεθεί σε αυθόρμητες επιδείξεις *freestyle* ικανοτήτων νεαρών



ποδοσφαιριστριών κλπ.

Όλα αυτά ήταν φανερά στα βλέμματα των νέων που συμμετείχαν στο εργαστήριο, για τον επιπλέον λόγο πως είχαν παίξει στο τουρνουά στην τελευταία έκδοση του Dialect. Κάποια από τα «νεοαφιχθέντα» μέλη εντυπωσιάστηκαν από το πόσο λίγες ήταν οι διενέξεις κατά τη διάρκεια των αγώνων και από το ότι, αν προέκυπταν, σπάνια οφείλονταν ή χρησιμοποιούσαν ως όπλο δυναμικές διάκρισης λόγω, παραδείγματος χάριν, του φύλου ή της χώρας καταγωγής.

«Τα περισσότερα αγόρια και κορίτσια που έπαιζαν στο τουρνουά είχαν συμμετάσχει και στην πρώτη έκδοση του Dialect, άρα είχαν ήδη ένα αρκετό υψηλό επίπεδο ενασχόλησης με τη μεθοδολογία, από την οποία είχαν πάρει και συνέχιζαν να παίρνουν πολλά. Αυτό που ανέδειξαν οι αγώνες, περισσότερο από οτιδήποτε άλλο, ήταν η επιθυμία να επικρατήσει το παιχνίδι, ενώ όλες οι πιθανές διακρίσεις, συγκρούσεις και εντάσεις μπήκαν αυτόματα στο περιθώριο, χάρη επίσης στο γεγονός – και αυτό πρέπει να τονιστεί – ότι πλέον τα αγόρια και τα κορίτσια είχαν αναπτύξει μια σταθερή σχέση μεταξύ τους». (Anna Michela Franzese, προπονήτρια και εκπαιδευτρια του Εργαστηρίου Δεξιοτήτων).

Η έκθεση του ψηφιακού περιεχομένου

Η εκδήλωση της έκθεσης έγινε στις 6 Απριλίου στη Viale Campi Flegrei της συνοικίας Bagnoli, έχοντας το διττό σκοπό να δείξει στη γειτονιά το ψηφιακό περιεχόμενο που είχε δημιουργηθεί στη διάρκεια του εργαστηρίου, αλλά και να εξηγήσει στο κοινό πώς εξελίχτηκε το έργο και ποιες σκέψεις αναδύθηκαν στους συμμετέχοντες.



Στην έκθεση πήραν μέρος τόσο τα αγόρια όσο και τα κορίτσια που είχαν παίξει στο τουρνουά Football3, καθώς και εκείνα που είχαν παρακολουθήσει το εργαστήριο και είχαν τον κύριο ρόλο στη δημιουργία του ψηφιακού περιεχόμενου. Με την υποστήριξη πάντα μιας ομάδας μεσολαβητών.

Η πρωτοβουλία διήρκεσε αρκετές ώρες, «καταλαμβάνοντας» σχεδόν την παλιά πλατεία του Bagnoli, που τώρα πλέον έχει πεζοδρομηθεί και όπου οι κάτοικοι της γειτονιάς κάνουν τη βόλτα τους ή κάθονται σε κάποιο καφέ για αρκετές ώρες. Στη μια πλευρά της πλατείας δημιουργήθηκε ένα αυτοσχέδιο γήπεδο και, όπως γίνεται παραδοσιακά στο ποδόσφαιρο του δρόμου, για **τέρματα** ορίστηκαν η πύλη εισόδου ενός κτηρίου και δύο δέντρα.

Στην απέναντι πλευρά και σε στρατηγικό σημείο στήθηκε ένα σημείο συνάντησης του πρότζεκτ, με ένα σταντ και πάνω του μια τηλεόραση όπου προβάλλονταν τα δυο σκετς και το τρίτο, αφηγηματικό βίντεο σε λούπα, τραβώντας την προσοχή των περαστικών. Στο σταντ υπήρχαν πάντα ένα ή δυο αγόρια και κάποιοι ενήλικες από το προσωπικό της Dialect2, που ενημέρωναν, μοίραζαν φυλλάδια και έδιναν πληροφορίες σε όσους πλησίαζαν.

«Η εκδήλωση στις 6 Απριλίου αποτέλεσε μια στιγμή επαναπλαισίωσης και εμπλοκής της περιοχής. Τα νέα παιδιά έφεραν στη γειτονιά τις ιδέες τους για την συμπερίληψη και τον σεβασμό, δημιουργώντας αφηγήσεις κατά των διακρίσεων και του αποκλεισμού, αναδεικνύοντας τον κρίσιμο ρόλο του αθλητισμού στην καταπολέμηση αυτών των φαινομένων. Η δημόσια παρουσίαση των ψηφιακών περιεχομένων που δημιούργησαν τους τελευταίους μήνες, το ότι τα μοιράστηκαν με τους ανθρώπους της περιοχής που ζουν, ανέδειξε τη σπουδαιότητα της συνειδητής επαφής με τα μέσα επικοινωνίας, που μπορούν να αποτελέσουν, όπως συνέβη και εδώ, ένα πολύ ισχυρό εργαλείο για την συμπερίληψη και τον αγώνα κατά των διακρίσεων. Η γειτονιά ανταποκρίθηκε με προσοχή και ιδιαίτερο ενδιαφέρον στα ζητήματα αυτά που συχνά υποτιμώνται». (Claudia Gallinaro, εκπαιδεύτρια στο Εργαστήρι Δεξιοτήτων).

Για πολλές ώρες κατά τη διάρκεια της εκδήλωσης, τα αγόρια και τα κορίτσια της ομάδας τριγυρνούσαν κρατώντας ένα tablet και ένα κινητό τηλέφωνο και ζητούσαν από περαστικούς να συμπληρώσουν ένα ερωτηματολόγιο με τρεις ερωτήσεις.

1. Πιστεύετε πως υπάρχουν διακρίσεις εναντίον των γυναικών στον κόσμο του ποδοσφαίρου;
2. Πιστεύετε πως ένα παιδί από άλλη χώρα έχει τις ίδιες ευκαιρίες να παίξει σε μια ομάδα ποδοσφαίρου όσο ένα ντόπιο παιδί;
3. Πιστεύετε πως είναι δυνατό να παίξει κανείς στις μέρες μας ποδόσφαιρο δωρεάν;

Μόλις οι περαστικοί απαντούσαν στο ερωτηματολόγιο, τούς έδειχναν τα δυο σκετς (και εάν είχαν χρόνο και το τρίτο βίντεο). Τα αγόρια και κορίτσια άκουγαν τις σκέψεις για τα βίντεο των νέων, ενηλίκων και ηλικιωμένων που είχαν ερωτηθεί και μετά προσπαθούσαν να τους εξηγήσουν τη διάσταση του προβλήματος των διακρίσεων στον

κόσμο του ποδοσφαίρου, χρησιμοποιώντας τρεις «απαντήσεις» με τη μορφή του «Ξέρατε πως...;», που στην πραγματικότητα ήταν η παρουσίαση κάποιων ανησυχητικών στοιχείων.

1. Ξέρατε πως... σε εθνικό επίπεδο μόνο το 4% των παικτών των ποδοσφαιρικών ομάδων που υπάγονται στην Ιταλική Ομοσπονδία Ποδοσφαίρου είναι γυναίκες;

2. Ξέρατε πως... μια σειρά γραφειοκρατικών εμποδίων αποτρέπει ανήλικους από άλλες χώρες να συμμετάσχουν στα πρωταθλήματα που διοργανώνει η Ιταλική Ομοσπονδία Ποδοσφαίρου;



3. Ξέρατε πως... στην Ιταλία και ειδικά στο Νότο υπάρχουν ελάχιστα δημόσια γήπεδα και πως ο μόνος τρόπος να παίξει κανείς ποδόσφαιρο δωρεάν είναι στο δρόμο;

Με αυτόν τον τρόπο, κατέστη δυνατόν όχι μόνο να μοιραστούν με τους κατοίκους της γειτονιάς την όλη πορεία τους, αλλά και να εγείρουν μια συζήτηση πάνω σε ένα λεπτεπίλεπτο ζήτημα. Επιπλέον, διασφαλίστηκε πως τα αγόρια και κορίτσια που συμμετείχαν στο έργο, με τον ενθουσιασμό αλλά και τους περιορισμούς που βιώνουν, μίλησαν για όλα όσα είχαν κάνει στο τουρνουά και στο εργαστήρι, χωρίς τη μεσολάβηση ενηλίκων, με την εξαίρεση των νεαρών μεσολαβητών της κοινότητας.



«Ήταν
πολύ
ωραία,
δεν

μπορούσες να καταλάβεις τίποτα! Ενώ παίζαμε ποδόσφαιρο,



σταματούσαμε, μιλάγαμε με τον κόσμο, τους κάναμε ερωτήσεις και εκείνοι μας άκουγαν. Μετά τους δείχναμε τα βίντεο, τους πηγαίναμε στο σταντ και εκεί σημείωναν το όνομα και το τηλέφωνό τους και όλοι μας είπαν πως είμασταν πολύ καλοί». (Luigi D'Amico, παίκτης του τournouά Football3).

«Η δουλειά που γίνεται στο πεδίο είναι πολύ σημαντική για αυτά τα παιδιά και τους νέους, καθώς το σχολείο δεν καταφέρνει σχεδόν ποτέ να τους προσφέρει επαρκείς απαντήσεις. Με τα χρόνια, πολλά παιδιά βρήκαν απάντηση στις δυσκολίες τους μέσα από δράσεις που διοργάνωσαν τοπικές οργανώσεις λαϊκής πρωτοβουλίας, σύλλογοι και φορείς του τριτογενούς τομέα. Οι τρόποι ήταν ποικίλοι: ζωγραφική, hip hop, ποδόσφαιρο. Παρακολούθησα τις δράσεις αυτού του πρότζεκτ από απόσταση και ήταν πολύ ωραίο όταν συνάντησα τους μαθητές μου, που ήταν πολύ περήφανοι που τους δόθηκε η ευκαιρία να μου εξηγήσουν πράγματα και να μου μιλήσουν για το πώς το ποδόσφαιρο θα έπρεπε να ενώνει, να φέρνει ανθρώπους κοντά και, όπως μου είπε χαρακτηριστικά ένα παιδί: «Τα κινητά τηλέφωνα μας βάζουν τον έναν απέναντι στον άλλον». (Daniela Florio, δασκάλα δημοτικού και κάτοικος της περιοχής).

«Ένα από τα πράγματα που μου έκανε μεγάλη εντύπωση κατά τη διάρκεια του εργαστηρίου και της δημιουργίας του ψηφιακού υλικού, ήταν η ικανότητα των αγοριών να δώσουν ζωή και μετά να εξηγήσουν τον αρνητικό χαρακτήρα του ατζέντη. Είναι σημαντικό γιατί επιβεβαιώνει πόσο καλά έχουν κατανοήσει τις δυναμικές και μελέτησαν τον «εχθρό», εμπεδώνοντας πως στη βάση κάποιων συμπεριφορών υπάρχουν στερεότυπα και προκαταλήψεις. Κατά τη γνώμη μου, αυτό που λειτουργεί καλύτερα στα βίντεο είναι πως ο κατήγορος, από το «βάθρο» των προκαταλήψεών του, είναι μετά πρόθυμος να τις «κάνει πέρα», μόλις καταλαβαίνει πως μπορεί να εκμεταλλευτεί τις περιστάσεις' όμως, του κλείνουν την πόρτα ο Praeedip και η Susy, οι οποίοι μάλιστα έπαιξαν αυτούς τους χαρακτήρες βασισμένοι σε προσωπικές τους ιστορίες και εμπειρίες. Η ειρωνεία που χρησιμοποιήσαμε αποτελεί το έξτρα όπλο στη φαρέτρα μας για να περάσουμε αυτό το μήνυμα». (Francesco Peppino D'elia, ειδικός στα ψηφιακά μέσα και εισηγητής του Εργαστηρίου Ψηφιακών Δεξιοτήτων).

«Η 6η Απριλίου ήταν μια σημαντική μέρα για τα αγόρια. Εμείς οι εκπαιδευτές πιθανόν να μη δίνουμε και πολύ σημασία, όμως για πολλούς λόγους, ειδικά για την ομάδα στόχο που συμμετείχε στο τουρνουά, αποτέλεσε μια αναγνώριση που συμβαίνει σπάνια. Μιλάμε για αγόρια και κορίτσια που συχνά περιθωριοποιούνται από την ίδια την κοινότητα της γειτονιάς τους, γιατί αναστατώνουν το δρόμο, διαταράσσουν την ησυχία, φωνάζουν, λερώνουν κλπ. Πολλοί άνθρωποι δεν τα αντέχουν και, όσο αυτά αισθάνονται αυτήν την απέχθεια, τόσο χειρότερα συμπεριφέρονται. Εκείνη τη μέρα η δυναμική αντιστράφηκε. Πολλοί άνθρωποι που πλησίασαν από μόνοι τους ή τους πλησίασαν τα παιδιά έμειναν έκπληκτοι από όσα είχαν αντιμετωπίσει και αυτό ήταν πρωτόγνωρο για όλους. Πέρα από το θυμό που μπορεί να τους προκαλούν, οι άνθρωποι έπρεπε να δουν και να αγγίξουν με τα χέρια τους για να καταλάβουν ότι αυτά τα παιδιά χρειάζονται απλά θετικές ευκαιρίες και πρότυπα. Ήταν κάτι που λειτούργησε πολύ καλά». (Mario Lambiase, προπονητής).

Παρακάτω δείχνουμε κάποια από τα memes που δημιουργήθηκαν στο εργαστήριο:



Μετά από ένα νέο brainstorming, αποφασίστηκε

αρνητικές καταστάσεις που συχνά αντιμετωπίζουν οι νέοι στο διαδίκτυο, ή να χρησιμοποιηθούν εικόνες που να καταδικάζουν τις δυναμικές της διάκρισης και του αποκλεισμού, δυναμικές που ενδεχομένως οι έφηβοι δεν αναγνωρίζουν αμέσως.

ως απάντηση στις

ΟΥΓΓΑΡΙΑ

Η δημιουργία του ψηφιακού περιεχομένου

Από την αρχή της εκπαίδευσης πάνω στις ψηφιακές δεξιότητες, έγινε ξεκάθαρο πως η παραγωγή βίντεο ήταν καθοριστικός παράγοντας για να τραβήξουμε τη προσοχή των παιδιών, καθώς πυροδότησε τον ενθουσιασμό τους με τρόπους που δεν κατόρθωναν οι παραδοσιακές ασκήσεις. Αρχικά, αντιμετωπίσαμε προκλήσεις στην επικοινωνία κάποιων θεμάτων και στην εκτέλεση συγκεκριμένων δράσεων, ειδικά με τα παιδιά που είχαν ως κυρίαρχο μέλημά τους να παίζουν ποδόσφαιρο. Ωστόσο, με το που ξεκινήσαμε να δημιουργούμε τα πρώτα απλά βίντεο με τα smartphones τους, αυξήθηκε κατακόρυφα η ενασχόληση και το ενδιαφέρον τους για το έργο. Χαρακτηριστικά, κάποια από τα παιδιά επέδειξαν εξαιρετικό φυσικό ταλέντο στο να υποδύονται ρόλους μπροστά στην κάμερα και προσαρμόστηκαν γρήγορα στις ανάγκες αυτοσχεδιασμού που ενέχει η δημιουργία βίντεο.

Από νωρίς παρατηρήσαμε ένα ζήτημα: πολλά από τα παιδιά δεν είχαν την υπομονή που απαιτούν οι πολλαπλές λήψεις της ίδιας σκηνής. Ακόμα μεγαλύτερη πρόκληση αποτέλεσε η άρνησή τους στα στάδια του σχεδιασμού και της συζήτησης για τη δημιουργία του βίντεο, που συχνά τα θεωρούσαν βαρετά και κουραστικά. Προτιμούσαν να τραβούν σύντομα και αυθόρμητα βιντεάκια, αναμένοντας άμεσα αποτελέσματα στην οθόνη. Χρειάστηκε πολύς χρόνος, προσπάθεια και εξάσκηση για να τους διδάξουμε τις περιπλοκότητες της δημιουργίας ενός περιεχομένου, που να είναι κατανοητό και καλής ποιότητας.

Δυσκολία συναντήσαμε και στο ξεκίνημα κάθε συνεδρίας brainstorming, πράγμα που δεν περιμέναμε. Τις περισσότερες φορές επικρατούσε σιωπή για πολλή ώρα, μετά γίνονταν κάποιες διστακτικές προτάσεις, μάλλον για να σπάσει ο πάγος παρά γιατί ήθελαν πραγματικά να ασχοληθούν. Ωστόσο, παρά τις αρχικές αυτές δυσκολίες, ανακαλύψαμε πως τα παιδιά ήταν ικανά να κατεβάσουν εντυπωσιακές ιδέες· η πρόκληση ήταν να τα κάνουμε να ανοιχτούν. Η προετοιμασία που κάναμε προϋπόθετε εκτενή εξάσκηση στην παραγωγή βίντεο. Αναπαραστήσαμε σκηνές από γνωστές ταινίες, κάτι διασκεδαστικό αλλά και πολύ διδακτικό ταυτόχρονα. Πειραματιστήκαμε με βασικές σκηνές από ταινίες όλων των ειδών και προσαρμόσαμε ανέκδοτα σε βίντεο, ασκήσεις που ξεκίνησαν με αργούς ρυθμούς, αλλά μόλις τα παιδιά καταλήξαν σε κάποιο concept, αφιερώθηκαν σε αυτό.

Κρίσιμο ήταν να μάθουν τα παιδιά να σκέφτονται με όρους πλάνων και να υπολογίζουν το μοντάρισμα πριν γυρίσουν κάποια σκηνή. Η αναπαραστάση της περίφημης σκηνής του τρεξίματος από την ταινία Forrest Gump, με την προσθήκη επίκαιρων στοιχείων και επιπλέον χιούμορ, απέτέλεσε μια σημαντική εμπειρία μάθησης.

Αρχικά τα παιδιά θεωρούσαν πως θα ήταν κάτι εύκολο να γυριστεί η σκηνή σε μονοπλάνο. Ωστόσο, γρήγορα κατάλαβαν τη σημασία της οργάνωσης ξεχωριστών πλάνων και του μοντάζ που ακολουθεί· έτσι συνειδητοποίησαν την ανάγκη για τον λεπτομερειακό σχεδιασμό της γωνίας λήψης και της σύνθεσης κάθε πλάνου. Αυτή η μετάβαση από ένα απλό βιντεάκι σε μια πιο σκηνοθετική ματιά ήταν καθοριστική.

Με έκπληξη είδαμε το μοντάζ να γίνεται λιγότερο δύσκολο. Η κατανόηση της διαδικασίας των γυρισμάτων οδήγησε σε ένα στάδιο μοντάζ που κύλησε καλύτερα, ενώ πολλά παιδιά ενδιαφέρθηκαν πολύ και χρησιμοποίησαν το λογισμικό σχεδόν χωρίς καθόλου βοήθεια. Βέβαια, δεν συμμετείχαν όλοι σε αυτό το στάδιο, πράγμα που αντανακλά μια πραγματικότητα, δηλαδή πως το μοντάζ δεν ενδείκνυται να το αναλαμβάνουν μεγάλες ομάδες. Όσοι συμμετείχαν, ωστόσο, έδειξαν αξιοσημείωτη προσοχή στη λεπτομέρεια και ήταν πολύ περήφανοι για τα δημιουργήματά τους.

Πριν οριστικοποιήσουμε το περιεχόμενο, υπογραμμίσαμε τη σημασία της πρακτικής εξάσκησης και της ανάπτυξης της αυτοπεποίθησης μέσω της δημιουργίας βίντεο. Οι ασκήσεις ανέδειξαν τις ικανότητές τους και αύξησαν την αυτοπεποίθησή τους, ίσως και με το παραπάνω, αφού ιδιαίτερα φιλόδοξα σχεδίασαν ένα περίπλοκο βίντεο. Ήταν πολύ ενθαρρυντικό πάντως, να βλέπουμε τις ιδέες τους να ρέουν ελεύθερα, με συζητήσεις και ανάπτυξη concepts σε ένα κλίμα ζωντάνιας.

Το διδακτικό μας πρόγραμμα έθιξε και το κρίσιμο ζήτημα των fake news, ενσωματώνοντας παιχνίδια και ασκήσεις που τα παιδιά βρήκαν πολύ ενδιαφέροντα. Αυτό οδήγησε στην απόφαση να δημιουργήσουμε ένα mockumentary για τις ψευδείς ειδήσεις, ένα εγχείρημα που προσέφερε ένα δομημένο πλαίσιο για καταιγισμό ιδεών και τους βοήθησε να υλοποιήσουν τις δημιουργικές ιδέες τους. Παρά την ολοένα αυξανόμενη πολυπλοκότητα και ευρύτητα των ιδεών τους, η πρόκληση ήταν να τις ενώσουν σε μια κατανοητή αφήγηση που θα μπορούσε να γυριστεί σε βίντεο και να μονταριστεί εντός της προθεσμίας μας.

Αντιμετωπίσαμε και οργανωτικές δυσκολίες, αφού επιλέξαμε τα μαθήματα να γίνουν στη Βουδαπέστη, με αποτέλεσμα να τους αποσπά την προσοχή η καθημερινότητα, ενώ θα ήταν μεγαλύτερη η εμβύθισή τους αν είμασταν πιο ήρεμοι στην εξοχή. Σύντομα καταλάβαμε πως δεν θα μπορούσαν να ενσωματωθούν όλες οι ιδέες στο βίντεο και έτσι χωρίσαμε το περιεχόμενο σε δυο μέρη. Αυτή η απόφαση προσέφερε ευελιξία στην αφήγηση και άφηνε πολλά περιθώρια να συνεχιστεί το έργο και μετά το τυπικό τέλος του, καθώς τα παιδιά έδειξαν μεγάλο ζήλο να συμμετάσχουν στο γύρισμα των σκηνών του δεύτερου επεισοδίου.

Η πορεία από την αρχική ενασχόληση μέχρι τη δημιουργία ενός περίπλοκου ψηφιακού περιεχομένου ήταν γεμάτη διδακτικές εμπειρίες, όχι μόνο για τα παιδιά, αλλά και για μας που μεσολαβούσαμε. Η διαδικασία ανέδειξε τη σπουδαιότητα της υπομονής, του σχεδιασμού και τη μεταμορφωτική δύναμη της πρακτικής εκμάθησης των ψηφιακών δεξιοτήτων.

Τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού περιεχομένου

Όταν αρχίσαμε το brainstorming για το τελικό μας έργο, ο ενθουσιασμός και η αφοσίωση των παιδιών ήταν ολοφάνερα από την αρχή. Η δημιουργικότητά τους ξεχείλιζε και μας παρουσίασαν άπειρες φιλόδοξες ιδέες, που αναπόφευκτα οδηγούσαν σε μια ερώτηση: θα ήταν εφικτό να υλοποιηθούν όλες εντός της προθεσμίας μας; Η λύση που έδωσαν τα παιδιά ήταν να γυριστεί μια σειρά δυο επεισοδίων και να ολοκληρώσουμε επιτυχώς το πρώτο μέρος εντός της προθεσμίας.

Ενδιαφέρον είχε το γεγονός πως το κεντρικό θέμα άλλαξε λίγο από το αρχικό, που εστίαζε στην προώθηση της ανεκτικότητας στον αθλητισμό. Ωστόσο, η δρομολόγηση του έργου προς ένα βίντεο fake news, παρέμεινε εντός του θέματος και δελεαστική. Με τον ενθουσιασμό των παιδιών και την ευθυγράμμιση με άλλα σημαντικά θέματα, όπως η αντιπροσώπευση και η κατάρριψη των στερεοτύπων, αποφασίσαμε να αγκαλιάσουμε το όραμά τους. Εξάλλου, η πολυμορφία της ομάδας μας, που προερχόταν από μέρη όπως η Παλαιστίνη, η Νιγηρία, η Νότια Αφρική, το Αφγανιστάν και η Αίγυπτος και κλήθηκε να συνεργαστεί για μια ταινία στα Ουγγαρέζικα, εκ των πραγμάτων υιοθετούσε το πνεύμα της ανεκτικότητας.

Προκειμένου να εξασφαλίσουμε ότι θα θίγαμε όντως το θέμα της ανεκτικότητας στα σπορ, ενθαρρύνσαμε τους συμμετέχοντες που δεν είχαν σημαντικό ρόλο στο κύριο εγχείρημα να δημιουργήσουν βίντεο συνεντεύξεων, που θα εστίαζαν πιο έντονα στον ρατσισμό και την ανεκτικότητα εντός του πλαισίου των αθλημάτων. Αρχικά, ο σκοπός ήταν να πάρουν συνεντεύξεις από έγχρωμους επαγγελματίες ποδοσφαιριστές που παίζουν στην εθνική ομάδα της Ουγγαρίας, αλλά τελικά στραφήκαμε στους παίκτες του αθλητικού συλλόγου Oltaom, καθώς οι πρώτοι δεν ανταποκρίθηκαν. Οι παίκτες αυτοί, ενώ δεν τύχαιναν ιδιαίτερης αναγνώρισης, προσέφεραν πολύτιμη εμπάθυνση μιλώντας για τις εμπειρίες τους.

Το κεντρικό κομμάτι του έργου εξελίχτηκε σε mockumentary για ένα φανταστικό μουσικό συγκρότημα boy band από τη Μέση Ανατολή, που ήθελε να πετύχει στην Ουγγαρία. Τα γυρίσματα γίνονταν καθημερινά για 1,5 μήνα και γυρίστηκαν 10 σκηνές με την ενεργή συμμετοχή 17 εφήβων «ηθοποιών» και πολύ περισσότερων πίσω από τις κάμερες και στην επεξεργασία, δηλαδή στο μοντάζ και στον ήχο για τα οποία εκπαιδεύτηκαν.

Η αφήγηση εξελίσσεται μέσα από τη ματιά ενός υποτιθέμενου Ούγγρου influencer που κάνει ένα ρεπορτάζ για την πορεία της μπάντας. Το σενάριο παίζει πολύ έξυπνα με την ιδέα της αυθεντικότητας στη μουσική, με αναφορές στη σύγχρονη ποπ κουλτούρα της Ουγγαρίας και την ανάμειξη διάφορων πολιτισμικών επιρροών στην ποπ μουσική. Ο influencer ερευνά διάφορες φήμες πως ένας διάσημος Ούγγρος ποπ σταρ «κλέβει» μουσική και κατηγορείται πως οικειοποιήθηκε τραγούδια της μπάντας των αγοριών, πράγμα που προσδίδει νότες χιούμορ και σάτιρας στην ιστορία. Η παρεμβολή αυθεντικών συνεντεύξεων στη μυθοπλασία εμπλουτίζει το mockumentary με αστείες αντιδιαστολές και τονίζει τη δημιουργική και αφηγηματική πλοκή του πρότζεκτ μας.

Η αυτοσχεδιαστική φύση του βίντεο επέτρεψε στο σενάριο να αναπτυχθεί με φυσικό τρόπο, με εξελίξεις και μεταβολές σε κάθε σκηνή. Η διαδικασία αυτή όχι μόνο επιβεβαίωσε τη δημιουργικότητα των παιδιών, αλλά φώτισε και την ικανότητά τους να προσαρμόζονται και να καινοτομούν επί τόπου, με το αποτέλεσμα να είναι εξίσου δυναμικό όσο και ενδιαφέρον.



τα της ευελιξίας,
ηγήσουν το έργο
αφήγησης πάνω
στην



ανεκτικ
δημιου

περιβάλλον, όπου άνθισε η



(Κάντε

Εκτός
που
17:38

οποία



κλικ [εδώ](#) για να δείτε το
βίντεο)

από το κυρίως βίντεο
έχει συνολική διάρκεια
λεπτά, οι παίκτες μας
έφτιαξαν άλλα 4
βιντεάκια με
συνεντεύξεις από
ενήλικους πρόσφυγες
ποδοσφαιριστές, στα
τους ρωτούσαν για τις
εμπειρίες τους με τον
ρατσισμό και τη
μισαλλοδοξία.



(Κάντε κλικ
[εδώ](#) για να
δείτε το
βίντεο)

Κεκτημένη
γνώση

Το μοντέλο του Football3 ενσωματώνει ουσιαστικά μαθήματα ζωής σε κάθε παιχνίδι, πρακτική που υιοθετήσαμε κατά την εκπαίδευση. Στην εκπαίδευση οι ομάδες ήταν μεικτές ως προς το φύλο και οι συμμετέχοντες είχαν την ευκαιρία να καθιερώσουν με δημοκρατικές διαδικασίες τους κανόνες του παιχνιδιού πριν αρχίσει το ματς, αντικατοπτρίζοντας τη συνεργατική διαδικασία την οποία εφάρμοσαν για να γυρίσουν τα βίντεο. Οι εκπαιδευόμενοι αφιέρωσαν αρκετό χρόνο σε δημοκρατικές συζητήσεις και αγκιμαχίες, που αφορούσαν τόσο στο θέμα όσο και στην δημιουργική διαδικασία, ενώ ταυτόχρονα ασκούσαν και κριτική πάνω στο αποτέλεσμα καθ' όλη τη διάρκεια του γυρίσματος της ταινίας. Η εμπειρία με το Football3 διαφώτισε τα παιδιά για το πόσο ζωτικής σημασίας είναι η ομαδική εργασία, η συνεργασία και η επικοινωνία, υπογραμμίζοντας τη σπουδαιότητά τους σε συλλογικές προσπάθειες, όπως η παραγωγή βίντεο.

Κατά τη διαδικασία παραγωγής του βίντεο, το θέμα της επίδρασης που έχει το χιούμορ στο θέμα των διακρίσεων επανερχόταν συνεχώς στις συζητήσεις. Διερευνήσαμε τη λεπτή ισορροπία μεταξύ του χιούμορ που δρα θεραπευτικά και εκείνου που πληγώνει, εμβαθύνοντας στις περιπλοκότητες του ποιος ορίζει τη φύση ενός αστείου, ειδικά όταν εμπλέκει στερεότυπα. Αυτό οδήγησε στην εξέταση διαφορετικών αντιλήψεων γύρω από το

πότε το χιούμορ βοηθά και πότε όχι. Επιπροσθέτως, οι συμμετέχοντες απέκτησαν διορατικότητα πάνω στην επίδραση της αντιπροσώπευσης στα μέσα επικοινωνίας. Αναγνώρισαν πόση σημαντικό είναι να προβάλλονται έγχρωμα άτομα στα μέσα. Για παράδειγμα, πώς η ανάδειξη έγχρωμων αθλητών θα μπορούσε να συμβάλλει στην αντιμετώπιση και καταπολέμηση των διακρίσεων όλων των μορφών.

Οι εκπαιδευόμενοι κατανόησαν πως η ανάπτυξη μιας πιο ανεκτικής κοινωνίας εμπεριέχει τη δημιουργία χώρων συμπερίληψης, όπου άτομα από διαφορετικές χώρες θα μπορούν να συγκεντρώνονται για δραστηριότητες από κοινού. Είτε παίζοντας ποδόσφαιρο, είτε δημιουργώντας όλοι μαζί ένα χιουμοριστικό βίντεο, τέτοιες συλλογικές προσπάθειες είναι πρωταρχικής σημασίας στην προώθηση της κατανόησης και της αποδοχής σε διάφορες κοινότητες. Μέσα από αυτές τις εμπειρίες, τα παιδιά έμαθαν πως όταν έρχονται κοντά πολλοί άνθρωποι, εργαζόμενοι για έναν κοινό σκοπό, καταρρίπτονται φραγμοί και ταυτόχρονα κατανοούν καλύτερα την ομαδική εργασία και την αξία των διαφορετικών οπτικών για τη δημιουργία ουσιαστικού και συμπεριληπτικού περιεχομένου.

Η έκθεση του ψηφιακού περιεχομένου

Η υπαίθρια έκθεση πραγματοποιήθηκε στις 6 Απριλίου 2024 σε ένα από τα πολύβουα, ειδικά τα Σαββατοκύριακα, σημεία της Βουδαπέστης, το City Park, όπου επίσης γίνονται και οι σαββατιάτικες προπονήσεις μας. Εκτός από όσους έρχονταν στις προπονήσεις μας, τους φροντιστές και τους συγγενείς τους, η εκδήλωση προσέλκυσε και έναν μεγάλο αριθμό περαστικών, στους οποίους επιτράπη η πρόσβαση για να δουν το περιεχόμενο που είχαμε δημιουργήσει. Η εκδήλωση διήρκεσε όλη την ημέρα σε μια χαρούμενη και πολύ ζωντανή ατμόσφαιρα. Η συνδυαστική ευκαιρία να παρακολουθεί κανείς και βίντεο και αγώνες ποδοσφαίρου έκανε τη μέρα ακόμη πιο διασκεδαστική. Σε πολλούς κίνησε την περιέργεια, με αποτέλεσμα να πλησιάσουν τους συντονιστές του OSA, τους κοινωνικούς λειτουργούς και τους συμμετέχοντες στην προπόνηση, για να μάθουν περισσότερα για το περιεχόμενο και τη δουλειά που απαιτήθηκε, αυξάνοντας σημαντικά το ενδιαφέρον για την οργάνωσή μας.

Παρά την επιτυχία σε όρους επισκεψιμότητας και ενδιαφέροντος, πιστεύουμε πως δεν εκτιμήθηκε δεόντως η πραγματική ουσία του περιεχομένου στα πλαίσια μιας υπαίθριας εκδήλωσης. Η αναπόφευκτη φασαρία και κάπως χαοτική φύση τέτοιων εκδηλώσεων, που δεν αποτελεί απαραίτητα αρνητικό παράγοντα, παρουσιάζει προκλήσεις σε σχέση με την καθλωτική εμπειρία που προσφέρει ένα ήσυχο, σκοτεινό δωμάτιο, απομονωμένο από εξωτερικά ερεθίσματα. Κι ενώ όσοι παρακολούθησαν την εκδήλωση πήραν μια γεύση των προσπαθειών μας και των αποτελεσμάτων τους, το περιβάλλον αυτό μείωσε κάπως τη συνολική εμπειρία και τις ιδιαιτερότητες

των βίντεο. Αντιληφθήκαμε αυτό το γεγονός και έχουμε ήδη αρχίσει να οργανώνουμε μια άλλη προβολή σε αίθουσα.

Η προβολή
θα
μπορούσε
να γίνει σε
ένα μικρό
σινεμά ή
πιο απλά σε
κάποια
ευρύχωρη
αίθουσα, με
τα βίντεο

μας να προβάλλονται με προτζέκτορα σε έναν τοίχο, ώστε όλη η προσοχή να είναι στραμμένη στο ψηφιακό περιεχόμενο, επιτρέποντας έτσι μια εις βάθος κατανόηση.



τέο μας μέσω
μας και στον
μάς θα είναι
αρευρίσκονται



ΣΥΝΔΕΣΜΟΣ ΣΤΟ ΔΙΑΜΟΙΡΑΣΜΕΝΟ ΑΡΧΕΙΟ:

[Φωτογραφίες από την εκδήλωση](#)

[Πρότζεκτ ψηφιακού περιεχομένου](#)

ΣΕΡΒΙΑ

Η δημιουργία του ψηφιακού περιεχομένου

Η διαδικασία δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου στα πλαίσια του έργου μας σχεδιάστηκε λεπτομερώς και υλοποιήθηκε μέσω μιας σειράς δεκατεσσάρων εργαστηρίων, που έλαβαν χώρα από τις 15 Σεπτεμβρίου 2023 μέχρι την 1η Μαρτίου 2024. Τα εργαστήρια αυτά απετέλεσαν τα θεμέλια του έργου μας, προσφέροντας στους συμμετέχοντες τεχνικές γνώσεις και δεξιότητες, αλλά και μια βαθύτερη κατανόηση της επίδρασης των ψηφιακών δεξιοτήτων σε κοινωνικά φαινόμενα, όπως οι διακρίσεις και ο ρατσισμός.

Στο πρώτο μέρος του πρότζεκτ, δηλαδή στα πρώτα δέκα μαθήματα, εστιάσαμε στην εξοικείωση των συμμετεχόντων με βασικές ψηφιακές δεξιότητες. Στόχος αυτών των εισαγωγικών μαθημάτων ήταν να καταστήσουν τους συμμετέχοντες ικανούς να κατανοούν και να αξιολογούν κριτικά κάθε ψηφιακό περιεχόμενο, καθώς και να αντιληφθούν πόσο επηρεάζουν τα ψηφιακά μέσα τις αντιλήψεις και τη διάδοση κοινωνικών φαινομένων, όπως οι διακρίσεις και ο ρατσισμός. Οι δράσεις κατευθύνθηκαν προς την ανάπτυξη της κριτικής σκέψης και την ενδυνάμωση των συμμετεχόντων, ώστε να μετέχουν ενεργά στον ψηφιακό κόσμο με υπεύθυνο και ηθικό τρόπο.

Μετά από ενδελεχή προετοιμασία, το εγχείρημα προχώρησε στην ενεργή δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου. Αυτό το μέρος της διαδικασίας ήταν δομημένο έτσι, ώστε να μεγιστοποιήσει το δημιουργικό δυναμικό των συμμετεχόντων. Μέσω διαδραστικών εργαστηρίων, ενθαρρύνονταν να εφαρμόσουν τις γνώσεις και τις δεξιότητες, που είχαν αποκτήσει, στη σύλληψη και παραγωγή ψηφιακών έργων. Οι δράσεις αυτές σχεδιάστηκαν για να ενεργοποιήσουν τη δημιουργικότητα, αλλά και να διευκολύνουν την εφαρμογή των δεξιοτήτων που έμαθαν σε πρακτικό επίπεδο και εντός ρεαλιστικού πλαισίου.

Τα στάδια σχεδιασμού του ψηφιακού περιεχομένου

Αρχίσαμε με το *brainstorming*, κατά το οποίο οι συμμετέχοντες σε μια χαλαρή κουβέντα μοιράστηκαν ιδέες, αντέλλαξαν εμπειρίες και συζήτησαν διάφορες προσεγγίσεις για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου. Τα παραπάνω απετέλεσαν στάδιο ζωτικής σημασίας για τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου,

επιτρέποντας την ελεύθερη ροή ιδεών και ενθαρρύνοντας τη δημιουργικότητα των συμμετεχόντων. Ο στόχος του brainstorming ήταν να αναδειχθούν όσο το δυνατόν περισσότερες ιδέες, ασχέτως αν ήταν εφικτές ή όχι.

Η δομή των συναντήσεων ήταν ελαστική και επέτρεπε στους συμμετέχοντες να εκφράσουν ελεύθερα τις σκέψεις τους. Οι μεσολαβητές έπαιξαν κυρίαρχο ρόλο στην καθοδήγηση αυτής της δράσης, εξασφαλίζοντας πως δόθηκε η ευκαιρία σε όλους τους συμμετέχοντες να συμβάλουν. Συντόνιζαν επίσης τους χρόνους και την ενέργεια στην ομάδα, παρακινώντας τους συμμετέχοντες να παραμείνουν συγκεντρωμένοι και παραγωγικοί, να κάνουν σύντομα διαλείμματα, ενώ επίσης χρησιμοποιούσαν εργαλεία για να «σπάνε τον πάγο». Η δράση απετέλεσε ευκαιρία για τους συμμετέχοντες να αναπτύξουν τις δεξιότητές τους στην επικοινωνία και την ομαδικότητα.

Η ανταλλαγή απόψεων και εμπειριών βοήθησε να αναπτυχθεί η κατανόηση και ο σεβασμός μεταξύ τους. Η ενεργή ακρόαση και η εποικοδομητική ανατροφοδότηση ήταν οι κύριοι παράγοντες, που τους επέτρεψαν να αναπτύσσουν περαιτέρω τις ιδέες τους σε συνεργασία με άλλα άτομα.

Παρά το γεγονός πως η δράση brainstorming απετέλεσε γόνιμο έδαφος για την ανάδειξη ιδεών, προέκυψαν και προκλήσεις, όπως για παράδειγμα η επιβολή κάποιων στη συζήτηση ή όταν έβγαινε η συζήτηση εκτός θέματος. Οι προκλήσεις επιλύθηκαν με τη βοήθεια των μεσολαβητών, μέσα από τον από κοινού ορισμό κανόνων στην αρχή της συνεδρίας και την υπενθύμισή τους όποτε κρινόταν απαραίτητο. Σε αυτό το στάδιο, επιλέξαμε πέντε με έξι ιδέες που αναπτύχθηκαν έτι περαιτέρω.

Μετά το αρχικό στάδιο του brainstorming, οι συζητήσεις έγιναν το πιο ουσιαστικό κομμάτι της διαδικασίας δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου. Στο στάδιο αυτό, εστιάσαμε σε μια εις βάθος εξέταση και ανάλυση των προτεινόμενων ιδεών. Δώσαμε βάση και αναλύσαμε κάθε ιδέα, με τους συμμετέχοντες να συζητούν τα πλεονεκτήματα, τυχόν εμπόδια, τους απαιτούμενους πόρους και τα προσδοκώμενα αποτελέσματα.

Εντοπίσαμε δυνητικά προβλήματα και προκλήσεις. Στις συζητήσεις παρουσιάστηκαν επιχειρήματα για τον καλύτερο τρόπο να παρουσιαστεί ένα συγκεκριμένο ζήτημα, τι πόροι ήταν διαθέσιμοι και πόσους πόρους μπορούσαμε ρεαλιστικά να βρούμε. Για κάθε πρόκληση που προέκυπτε, η ομάδα, με τη βοήθεια των μεσολαβητών, αναζητούσε επιμελώς πιθανές λύσεις και στρατηγικές για να ξεπεραστούν τυχόν προβλήματα. Μετά από ενδελεχείς συζητήσεις, προχωρήσαμε στην ψηφοφορία και στην επιλογή των ιδεών.

Αυτό το βήμα ήταν κρίσιμο για τη λήψη αποφάσεων εντός της ομάδας, καθώς διασφάλιζε πως το έργο θα προχωρούσε σύμφωνα με κοινά ενδιαφέροντα και κοινούς στόχους. Προκειμένου να παρουσιαστούν όλες οι

ιδέες, οι συμμετέχοντες χωρίστηκαν σε ομάδες όπου και παρουσίασαν τις ιδέες τους με περισσότερες λεπτομέρειες. Τους δόθηκε η ευκαιρία να τις παρουσιάσουν εν συντομία, υπογραμμίζοντας τα κύρια σημεία και τους λόγους που πίστευαν ότι έπρεπε να υιοθετηθεί η ιδέα τους.

Μετά την παρουσίαση, οι συμμετέχοντες ψήφισαν την ιδέα που περιέγραφε καλύτερα το ζήτημα που θίγουμε και ποιο είδος ψηφιακού περιεχομένου ήταν το πιο κατάλληλο για να υλοποιηθεί.

Ο ρόλος των εκπαιδευτών και των μεσολαβητών στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου

Ο ρόλος των εκπαιδευτών και των μεσολαβητών ήταν ζωτικός στην καθοδήγηση των συμμετεχόντων κατά τη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου, παρέχοντας τις γνώσεις τους ως ειδικοί, και εκτός αυτού, υποστήριξη και κίνητρο. Η συμβολή τους επέτρεψε στους συμμετέχοντες να αποκτήσουν τις απαραίτητες δεξιότητες και να αναπτύξουν τις ιδέες τους. Σε γενικές γραμμές, ο ρόλος των εκπαιδευτών και των μεσολαβητών στη διαδικασία δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου ήταν αναντικατάστατος. Η πείρα, η στήριξη και η ικανότητά τους να κινητοποιούν τους συμμετέχοντες διαμόρφωσαν τη δομή και τη δυναμική του έργου και εξασφάλισαν για τους συμμετέχοντες όχι μόνο την απόκτηση των απαραίτητων δεξιοτήτων, αλλά και την ανάπτυξη αυτοπεποίθησης και της ικανότητας κριτικής σκέψης. Το πρότζεκτ έδειξε πώς κινητά τηλέφωνα και απλές εφαρμογές μπορούν να γίνουν ισχυρά εργαλεία για τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου.

Το συγκεκριμένο κομμάτι του έργου κινητοποίησε και ενέπνευσε ιδιαίτερα τους συμμετέχοντες, που επέδειξαν μεγαλύτερο ενθουσιασμό και δημιουργικότητα σε σχέση με τα προηγούμενα βήματα. Η καταγραφή των βίντεο με κινητά τηλέφωνα τους έδωσε ευελιξία και άνεση στη δημιουργία οπτικού υλικού, ενώ το μοντάζ των βίντεο σε λάπτοπ με την εφαρμογή Clipchamp ήταν προσβάσιμο ακόμη και σε εκείνους που δεν είχαν πρότερη εμπειρία με το μοντάζ. Επιπλέον, τα κινητά χρησιμοποιήθηκαν και για τις φωτογραφίες για τις αφίσες, τις οποίες μετά επεξεργάστηκαν με το Photoshop και το InDesign με τη βοήθεια των μεσολαβητών, που είχαν τις απαραίτητες γνώσεις και υποστήριξαν τους συμμετέχοντες.

Η ιδιαίτερη κινητοποίηση των συμμετεχόντων ήταν εμφανής από την αφθονία των ιδεών που είχαν κατά τη διάρκεια αυτού του μέρους του έργου. Ο ενθουσιασμός και η δημιουργικότητά τους ξεχείλιζαν, τόσο, που ήταν δύσκολο να αποφασιστεί με ποιες ιδέες θα προχωρούσαμε. Αυτός ο ενθουσιασμός καθιέρωσε μια δυναμική ατμόσφαιρα ανάμεσά τους, που τους ενθάρρυνε να ανταλλάξουν απόψεις και να συνεργαστούν, εμπλουτίζοντας ακόμα πιο πολύ τη δημιουργική διαδικασία.

Η χρήση διαθέσιμης τεχνολογίας, όπως τα κινητά τηλέφωνα και οι δωρεάν εφαρμογές, επέτρεψε στους συμμετέχοντες να πειραματιστούν και να εξερευνήσουν διάφορες δημιουργικές προσεγγίσεις, καθιστώντας τη διαδικασία δημιουργίας περιεχομένου προσιτή και συμπεριληπτική. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι συμμετέχοντες απέκτησαν τεχνικές δεξιότητες και επιπλέον ανέπτυξαν σημαντικές κοινωνικές δεξιότητες, όπως η ομαδική εργασία και η δημιουργική σκέψη. Έμαθαν πώς να μετατρέπουν τις ιδέες τους σε απτά ψηφιακά έργα, χρησιμοποιώντας ψηφιακά εργαλεία για να διηγηθούν ιστορίες και να μεταδώσουν μηνύματα.

Εκτός από τις τεχνικές και κοινωνικές δεξιότητες, οι συμμετέχοντες ανέπτυξαν την ικανότητα της κρίσης κατά την επιλογή ιδεών που θα υλοποιούνταν και έμαθαν πώς να αξιολογούν τις ιδέες με τη μεγαλύτερη προοπτική να μεταδώσουν τα επιθυμητά μηνύματα και να κατακτήσουν τους στόχους του έργου. Οι εμπειρίες αυτές ήταν ανεκτίμητες, καθώς τους έδωσαν την ευκαιρία, εκτός από καταναλωτές περιεχομένου, να είναι ενεργοί στον ψηφιακό κόσμο ως δημιουργοί, που μπορούν να συμβάλλουν στη διάδοση θετικών μηνυμάτων και αξιών.

Εν κατακλείδι, η διαδικασία της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου στο συγκεκριμένο έργο υπήρξε δυναμική και εποικοδομητική και υπογράμμισε τη σημασία της προσβάσιμης τεχνολογίας και των στρατηγικών δημιουργίας για την ενδυνάμωση των νέων, ώστε να είναι ενεργοί συμμετέχοντες στην ψηφιακή κουλτούρα. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, όχι μόνο απέκτησαν νέες δεξιότητες, αλλά συνέβαλαν και στην οικοδόμηση μιας ψηφιακά ικανής και δημιουργικής κοινότητας, έτοιμης να αντιμετωπίσει προκλήσεις και να αδράξει τις ευκαιρίες που προσφέρει η ψηφιακή εποχή.

Απ' όλες τις απόψεις, το εγχείρημα πέτυχε να ενδυναμώσει τους συμμετέχοντες, ώστε να γίνουν χρήστες με κρίση και ευφάνταστοι δημιουργοί ψηφιακού περιεχομένου. Τα διδάγματα που αποκόμισαν και οι δεξιότητες που ανέπτυξαν έθεσαν εύρωστα θεμέλια για μελλοντικές ψηφιακές δράσεις, ενώ το περιεχόμενο που παρήγαγαν συμβάλλει στον ευρύτερο διάλογο περί συμπερίληψης, διαφορετικότητας και του αγώνα κατά των διακρίσεων. Κι ενώ ο δρόμος ήταν γεμάτος προκλήσεις, τα αποτελέσματα υποδεικνύουν πως με την κατάλληλη υποστήριξη, δημιουργικότητα και συνεργασία μπορούν να επιτευχθούν σπουδαία αποτελέσματα, ακόμα και περιορισμένους πόρους. Συνεπώς, αυτό το έργο δεν σηματοδοτεί το τέλος, παρά την αρχή μιας διαρκούς διαδικασίας μάθησης, δημιουργίας και μοιράσματος στην ψηφιακή εποχή.

Τα χαρακτηριστικά του ψηφιακού περιεχομένου

Το έργο μας εστιάζει στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου που ενθαρρύνει τον αναστοχασμό πάνω στην συμπερίληψη, τη διαφορετικότητα και την καταπολέμηση των διακρίσεων μέσω των αθλημάτων. Το ψηφιακό

περιεχόμενο αποτελείται βασικά από ένα βίντεο διάρκειας ενός λεπτού και μιας αφίσας, που συνδυαστικά στέλνουν ένα ισχυρό μήνυμα για τη σπουδαιότητα της ενότητας και της αποδοχής του διαφορετικού.

Βίντεο

Το βίντεο ξεκινά με σκηνές των συμμετεχόντων να παίζουν με μια μπάλα ποδοσφαίρου, αποτυπώνοντας την χαρά και την ενέργεια του αθλητισμού. Λίγο αργότερα, γίνεται φανερό πως υπάρχει ένα ιδιαίτερο στοιχείο: κάποιοι παίκτες φορούν άσπρες κάλτσες και άλλοι μαύρες. Καθώς οι παίκτες με τις άσπρες κάλτσες παίζουν, εκείνοι με τις μαύρες περιμένουν ανυπόμονα να συμμετάσχουν στο παιχνίδι. Αυτή η οπτική αντίθεση δεν αποτελεί μόνο σύμβολο της διαφορετικότητας ανάμεσα στους παίκτες, αλλά και αφορμή να αναλογιστούν οι θεατές το θέμα της συμπερίληψης και τη σημασία του να προσφέρονται ίσες ευκαιρίες σε όλους, ανεξαρτήτως των διαφορών τους.

Καθώς εξελίσσεται το βίντεο, η έμφαση μετατοπίζεται στο ομαδικό πνεύμα και τη συνεργασία. Σε αυτό το σημείο, βλέπουμε τη σημαία του έργου Dialect πίσω από τους παίκτες. Η παρουσία της σημαίας Dialect τονίζει το ρόλο του αθλητισμού ως οικουμενικής γλώσσας, που γεφυρώνει πολιτισμικές, εθνοτικές και κοινωνικές διαφορές, υπενθυμίζοντάς μας πως στην καρδιά κάθε αγώνα βρίσκεται η δυνατότητα για μάθηση, κατανόηση και εξέλιξη. Η σημαία αποτελεί μια οπτική «σφραγίδα», που επιβεβαιώνει τη δέσμευση του έργου να αγωνιστεί κατά του ρατσισμού και να προωθήσει τη συμπερίληψη, μέσω της δύναμης του διαλόγου και των κοινών δράσεων.

Η ιστορία εκτυλίσσεται παρουσιάζοντας τους τρόπους που οι παίκτες, παρά τις διαφορές τους, συνεργάζονται με επιτυχία, κάνοντας πάσες και ξεπερνώντας τα εμπόδια μαζί. Ο συμβολισμός μεταφέρει το μήνυμα πως, όταν συνεργαζόμαστε, μπορούμε να ξεπεράσουμε οποιοδήποτε εμπόδιο, προωθώντας τις αξίες της αλληλεγγύης και της ομαδικότητας. Όσο εξελίσσεται το κοινό παιχνίδι και οι πάσες μεταξύ των παικτών με μαύρες και άσπρες κάλτσες, εμφανίζεται το μήνυμα «Αγωνιζόμαστε ενάντια στον ρατσισμό με το πρόγραμμα Dialect!».

Το βίντεο κορυφώνεται με μια σκηνή όπου οι παίκτες χαρούμενοι πηδούν στον αέρα όλοι μαζί και αγγίζουν τα πόδια τους, με το μήνυμα «Ας νικήσουμε μαζί!» να εμφανίζεται στην οθόνη. Αυτή η στιγμή συμβολίζει την ενότητα, τη χαρά και τη συλλογική επιτυχία, τονίζοντας την ιδέα πως μέσα από την κοινή προσπάθεια, μπορούμε να χτίσουμε μια πιο συμπεριληπτική και δίκαιη κοινωνία.

Με αυτήν τη εμπνευσμένη παρουσίαση του παιχνιδιού και το μήνυμα «Ας νικήσουμε μαζί!», το βίντεο εκφράζει την δύναμη της ενότητας μέσα από τον συμβολισμό ενός αγώνα, στον οποίο οι κάλτσες διαφορετικού χρώματος

δεν αποτελούν πλέον σύμβολο διαχωρισμού, αλλά μιας διαφορετικότητας που εμπλουτίζει τη δυναμική της ομάδας. Ο συμβολισμός αυτός ενισχύει την ιδέα πως η ισχύς βρίσκεται στη διαφορετικότητα και το γήπεδο γίνεται μεταφορά για μια κοινωνία, όπου οι διαφορές είναι ευπρόσδεκτες και έχουν αξία.

Το βίντεο τελειώνει με την φωτογραφία μιας μπάλας ποδοσφαίρου και δυο ποδιών: ένα με άσπρη κάλτσα και ένα με μαύρη, ανδεικνύοντας την ενότητα. Η τελική αυτή φωτογραφία είναι ένα ισχυρό σύμβολο που απηχεί στους θεατές πολύ ώρα μετά το τέλος του βίντεο. Εκτός από την ενότητα συμβολίζει και την αρμονία, και είναι η τελευταία πινελιά στο μήνυμα του βίντεο – ότι δηλαδή ανεξαρτήτως των σωματικών, πολιτισμικών ή λοιπών διαφορών, μπορούμε να οικοδομήσουμε μια συμπεριληπτική κοινωνία, στην οποία ο καθένας έχει την ευκαιρία να συμβάλλει και να συμμετέχει επί ίσοις όροις. Αυτός ο δυνατός οπτικός επίλογος υπογραμμίζει πως η συμπερίληψη και η διαφορετικότητα δεν είναι απλώς εφικτά, αλλά αποτελούν και επιθυμητούς στόχους για τους οποίους αξίζει να αγωνιστούμε, τόσο στο γήπεδο όσο και σε πιο διευρυμένα κοινωνικά πλαίσια.

Αφίσα

Η αφίσα έχει σχεδιαστεί ώστε να συμπληρώνει το βίντεο και να υπογραμμίζει ακόμα περισσότερο τα κυρίαρχα μηνύματα του έργου. Το κεντρικό εικαστικό στοιχείο είναι η εικόνα των ποδιών των παικτών, ένα με μαύρη κάλτσα και ένα με άσπρη, πάνω σε μια μπάλα ποδοσφαίρου. Αυτή η εικόνα αναπαριστά συμβολικά την συμπερίληψη και τη διαφορετικότητα, υπενθυμίζοντάς μας πόσο σημαντικό είναι να αποδεχόμαστε και να εκτιμούμε τη διαφορετικότητα στα σπορ και πέρα από αυτά.

Η αφίσα εκμεταλλεύεται τη δύναμη της εικόνας και ενός σύντομου και αποτελεσματικού μηνύματος, για να υπογραμμίσει τη συμπερίληψη, το διαφορετικό και τον αγώνα ενάντια στις διακρίσεις. Το κεντρικό οπτικό μοτίβο –πόδια με μαύρες και άσπρες κάλτσες σε μπάλα - αντιπροσωπεύει την ενότητα μέσω των διαφορών και την συμπερίληψη στη δράση και υπονοεί πως ο αθλητισμός υπερβαίνει τις διαφορές στην φυσιολογία και γίνεται πλατφόρμα για την ενότητα και τη συνεργασία.

Το σύνθημα «Ένας κόσμος χωρίς διακρίσεις είναι εφικτός!» ξεχωρίζει πάνω στην αφίσα, παρουσιάζοντας το όραμα ενός καλύτερου κόσμου όπου δεν υπάρχει χώρος για διακρίσεις. Συμπληρωματικά συνθήματα, όπως «Καλά τα κοινωνικά δίκτυα, αν ξέρουμε πώς να τα χρησιμοποιούμε», «Το διαφορετικό μας συνδέει, οι ψηφιακές δεξιότητές μας ενδυναμώνουν», «Ας ενώσουμε τις φωνές μας ενάντια στις διακρίσεις», «Μορφώσου, μην είσαι αφελής», «Δεν είναι αληθινά όλα όσα βλέπεις στο ίντερνετ», «Διασταύρωσε τις πληροφορίες πριν κρίνεις» και «Κατάγγειλε τη βία!», υποστηρίζουν το κεντρικό μήνυμα «Ένας κόσμος χωρίς διακρίσεις είναι εφικτός!», αλλά

υπογραμμίζουν και τη δέσμευσή μας να καταπολεμήσουμε τις διακρίσεις και να προωθήσουμε την συμπερίληψη μέσω ψηφιακού περιεχομένου.

Τα απλά, αλλά δυνατά συνθήματα που εμφανίζονται στην αφίσσα μας λειτουργούν ως υπενθύμιση και ταυτόχρονα μαθήματα που μπορούν να βρουν εφαρμογή και πέρα από τα σπορ: στο καθημερινό ψηφιακό περιβάλλον, στα κοινωνικά δίκτυα και αλλού. Τονίζουν το γεγονός πως η κριτική σκέψη και η υπεύθυνη συμπεριφορά στο διαδίκτυο αποτελούν τον καταλύτη για να εδραιωθούν θετικές κοινωνικές αλλαγές. Ο συνδυασμός αυτών των μηνυμάτων αποσκοπεί στη διαμόρφωση ενός αφηγήματος, που ενημερώνει, εκπαιδεύει, αλλά και ενθαρρύνει την ενεργή συμμετοχή στην οικοδόμηση μιας πιο συμπεριληπτικής κοινωνίας.

Επιπλέον, η αφίσσα χρησιμοποιεί οπτικά και γραπτά στοιχεία για να υπογραμμιστεί ο ρόλος της κατάρτισης στα ψηφιακά μέσα ως εργαλείου που προσφέρει στα άτομα τα εφόδια για να αναγνωρίζουν και να καταπολεμούν τις διακρίσεις. Οι θεατές ενθαρρύνονται να αναλαμβάνουν την ευθύνη για τις πληροφορίες που μοιράζονται και τη συμπεριφορά τους στο διαδίκτυο, προβάλλοντας θέματα όπως η διασταύρωση των πληροφοριών και η μη τήρηση παθητικής στάσης απέναντι στη βία στο διαδίκτυο. Η προσέγγιση αυτή αντανακλά μια βαθύτερη κατανόηση του πως η ψηφιακή παιδεία μπορεί να βοηθήσει να ξεπεραστούν οι προκλήσεις της σύγχρονης εποχής.

Η αφίσσα δηλώνει ξεκάθαρα πως η τεχνολογία και τα αθλήματα μπορούν να γίνουν ισχυροί σύμμαχοι στην οικοδόμηση μιας κοινωνίας που θα έχει ως θεμέλια την ισότητα, το σεβασμό και την κατανόηση. Τα μηνύματα που μεταδίδει δεν αποτελούν απλά μαθήματα που πρέπει να μάθουμε, αλλά και έκκληση σε δράση, με μεγάλη απήχηση σε ένα ευρύτερο κοινό, αφήνοντας εντυπώσεις που αντέχουν στο χρόνο και καλούν για ριζικές αλλαγές στάσης και συμπεριφορών.

Η σύνδεση μεταξύ αφίσσας και βίντεο

Η συνέργεια μεταξύ του περιεχομένου του βίντεο και της αφίσσας δεν αποτελεί απλά έναν συνδυασμό δύο μέσων, αλλά και μια στρατηγική προσέγγιση στην επικοινωνία των κύριων αξιών του έργου μας. Από κοινού, το βίντεο, με τη δυναμικότητα και το αφήγημά του, και η αφίσσα, με τη δύναμη της εικόνας και τα σαφή μηνύματα, έχουν πλατιά απήχηση στο κοινό. Μια τέτοια προσέγγιση μας επιτρέπει να απευθυνθούμε και να συμπεριλάβουμε ένα ευρύ φάσμα κοινών, από τους νέους που είναι μονίμως συνδεδεμένοι στο διαδίκτυο μέχρι όσους προτιμούν πιο παραδοσιακές μορφές οπτικών τεχνών. Επιπλέον, η προσέγγιση αυτή εδραιώνει το κύριο μήνυμα του έργου -

συμπερίληψη, διαφορετικότητα, αλληλεγγύη – στη συνείδηση του κοινού, ενθαρρύνοντάς το να αναλογιστεί εις βάθος το ρόλο του στην προώθηση αυτών των αξιών στην καθημερινότητά του.

Επιπλέον, η συνδυαστική επίδραση αυτού του ψηφιακού περιεχομένου αποτελεί ένα έμπρακτο παράδειγμα της δύναμης των ψηφιακών μέσων στην εκπαίδευση και την προάσπιση δικαιωμάτων. Σε μια εποχή που οι ψηφιακές τεχνολογίες επηρεάζουν όλο και περισσότερο τις ζωές μας, το πρότζεκτ τονίζει πώς αυτά τα εργαλεία μπορούν να προωθήσουν θετικά και εποικοδομητικά μηνύματα. Έτσι, πρώτον αυξάνουμε την ευαισθητοποίηση πάνω σε κοινωνικά θέματα και, δεύτερον, επιδεικνύουμε πώς τα ψηφιακά μέσα μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να επιφέρουν την αλλαγή και ως πλατφόρμα για τη διάδοση σημαντικών κοινωνικών μηνυμάτων.

Συμπερασματικά, το έργο και το ψηφιακό του περιεχόμενο αποτελούν κάλεσμα σε δράση, με άλλα λόγια, πέρα από τη σκέψη πάνω σε υπάρχοντα κοινωνικά ζητήματα, πρέπει να γίνουν και βήματα για την επίλυσή τους. Μέσω αυτού του πρότζεκτ, ελπίζουμε να εμπνεύσουμε μεμονωμένα άτομα αλλά και κοινότητες να αναλάβουν ενεργό ρόλο στη δημιουργία μιας πιο συμπεριληπτικής κοινωνίας. Το έργο δεν είναι απλά μια ιστορία για τα σπορ και τα ψηφιακά μέσα, αλλά μια ιστορία για τη δύναμη των ατόμων και της κοινότητας, που συνεργάζονται για να βελτιώσουν τον κόσμο για όλους. Με αυτό το ψηφιακό περιεχόμενο δεν μεταδίδουμε απλά ένα μήνυμα, αλλά καλούμε κάθε άνθρωπο ξεχωριστά να γίνει μέρος της αλλαγής που θέλουμε να δούμε στον κόσμο.

Αυτό το κάλεσμα πυροδοτεί κι έναν καίριο διάλογο γύρω από το ρόλο της τεχνολογίας και των μέσων στη διαμόρφωση των κοινωνικών μας αξιών και πλαισίων. Σε μια εποχή όπου οι ψηφιακές δεξιότητες αποτελούν απαραίτητο προσόν, το έργο υπογραμμίζει την ανάγκη οι ψηφιακές πλατφόρμες να χρησιμοποιούνται με υπευθυνότητα.

Με περιεχόμενο που σχεδιάστηκε προσεκτικά, οι συμμετέχοντες αναδεικνύουν πώς τα ψηφιακά εργαλεία μπορούν να χρησιμοποιηθούν όχι μόνο για ψυχαγωγία και επικοινωνία, αλλά και για να προωθήσουν την κοινωνική ευαισθητοποίηση, την εκπαίδευση και τον ακτιβισμό. Μέσω αυτής της προσέγγισης, το έργο συμβάλλει στην ανάπτυξη ενός ψηφιακού πολιτισμού, που δίνει αξία στην ευθύνη με ηθικό πρόσημο, την κριτική σκέψη και την ενεργή συμμετοχή με σκοπό την κοινωνική αλλαγή.

Επιπλέον, αναδεικνύουμε τη δύναμη της συλλογικής προσπάθειας και της δημιουργικότητας. Κατά τη διαδικασία δημιουργίας του ψηφιακού περιεχομένου, οι συμμετέχοντες έμαθαν πώς να εναρμονίζουν τις ιδέες, τα ταλέντα και τις δεξιότητές τους, ώστε να παράγουν μηνύματα συνεκτικά και ουσιαστικά. Μέσω ανάλογων πρωτοβουλιών, εδραιώνουμε μοντέλα συνεργασίας που εμπνέουν και άλλους να ενώσουν τις δυνάμεις τους για να φέρουν

θετικές κοινωνικές αλλαγές, ενισχύοντας έτσι τον κοινωνικό ιστό της κοινότητάς μας και χτίζοντας τη γέφυρα προς ένα πιο συμπεριληπτικό μέλλον.

Κεκτημένη γνώση

Η εκπαίδευση στα μέσα επικοινωνίας και τα ψηφιακά εργαλεία παίζει κρίσιμο ρόλο στη διαμόρφωση των αντιλήψεων των εφήβων για τις διακρίσεις στον αθλητισμό και τα αφηγήματά τους. Κατά τη διάρκεια των 14 εργαστηρίων που πραγματοποιήσαμε για το θέμα των ψηφιακών δεξιοτήτων, οι νέοι είχαν την ευκαιρία να ενημερωθούν για σημαντικά φαινόμενα που οδηγούν στις διακρίσεις και αντιληφθούν πού αυτά παρουσιάζονται. Εκτός από το να εξοικειωθούν με τα φαινόμενα, τους δόθηκε η ευκαιρία μέσω διαφόρων εργαστηρίων να συνειδητοποιήσουν πότε κάνουν διακρίσεις οι ίδιοι ή πότε συμβαίνει στο περιβάλλον τους και μετά να σκεφτούν τρόπους πώς αυτό θα ξεπεραστεί και πώς μπορούν να δημιουργήσουν περιεχόμενο που θα βοηθήσει την κοινότητα.

Η προαναφερθείσα εκπαίδευση βοήθησε στον τρόπο που αντιλαμβάνονται οι έφηβοι τις διακρίσεις στα σπορ και τα αφηγήματά τους με διάφορους τρόπους. Τους έδωσε τη δυνατότητα να αναλύσουν και να κρίνουν τα μηνύματα που λαμβάνουν στα μέσα. Έμαθαν να αναγνωρίζουν πώς αποτυπώνονται, έως και πώς δικαιολογούνται, οι διακρίσεις στον αθλητισμό στα μέσα επικοινωνίας, καθώς και πώς αυτό επηρεάζει την ανάδυση κοινωνικών συμπεριφορών. Μέσω της εκπαίδευσης, οι έφηβοι άρχισαν να διακρίνουν καλύτερα τα στερεότυπα και τις προκαταλήψεις που συχνά εμφανίζονται σε αθλητικά άρθρα και ρεπορτάζ. Αυτό τους έδωσε τα εφόδια να αναγνωρίζουν και να αντιμάχονται τα ρατσιστικά αφηγήματα.

Τα ψηφιακά εργαλεία έχουν δώσει τη δυνατότητα στους νέους να δημιουργούν περιεχόμενο που προωθεί την κατανόηση και την ενσυναίσθηση προς τα θύματα διακρίσεων. Με τη δημιουργία βίντεο και αφισών, οι έφηβοι κατάφεραν να μεταδώσουν ιστορίες που δίνουν μια πιο ανθρώπινη διάσταση στο άτομο και προωθούν την συμπερίληψη. Οι νέοι απέκτησαν δεξιότητες στη χρήση των ψηφιακών πλατφορμών ώστε να προάγουν τις αλλαγές στον αθλητισμό, αλλά και πέρα από αυτόν. Αυτό περιλαμβάνει τη χρήση κοινωνικών δικτύων για την ευαισθητοποίηση σε θέματα διακρίσεων ή την εκπόνηση εκστρατειών που ενθαρρύνουν τη δράση και την αλλαγή.

Οι έφηβοι έμαθαν μέσω των εκπαιδεύσεων πώς να παράγουν ψηφιακό περιεχόμενο με ξεκάθαρο στόχο και σκοπό – το επίκεντρο ήταν να δημιουργήσουν περιεχόμενο που θα συμβάλλει στη μείωση των διακρίσεων στον αθλητισμό.

Η εκπαίδευση αυτή βοήθησε τους νέους να αναπτύξουν μια προσωπική αίσθηση ευθύνης για τα θέματα που τους αφορούν. Η ικανότητα να εκφράζουν τις ιδέες τους μέσω των media τους ώθησε να γίνουν πιο ενεργοί στην καταπολέμηση των διακρίσεων και των αδικιών.

Έτσι λοιπόν, η εκπαίδευση στα μέσα επικοινωνίας και τα ψηφιακά εργαλεία άσκησε ισχυρή επίδραση στον τρόπο που οι έφηβοι αντιλαμβάνονται τις διακρίσεις στον αθλητισμό και πάνω στο ποια σχετικά αφηγήματα αποκτούν φωνή στη δημόσια αρένα. Τώρα μπορούν όχι μόνο να αναγνωρίζουν το πρόβλημα μα και να συμβάλλουν ενεργά στη λύση του με το να δημιουργούν και να κοινοποιούν ψηφικό περιεχόμενο που προωθεί την συμπερίληψη και την ισότητα.

Όσον αφορά στην παραγωγή του ψηφιακού υλικού, η εκπαίδευση στα μέσα επικοινωνίας και τα ψηφιακά εργαλεία και η ενασχόληση με το πρόβλημα των διακρίσεων ήταν υψίστης σημασίας.

Το βίντεο και η αφίσσα, που, όπως τονίστηκε νωρίτερα, αντιπροσωπεύουν ένα συνεκτικό σύνολο, επηρεάστηκαν έντονα από όσα καλύψαμε στα εργαστήρια. Πρώτα-πρώτα, η σύλληψη των ιδεών συμφωνούσε με το περιεχόμενο των μαθημάτων. Έδειξαν σεβασμό στις ιδέες και δεν υπήρξε χώρος για κοροϊδία, ενώ το πνεύμα συλλογικότητας κυριαρχούσε μέχρι την τελική έκδοση του βίντεο. Καθώς οι συμμετέχοντες συμφώνησαν ότι ήθελαν το ψηφιακό περιεχόμενο να είναι παγκοσμίου εμβέλειας ώστε να χρησιμοποιηθεί και έξω από την κοινότητά τους, ακόμα και στο εξωτερικό, αποφασίστηκε να σχεδιαστεί ένα βίντεο όπου ο ρατσισμός και οι διακρίσεις θα περιγράφονταν συμβολικά, με σύντομα μηνύματα που βοηθούν τον θεατή να μπει στο νόημα.

Τα παιδιά αποφάσισαν το βίντεο να αφορά τις διακρίσεις και το ρατσισμό για διάφορους λόγους

Οι διακρίσεις και ο ρατσισμός είναι θέματα που ανακύπτουν συχνά στην κοινωνική αλληλεπίδραση, συμπεριλαμβανομένων και των σπορ. Τα παιδιά αναγνώρισαν αυτά τα θέματα ως εξαιρετικά σημαντικά και επίκαιρα, πράγμα που πυροδότησε μια έντονη συναισθηματική αντίδραση και την επιθυμία να θίξουν αυτά τα θέματα μέσα από το έργο τους.

Τα εργαστήρια δεξιοτήτων στα μέσα επικοινωνίας και η εμπειρία του παιχνιδιού football3 δίδαξαν στους συμμετέχοντες τη δύναμη των μέσων στη διαμόρφωση αντιλήψεων και συμπεριφορών. Διάλεξαν το βίντεο για να μεταδώσουν με αποτελεσματικό τρόπο τα μηνύματά τους προς ένα ευρύτερο κοινό, χρησιμοποιώντας στοιχεία εικόνας και διήγησης για να ενημερώσουν ως προς τις συνέπειες των διακρίσεων και του ρατσισμού.

Κάποια από τα παιδιά πιθανόν να είχαν και προσωπικές εμπειρίες με διακρίσεις εναντίον τους ή να υπήρξαν μάρτυρες τέτοιων περιστατικών στις κοινότητες ή τα σχολεία τους. Αυτό τα παρακίνησε να επιλέξουν ένα θέμα που αντανakλούσε τα προσωπικά τους αισθήματα και την επιθυμία τους να συμβάλουν σε μια θετική αλλαγή.

Το ποδόσφαιρο, ως άθλημα δημοφιλές ανά τον κόσμο, προσφέρει μια κοινή γλώσσα που υπερβαίνει πολιτισμικούς και κοινωνικούς φραγμούς. Χρησιμοποιώντας το ποδόσφαιρο ως αφετηρία για έναν διάλογο γύρω από τις διακρίσεις και το ρατσισμό, τα παιδιά θέλησαν να χρησιμοποιήσουν την παγκόσμια απήχηση των σπορ για να αυξήσουν την ευαισθητοποίηση και να πυροδοτήσουν το διάλογο.

Σχετικά με την επιλογή των μαύρων και άσπρων καλτσών ως σύμβολο

Οι μαύρες και άσπρες κάλτσες προσφέρουν μια ξεκάθαρη και οπτικά εντυπωσιακή μεταφορά, που επικοινωνεί εύκολα την έννοια της δυαδικότητας και των αντιθέσεων, αλλά και τη δυνατότητα για ενότητα. Αυτή η απλή απεικόνιση διευκολύνει την κατανόηση πολύπλοκων ζητημάτων, όπως ο ρατσισμός και η συμπερίληψη.

Η χρήση των μαύρων και άσπρων καλτσών επιτρέπει εμβασύνσεις στην ερμηνεία της δυαδικότητας και της αρμονίας, των παράλληλων διαφορών και κοινών σημείων. Αυτός ο συμβολισμός ενθαρρύνει τη σκέψη και τον διάλογο πάνω στο πώς οι διαφορές μεταξύ των ανθρώπων μπορούν να γίνονται αντιληπτές και αποδεκτές, αντί να αποτελούν λόγο αποκλεισμού.

Η μεταφορά των μαύρων και άσπρων καλτσών συνδέεται άμεσα με τον ρατσισμό, μία από τις πιο ορατές μορφές διάκρισης. Αυτή η επιλογή παρέχει ένα ξεκάθαρο πλαίσιο για να συζητηθεί ο ρατσισμός τόσο στα σπορ όσο και σε ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο.

Επιλέγοντας ένα στοιχείο τόσο απλό όσο είναι οι κάλτσες, τα παιδιά το έκαναν εύκολο για όλους να συμμετάσχουν στο πρότζεκτ, χωρίς να απαιτείται ιδιαίτερος εξοπλισμός ή ρούχα, επιτρέποντας περισσότερη συμπερίληψη και συμμετοχή.

Με την επιλογή αυτή, τα παιδιά επέδειξαν ωριμότητα και δημιουργικότητα, αφού χρησιμοποίησαν σύμβολα για να επικοινωνήσουν σύνθετες ιδέες, διευκολύνοντας την βαθιά και πολυεπίπεδη κατανόηση των θεμάτων που διερεύνησαν.

Δημιουργία της αφίσας

Στην αφίσα που δημιούργησαν τα παιδιά στο πλαίσιο του έργου τους, τα κεντρικά μηνύματα που ήθελαν να μεταδώσουν έλαβαν περίοπτη θέση ώστε να τραβούν αμέσως το βλέμμα του θεατή. Η απόφαση να τοποθετηθούν τα βασικά μηνύματα στην αφίσα δεν είναι τυχαία, αντιθέτως, ήταν μια στρατηγική που επιλέχτηκε προσεκτικά αποσκοπώντας σε μεγαλύτερη επαφή με το κοινό.

Οι λόγοι που επιλέχτηκαν συνθήματα ως κυρίαρχα μηνύματα

Με την τοποθέτηση δυνατών μηνυμάτων στα κεντρικά σημεία της αφίσας, τα παιδιά ήθελαν να εξασφαλίσουν πως οι κεντρικές ιδέες του εγχειρήματος θα ήταν ευδιάκριτες και θα αποτυπώνονταν. Αυτά τα μηνύματα αποτελούν άμεση υπενθύμιση των αξιών που προωθούνται, όπως η συμπερίληψη, η ισότητα και ο αγώνας κατά των διακρίσεων.

Μέσα από το συνδυασμό έντονων οπτικών στοιχείων και ξεκάθαρων και ισχυρών μηνυμάτων, η αφίσα γίνεται εικαστικά ελκυστική και πιο αποτελεσματική στη μετάδοση του κεντρικού της μηνύματος. Εικόνες, όπως τα πόδια με τις μαύρες και άσπρες κάλτσες, παραπέμπουν μεταφορικά στα θέματα του έργου και δυναμώνουν περισσότερο τον αντίκτυπο των γραπτών μηνυμάτων.

Τα παιδιά γνώριζαν πως η αφίσα θα παρουσιαζόταν σε διάφορα περιβάλλοντα και θα την έβλεπαν άνθρωποι κάθε ηλικίας και προέλευσης. Τοποθετώντας τα κυρίαρχα μηνύματα στο επίκεντρο, επιτυγχάνεται η ξεκάθαρη επικοινωνία και διάδοση του μηνύματος προς ένα ευρύ κοινό, ανεξάρτητα από το αν ήταν από πριν ενήμεροι πάνω στο ζήτημα.

Τα κεντρικά μηνύματα της αφίσας δεν είναι απλώς ενημερωτικά, έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να εμπνέουν τους θεατές να σκεφτούν και να αναλάβουν δράση. Δηλώσεις όπως «Ένας κόσμος χωρίς διακρίσεις είναι εφικτός!» και «Ας ενώσουμε τις φωνές μας κατά των διακρίσεων» λειτουργούν ως έκκληση για στοχασμό και ανάληψη προσωπικής ευθύνης στην προώθηση της συμπερίληψης και την καταπολέμηση των διακρίσεων.

Επιλέγοντας να εστιάζει στα βασικά μηνύματα, η αφίσα αντανakλά τις κεντρικές αξίες και στόχους της πρωτοβουλίας. Επιπλέον, επιβεβαιώνει και τη δέσμευση των παιδιών να προωθήσουν την κοινωνική αλλαγή μέσω του αθλητισμού και των ψηφιακών δεξιοτήτων, ενώ παράλληλα η αφίσα λειτουργεί ως μέσο εξάπλωσης αυτών των αξιών.

Μέσω αυτής της προσέγγισης, η αφίσα παρέχει πληροφορίες και συγχρόνως γίνεται ένα ισχυρό εργαλείο προάσπισης δικαιωμάτων και επιμόρφωσης, που εμπνέει τους θεατές να αναγνωρίσουν τη σπουδαιότητα της

συμπερίληψης και τις ευκαιρίες που δίνονται για την προώθησή της και για την καταπολέμηση των διακρίσεων στα αθλήματα και στην κοινωνία.

Η αφίσσα που αντικρύζουμε έχει πλούτο μηνυμάτων και μεγάλη δύναμη. Κάθε σύνθημα επιλέχτηκε πολύ προσεκτικά για να μεταφέρει ένα συγκεκριμένο μήνυμα και να ενθαρρύνει τη δράση ή το στοχασμό:

«Ένας κόσμος χωρίς διακρίσεις είναι εφικτός» - Είναι το θεμελιώδες, αισιόδοξο μήνυμα που αντικατοπτρίζει τον κεντρικό σκοπό του έργου: την πίστη πως μπορεί να οικοδομηθεί μια συμπεριληπτική κοινωνία. Λειτουργεί ως πηγή έμπνευσης και δίνει κίνητρο, προωθώντας παράλληλα την ιδέα πως ο καθένας μας μπορεί να συμβάλει στο να γίνει ο κόσμος καλύτερος.

«Η διαφορετικότητα μας ενώνει, οι ψηφιακές δεξιότητες μας ενδυναμώνουν» - Αυτό το σύνθημα υπογραμμίζει τις δύο κυρίαρχες θεματικές του έργου. Πρώτον, τη διαφορετικότητα ως αξία που μας εμπλουτίζει και μας ενώνει, και δεύτερον, την ψηφιακή εγγραμματοσύνη ως εργαλείο που μας επιτρέπει να επικοινωνούμε πιο αποτελεσματικά και να εκφράζουμε την ποικιλομορφία στον ψηφιακό κόσμο.

«Ας ενώσουμε τις φωνές μας ενάντια στις διακρίσεις» - Αυτή η δήλωση καλεί για ακτιβισμό και υπευθυνότητα. Εκτός από το γεγονός πως αναγνωρίζει την ύπαρξη των διακρίσεων, ενθαρρύνει τους πάντες να συμμετάσχουν ενεργά στην καταπολέμησή τους.

«Μορφώσου, μην είσαι αφελής» - Το συγκεκριμένο σύνθημα τονίζει τη σημασία της παιδείας και της αυτο-συνειδητότητας για την καταπολέμηση της παραπληροφόρησης και των στερεοτύπων. Ενθαρρύνει την κριτική σκέψη και τη δια βίου μάθηση ως εργαλεία αντίστασης στην ευκολοπιστία και τη χειραγώγηση.

«Δεν είναι αληθινά όλα όσα βλέπεις στο ίντερνετ» - Στην εποχή της υπερπληροφόρησης, αυτό το σύνθημα μας υπενθυμίζει τη σημασία της διασταύρωσης των πληροφοριών. Μας προειδοποιεί για την ευκολία με την οποία αναπαράγεται η παραπληροφόρηση στο διαδίκτυο, ενθαρρύνοντας με αυτό τον τρόπο μια κριτική προσέγγιση των πληροφοριών που βρίσκουμε διαδικτυακά.

«Διασταύρωσε τις πληροφορίες πριν κρίνεις» - Είναι ένα άμεσο κάλεσμα για στοχασμό και υπευθυνότητα. Πριν διαμορφώσουμε μια άποψη ή γίνουμε επικριτικοί, καλό θα ήταν να διασφαλίζουμε πως οι πεποιθήσεις μας βασίζονται σε ακριβείς και εξακριβωμένες πληροφορίες.

«Κατάγγειλε τη βία!» - Πρόκειται για μια ξεκάθαρη παρακίνηση για δράση που ενθαρρύνει συγκεκριμένη αντίδραση σε κάθε περίπτωση όπου εκδηλώνεται βία. Ενισχύει την ατομική ευθύνη, ενώ συγχρόνως προωθεί τη συλλογική υπευθυνότητα στον αγώνα κατά της βίας.

Ο στόχος κάθε συνθήματος είναι η ενδυνάμωση των νέων – ως ατόμων αλλά και ως ομάδας – ώστε να αναγνωρίζουν, να κατανοούν και να δρουν ενάντια στις διακρίσεις. Επίσης, να προωθούν το σεβασμό και την αποδοχή της διαφορετικότητας μέσω της παιδείας και της ενεργής συμμετοχής στο ψηφιακό περιβάλλον.

Σε γενικές γραμμές, τα μηνύματα στην αφίσσα αντανakλούν την επιθυμία των νέων να γίνουν κοινωνοί της αλλαγής, χρησιμοποιώντας τις ψηφιακές γνώσεις ως εργαλείο για τη δημιουργία μιας πιο συμπεριληπτικής κοινωνίας. Εκφράζουν νέους που είναι προενεργοί και συνειδητοποιημένοι, έτοιμοι να σταθούν απέναντι στις διακρίσεις, τη βία και την παραπληροφόρηση που διέπουν την κοινωνία μας. Αυτά τα συνθήματα δεν λειτουργούν μόνο ως οδηγός για δράση, αλλά και ως υπενθύμιση της δύναμης που έχει κάθε ένα άτομο στον αγώνα ενάντια στις κοινωνικές αδικίες.

Τα εργαστήρια επηρέασαν αισθητά το περιεχόμενο του βίντεο και των αφισών, ενώ προσέφεραν και μια βαθύτερη κατανόηση των διακρίσεων και των εκδηλώσεών τους στον αθλητισμό και την κοινωνία. Αυτή η εμπειρία έδωσε τη δύναμη στους νέους να ασκούν κριτική σκέψη και να εφαρμόζουν τις ψηφιακές δεξιότητες που απέκτησαν για να προωθούν τη συμπερίληψη και το σεβασμό. Τα εργαστήρια τους έδωσαν και τη δυνατότητα να μετατρέψουν τη γνώση σε δημιουργικά και ισχυρά μηνύματα, που όχι μόνο ρίχνουν φως στα προβλήματα που δημιουργούν οι διακρίσεις, αλλά αποτελούν και έμπνευση για θετικές αλλαγές ανάμεσα σε ομότιμους και σε ευρύτερους κοινωνικούς κύκλους. Το αποτέλεσμα είναι σημαντικό: οι νέοι έγιναν οι φωνές της αλλαγής, επιβεβαιώνοντας πως ακόμα και τα μικρότερα βήματα, όπως η δημιουργία ενός βίντεο ή η σχεδίαση μιας αφίσας, μπορούν να βοηθήσουν καθοριστικά στην ανάδυση ενός πιο δίκαιου κόσμου.

Αγώνες Football3 και ψηφιακό περιεχόμενο

Από τον Σεπτέμβριο του 2023 ως τον Μάρτιο του 2024, οι δράσεις μας περιελάμβαναν, εκτός από τα τακτικά εργαστήρια ψηφιακών δεξιοτήτων, και αγώνες ποδοσφαίρου football3. Οι συμμετέχοντες συναντιόντουσαν στο γήπεδο, όπου διδάσκονταν το ευ αγωνίζεσθαι και την ομαδικότητα, ενώ ταυτόχρονα αποκτούσαν ικανότητες κριτικής σκέψης πάνω στο θέμα του ψηφιακού περιεχομένου μέσω των εργαστηρίων. Τα θέματα για το ψηφιακό περιεχόμενο αναπτύχθηκαν μέσω της διάδρασης μεταξύ των δύο δραστηριοτήτων, με αποκορύφωμα την τελική

επιλογή θέματος και την εστίαση στην παραγωγή βίντεο με περιεχόμενο που θα ανταποκρινόταν στις ιδέες και αξίες που διδάχτηκαν στα ματς και τα εργαστήρια.

Η εκπαίδευση στα μέσα επικοινωνίας και η συμμετοχή στους αγώνες ποδοσφαίρου football3 άσκησαν σημαντική επίδραση στον τρόπο που οι έφηβοι προσέγγισαν τη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, ειδικά για το βίντεο, που χρησιμοποιεί το ποδόσφαιρο ως εργαλείο για την προώθηση σημαντικών μηνυμάτων υπέρ της συμπερίληψης και κατά των διακρίσεων. Παίζοντας football3, το οποίο υπογραμμίζει τη σπουδαιότητα του δίκαιου παιχνιδιού, της ισότητας και του αμοιβαίου σεβασμού, οι νέοι βίωσαν από πρώτο χέρι τις αξίες που ήθελαν να μεταδώσουν μέσω των ψηφιακών τους έργων.

Το football3 είχε πρωταρχικό ρόλο, γιατί ενέπνευσε τους εφήβους να δημιουργήσουν το περιεχόμενο του βίντεο. Μέσω αυτής της μοναδικής μορφής ποδοσφαίρου, που τονίζει την ανάγκη του διαλόγου, του σεβασμού και της ομαδικότητας σε αντιδιαστολή με το παραδοσιακό ανταγωνιστικό παιχνίδι, οι συμμετέχοντες ήρθαν σε άμεση επαφή με το πώς ένα άθλημα μπορεί να αποτελέσει ισχυρό εργαλείο στην προώθηση της κοινωνικής ένταξης και της κατανόησης. Η εμπειρία αυτή, πλούσια σε διαδράσεις που υπερβαίνουν τα συνηθισμένα όρια του ποδοσφαίρου και εστιάζουν στις διαπροσωπικές σχέσεις και την κατανόηση, απέτελεσε για τους νέους μια πλούσια πηγή έμπνευσης. Παρακινημένοι από την άμεση έκθεσή τους στις αξίες του football3, οι νέοι αποφάσισαν να δημιουργήσουν ένα βίντεο, που να αναδεικνύει με εικόνες πως οι αρχές του ευ αγωνίζεσθαι, της ισότητας και του αμοιβαίου σεβασμού, που βίωσαν έμπρακτα στο γήπεδο, μπορούν να εφαρμοστούν σε ένα ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο. Το βίντεο αυτό αντανakλά το δυναμισμό και τα αισθήματα που εκδηλώνονται σε ένα παιχνίδι football3, ενώ ταυτόχρονα χρησιμοποιεί και το ποδόσφαιρο ως μεταφορά για ευρύτερες κοινωνικές έννοιες, προσφέροντας ένα εμπνευσμένο όραμα ενός κόσμου όπου η διαφορετικότητα εμπλουτίζει τα βιώματα και τις κοινότητές μας.

Οι αγώνες του Football3 είναι πολύ σημαντικοί λόγω του μοναδικού τρόπου που προσεγγίζουν το ποδόσφαιρο, καθώς δίνουν έμφαση σε κοινωνικές αξίες όπως η ισότητα, η συμπερίληψη και ο αμοιβαίος σεβασμός. Σε αυτούς τους αγώνες, οι κανόνες του παιχνιδιού έχουν σχεδιαστεί έτσι ώστε να αναπτύσσεται ο διάλογος και η κατανόηση ανάμεσα στους παίκτες, με στόχο την εδραίωση ενός ομαδικού πνεύματος και την εξάλειψη των διακρίσεων στο γήπεδο. Σε όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού, οι νέοι έμαθαν πώς η διάδραση στον αθλητισμό μπορεί να αποτελέσει πλατφόρμα αποδόμησης των προκαταλήψεων και ενθάρρυνσης των θετικών αλλαγών στην κοινωνία.

Η εμπειρία του παιχνιδιού football3 επηρέασε τους εφήβους και έτσι επέλεξαν το θέμα των διακρίσεων για το βίντεό τους, δεδομένου ότι το ίδιο το παιχνίδι λειτούργησε ως ένας μικρόκοσμος των κοινωνικών σχέσεων, στον οποίο διέκριναν πώς ξεπερνιούνται οι προκαταλήψεις όταν οι άνθρωποι ενώνονται για έναν κοινό σκοπό. Η αλληγορία των μαύρων και άσπρων καλτσών ήρθε ως φυσική επιλογή, γιατί παρατήρησαν πως κάτι τόσο απλό όπως οι κάλτσες διαφορετικού χρώματος θα μπορούσε να συμβολίζει βαθύτερες διαφορές ανάμεσα στους ανθρώπους. Οι μαύρες και οι άσπρες κάλτσες αντιπροσωπεύουν διαφορετικές ταυτότητες, κουλτούρες και εμπειρίες· όταν όμως παίζουν μαζί ποδόσφαιρο, οι διαφορές εξαφανίζονται μπροστά στο κοινό πάθος και την επιδίωξη της ενότητας και του σεβασμού στο γήπεδο.

Το football3 τους ενέπνευσε να δείξουν ότι οι διαφορετικές προελεύσεις και εμπειρίες των παικτών μπορούν να συμβάλλουν στο να ενδυναμώσουν και να εμπλουτίσουν την ομάδα. Σε αυτό το πλαίσιο, οι κάλτσες δεν ήταν απλά μέρος της αθλητικής περιβολής, αλλά έγιναν ένα ισχυρό σύμβολο της διαφορετικότητας εντός της ενότητας. Το παιχνίδι αυτό έδωσε στους εφήβους την ευκαιρία να βιώσουν και να εκτιμήσουν τη διαφορετικότητα ως μια ισχυρή συνιστώσα των επιτυχιών και της συνοχής της ομάδας.

Επιπλέον, το football3 βοήθησε τους νέους να αναπτύξουν αυτοπεποίθηση και δύναμη στη μετάδοση των μηνυμάτων τους. Η συμμετοχή σε ένα παιχνίδι όπου ακούγεται και γίνεται σεβαστή κάθε φωνή συνέβαλε στο να κατανοήσουν πως όλοι μπορούν να ασκήσουν θετική επιρροή στην κοινωνία. Αυτή η εμπειρία τους έδωσε το θάρρος να στείλουν ένα θετικό μήνυμα μέσα από το περιεχόμενο του βίντεο, καθιστώντας τους ισχυρούς υπερασπιστές της συμπερίληψης και της ισότητας στον αθλητισμό αλλά και πέρα από αυτόν.

Τελικά, η εκπαίδευση και η εξάσκηση στις αξίες του παιχνιδιού football3 κινητοποίησαν τους εφήβους να μεταφέρουν τις ίδιες αξίες σε ευρύτερες κοινωνικές σφαίρες. Νιώθοντας δυνατοί από τις εμπειρίες τους στο γήπεδο, ανέλαβαν την πρόκληση να δημιουργήσουν ένα βίντεο και μια αφίσα, που όχι μόνο αυξάνουν την ευαισθητοποίηση σε ζητήματα διακρίσεων, αλλά καλούν και σε δράση, προβάλλοντας με ποιο τρόπο τα σπορ μπορούν να γίνουν ένα εργαλείο κοινωνικών αλλαγών. Στη δημιουργική τους έκφραση, με την απλή αλλά ισχυρή αλληγορία των μαύρων και άσπρων καλτσών, οι έφηβοι οικοδόμησαν ένα αφήγημα που προκαλεί τη σκέψη και τη συζήτηση, αλλά και ενθαρρύνει κάθε θεατή να αναλογιστεί τη συμπεριφορά του/της και να κάνει βήματα προς τη δημιουργία μιας πιο συμπεριληπτικής κοινωνίας.

Η ευαισθητοποίηση στις κοινωνικές αξίες που ανέπτυξαν οι έφηβοι μέσω του Football3 τους επέτρεψε να παρατηρήσουν τη σπουδαιότητα του ρόλου κάθε ατόμου εντός της ομάδας και της κοινωνίας. Συνειδητοποίησαν πως η όποια διαφορά, που συμβολίζουν οι μαύρες και άσπρες κάλτσες, δεν χρειάζεται να είναι λόγος για

διχασμό, αλλά το θεμέλιο για μια ισχυρότερη και πλουσιότερη κοινότητα. Αυτή η κατανόηση οδήγησε στη δημιουργία του βίντεο, το οποίο απεικονίζει μεν τις διακρίσεις ως πρόβλημα αλλά προσφέρει και το όραμα της ενότητας ως λύση.

Η εμπειρία της αμεσότητας της συμμετοχής και του διαλόγου σε ένα παιχνίδι football3 λειτούργησε ως πηγή έμπνευσης για να μεταφερθούν αυτές οι αρχές σε ένα ψηφιακό format που θα μπορούσε να αγγίξει ένα ευρύτερο κοινό. Συνεπώς, με ξεκάθαρη πρόθεση να μεταδώσουν θετικά κοινωνικά μηνύματα, οι νέοι συμπεριέλαβαν στο βίντεό τους συνθήματα όπως «Η διαφορετικότητα μας ενώνει» και «Ας νικήσουμε μαζί», χρησιμοποιώντας μια γλώσσα που είναι τόσο δυνατή όσο και προσιτή. Τα συνθήματα αυτά δεν είναι απλά προτάσεις, έγιναν το σλόγκαν που συνόδευε τους συμμετέχοντες στις καθημερινές τους επαφές, ωθώντας τους να υπερασπίζονται ενεργά τη δράση ενάντια στις διακρίσεις και υπέρ της συμπερίληψης.

Κατά τη διαδικασία της δημιουργίας του βίντεο, οι έφηβοι κατάλαβαν τη δύναμη που έχουν τα οπτικά και αφηγηματικά στοιχεία στη μετάδοση συναισθημάτων και μηνυμάτων. Διάλεξαν προσεκτικά κάθε πλάνο, κάθε κίνηση, κάθε λέξη για να σιγουρευτούν πως ο πυρήνας του μηνύματος θα είναι ξεκάθαρος. Αναλαμβάνοντας ρόλους ως σκηνοθέτες, σεναριογράφοι και ηθοποιοί, οι νέοι οπλίστηκαν με αφηγηματικά εργαλεία που θα χρησιμοποιήσουν στον αγώνα τους για έναν πιο δίκαιο και πιο συμπεριληπτικό κόσμο.

Μέσα από αυτή τη δημιουργική διαδικασία, το βίντεο έγινε το μέσο με το οποίο εξέφρασαν τις απόψεις, τους φόβους, τις ελπίδες και τα όνειρά τους. Η ενσωμάτωση διαφόρων θεωρήσεων και φωνών στο περιεχόμενο του βίντεο επέτρεψε να αναδειχθεί ένα μεγάλο εύρος εμπειριών με διακρίσεις, καθώς και η δύναμη που προέρχεται από την ενότητα και την κατανόηση. Κάθε φορά που μοιράζονταν το βίντεο μεταφέροντας το μήνυμα πως είναι εφικτό και πως πρέπει να πατάξουμε τις διακρίσεις, οι νέοι γίνονταν υπερασπιστές της συμπερίληψης, όχι μόνο στα σπορ αλλά και σε κάθε πλευρά της κοινωνικής ζωής.

Με τις πράξεις τους, οι νέοι επέδειξαν πώς η προσωπική ανάπτυξη και η κοινωνική ευθύνη μπορούν να ενδυναμώσουν η μια την άλλη. Οι αρχές που διδάχτηκαν στο παιχνίδι football3, όπως το ευ αγωνίζεσθαι και το ομαδικό πνεύμα, μεταφράστηκαν σε ψηφιακό περιεχόμενο που προωθεί την κοινωνική δικαιοσύνη. Έτσι, κάθε πάσα της μπάλας στο βίντεο έγινε κάτι παραπάνω από μια αθλητική ενέργεια: έγινε μεταφορά για την πάσα της δικαιοσύνης και της ισότητας σε κάθε γωνιά της κοινωνίας. Το βίντεο δεν ήταν απλά μια αθλητική επίδειξη: ήταν ένα μανιφέστο της κοινωνικής φιλοσοφίας που οι νέοι αυτοί αγωνίζονται να πραγματοποιηθεί.

Η συμμετοχή στο football3 δεν ήταν απλώς ένα παιχνίδι για τους νέους, απετέλεσε ένα ταξίδι μέσω του οποίου έμαθαν να εκτιμούν και να εφαρμόζουν τις αρχές της αλληλεγγύης, της ενσυναίσθησης, του ευ αγωνίζεσθαι και της ομαδικότητας. Οι αγώνες τους παρείχαν ψυχαγωγία, αλλά τους βοήθησαν κιόλας να υπερβούν υπάρχουσες διαφορές, καθιερώνοντας μια ισχυρή αίσθηση κοινότητας και ανήκειν. Μέσα από αυτή τη διαδικασία, οι νέοι κατάλαβαν πως τα αθλήματα μπορούν να αποτελέσουν ισχυρό εργαλείο για τη γεφύρωση των διαφορών και το σμίξιμο των ανθρώπων, ενθαρρύνοντάς τους να βλέπουν πέρα από επιφανειακές διαφορές και να αναγνωρίζουν τη βαθύτερη σύνδεση που έχουν με τους άλλους.

Τα διδάγματα του football3 μεταφράστηκαν σε ψηφιακό περιεχόμενο που αντανακλά το πνεύμα του αγώνα και προωθεί μηνύματα για την συμπερίληψη, την ισότητα και τη σπουδαιότητα της κατανόησης μεταξύ των ανθρώπων. Μέσα από αυτή τη δημιουργική διαδικασία, οι νέοι όχι μόνο αύξησαν την ευαισθητοποίηση για το πόσο σημαντικό είναι να αγωνίζεται κανείς ενάντια στις διακρίσεις, αλλά επέδειξαν πως οι αρχές που διδάσκονται στον αθλητισμό μπορούν να εφαρμοστούν σε ένα ευρύτερο κοινωνικό πλαίσιο. Η εμπειρία αυτή τους έκανε πιο ικανούς να προασπίζονται θετικές κοινωνικές αλλαγές, χρησιμοποιώντας τα σπορ και τα media ως πλατφόρμες για την προώθηση αξιών που είναι σημαντικές για την οικοδόμηση ενός κόσμου με περισσότερη δικαιοσύνη και συμπερίληψη.

Η εμπειρία της συμμετοχής στο football3 και της δημιουργίας ψηφιακού περιεχομένου ήταν διδακτική αλλά και μεταμορφωτική για τους νέους που συμμετείχαν. Μέσα από το παιχνίδι και τη δημιουργικότητα, έμαθαν πώς να αναγνωρίζουν και να ξεπερνούν τους κοινωνικούς φραγμούς, πώς να εργάζονται μαζί ως ομάδα και πώς να χρησιμοποιούν τη φωνή και τα talenta τους για να μεταδίδουν μηνύματα που είναι σημαντικά για τους ίδιους αλλά και την κοινότητά τους. Αυτή η εμπειρία επιβεβαίωσε το γεγονός πως οι νέοι έχουν τη δύναμη να συμβάλλουν σε θετικές αλλαγές στον κόσμο, με το Football3 να αποτελεί ζωτική συνιστώσα στην ενδυνάμωση αυτών των νέων, ώστε να γίνουν φορείς αυτών των αλλαγών.

Η έκθεση του ψηφιακού περιεχομένου

Η έκθεση οργανώθηκε στις 5 Απριλίου 2024 στην αυλή του δημοτικού σχολείου Dragojlo Dudić, που ήταν και ο χώρος που φιλοξένησε και το όλο εγχείρημα. Η απόφαση να διεξαχθεί η έκθεση σε αυτό το χώρο δεν ήταν τυχαία, αλλά ελήφθη μετά από πολλή σκέψη και με γνώμονα την περαιτέρω κινητοποίηση και εμπλοκή μαθητών που δεν είχαν συμμετάσχει άμεσα στο έργο. Ήταν μιας πρώτης τάξεως ευκαιρία για τους νέους συμμετέχοντες στο πρότζεκτ να μεταφέρουν αυτοπροσώπως τις εμπειρίες και τα επιτεύγματα τους στους συνομήλικούς τους, ενθαρρύνοντάς τους να σκεφτούν και ενδεχομένως να συμμετάσχουν σε ανάλογες δράσεις στο μέλλον. Η

επιλογή του σχολείου ως χώρου διεξαγωγής της έκθεσης έστειλε ένα ξεκάθαρο μήνυμα για την σπουδαιότητα της εκπαιδευτικής διάστασης του εγχειρήματος και την ανάγκη να αναπτυχθούν εντός του εκπαιδευτικού συστήματος οι αξίες της συμπερίληψης, της κατανόησης και του αμοιβαίου σεβασμού.

Η έκθεση, που οργανώθηκε ως το επιστέγασμα του έργου, έδωσε την ευκαιρία στους μαθητές να προβάλουν τη δουλειά τους και το ψηφιακό περιεχόμενο που δημιούργησαν. Εκτός από ευκαιρία να εορτάσουν τα επιτεύγματά τους, η εκδήλωση αποτέλεσε και μια πλατφόρμα διάδοσης των σημαντικών μηνυμάτων του έργου. Η χρήση του ιστότοπου και των social media του σχολείου ως εργαλείων επικοινωνίας, έδωσε στους μαθητές την ευκαιρία να ενημερώσουν και να προσελκύσουν όχι μόνο την κοινότητά τους, αλλά και ένα ευρύτερο κοινό.

Η προβολή του έργου δεν περιορίστηκε εντός των τειχών του σχολείου. Προσκαλώντας και άλλα σχολεία στην εκδήλωση, το σχολείο επέκτεινε την απήχηση της πρωτοβουλίας και μοιράστηκε τις εμπειρίες του με την ευρύτερη εκπαιδευτική κοινότητα. Η προσέγγιση αυτή διευκόλυνε την ανταλλαγή γνώσεων και εμπειριών ανάμεσα στους νέους και αύξησε την ευαισθητοποίηση στα ζητήματα που κάλυψε η δράση.

Ένα μέρος της πρωτοβουλίας ήταν και η ενημέρωση άλλων μη κυβερνητικών οργανώσεων και αθλητικών συλλόγων μέσα από την πρόσκλησή τους στην έκθεση. Ο στόχος ήταν να ενημερωθούν πολλοί οργανισμοί για τις αξίες και τους στόχους του έργου και να τους ενθαρρύνουμε να ενσωματώσουν την προσέγγιση του football3 στις δράσεις τους.

Ωστόσο, η εκδήλωση δεν εξελίχτηκε ακριβώς όπως αναμέναμε. Παρά τον ενθουσιασμό και τις προσπάθειες που καταβλήθηκαν για την προετοιμασία και τις προσκλήσεις, δεν μπόρεσαν να προσέλθουν όλοι οι προσκεκλημένοι, π.χ. κάποιες ΜΚΟ και αντιπρόσωποι αθλητικών ακαδημιών. Ήταν απογοητευτικό, όμως τελικά είχε και μια θετική πλευρά. Η απόφαση να γίνει η εκδήλωση Παρασκευή πρωί είχε το πλεονέκτημα ότι την παρακολούθησαν πολλοί μαθητές και έμαθαν για το έργο από πρώτο χέρι. Ο χρόνος διεξαγωγής επέτρεψε τη συμμετοχή περισσότερων εκπροσώπων της σχολικής κοινότητας, με αποτέλεσμα ένα πιο δυνατό αίσθημα εμπλοκής και κατανόησης ανάμεσα στους μαθητές. Παρά την απουσία κάποιων καλεσμένων, την εκδήλωση τίμησαν πολλά μέλη της σχολικής κοινότητας, δημιουργώντας μια εορταστική ατμόσφαιρα με μπόλικη περιέργεια και ενθουσιασμό. Επίσης, παρά τη θετική υποδοχή του έργου, κάποια παιδιά δίσταζαν να μοιραστούν το περιεχόμενο στους προσωπικούς λογαριασμούς τους στα κοινωνικά δίκτυα. Ο φόβος της επίκρισης για τη συμμετοχή σε ένα έργο «για καλό σκοπό» από τους συμμαθητές τους ήταν μια πρόκληση για ορισμένους συμμετέχοντες. Αυτό δείχνει την ανάγκη να ενισχύσουμε την αυτοπεποίθηση των νέων στις ακτιβιστικές τους δράσεις και να προωθήσουμε μια κουλτούρα όπου ανάλογες πρωτοβουλίες θα εκτιμώνται και θα γίνονται αποδεκτές.

Παρ' όλα αυτά και παρά τις προκλήσεις, ήταν αξιοσημείωτο πως ένας μεγάλος αριθμός εφήβων τραβούσε φωτογραφίες, μαγνητοσκοπούσε και κοινοποιούσε στα κοινωνικά δίκτυα, τόσο τις αφίσες όσο και τους εαυτούς τους με συμμαθητές που συμμετείχαν στο έργο. Η έκθεση και οι δράσεις που την συνόδευσαν εφοδίασαν τους μαθητές με πολύτιμες εμπειρίες στο πώς να μοιράζονται μηνύματα και να αναλαμβάνουν πρωτοβουλίες που μπορούν να επιδράσουν θετικά στην κοινότητά τους και πέρα από αυτήν. Αυτό το έργο εμπλούτισε τις δεξιότητές τους στην επικοινωνία και τα ψηφιακά μέσα και παράλληλα τους υπενθύμιζε διαρκώς πως οι νέοι παίζουν κρίσιμο ρόλο στη διαμόρφωση μιας κοινωνίας που αγωνίζεται για περισσότερη συμπερίληψη και ισότητα.

Πέρα από την έκθεση των έργων, οργανώθηκε και ένα τουρνουά football3 που έκανε γνωστές σε όλους τους παρευρισκόμενους τις αρχές του football3 – ενός παιχνιδιού που προωθεί την κοινωνική ένταξη, την ισότητα και τον αμοιβαίο σεβασμό. Μια τέτοια προσέγγιση εμπλουτίζει τις δράσεις των νέων και τους προσφέρει την ευκαιρία να ενημερωθούν για σημαντικά κοινωνικά ζητήματα και να αναπτύξουν την ομαδικότητα και ηγετικές ικανότητες μέσω των σπορ.

Το άνοιγμα του έργου με τη συμμετοχή και άλλων σχολείων αποδείχτηκε αποτελεσματικότατο για την προώθηση των ιδεών της συμπερίληψης και της διαφορετικότητας σε ένα ευρύτερο εκπαιδευτικό πλαίσιο. Η παρουσίαση του έργου και των αποτελεσμάτων του στην έκθεση τράβηξε την προσοχή κι άλλων εκπαιδευτικών ιδρυμάτων. Αυτό το βήμα επέτρεψε τις ιδέες του έργου να εξαπλωθούν και σε άλλους μαθητικούς πληθυσμούς, ενθαρρύνοντας μια πιο πλατιά συζήτηση πάνω στην σπουδαιότητα του αγώνα κατά των διακρίσεων και της προώθησης της συμπερίληψης μέσω της παιδείας και των αθλημάτων.

Η διάδραση με την ευρύτερη κοινότητα μέσω της έκθεσης και άλλων εκδηλώσεων προσέφερε άμεση ανατροφοδότηση από συμμετέχοντες και επισκέπτες, που εξέφρασαν την υποστήριξη και το θαυμασμό τους για τις προσπάθειες και τη δημιουργικότητα των νέων του έργου. Η θετική υποδοχή και η υποστήριξη της κοινότητας προσέφερε επιπλέον κίνητρα στους νέους και τους διοργανωτές του έργου, επιβεβαιώνοντας τη σπουδαιότητα και την απήχηση της δουλειάς τους στην προβολή κοινωνικών αξιών.

Εν κατακλείδι, η εμπειρία της οργάνωσης της έκθεσης και της συνεργασίας με τους διάφορους οργανισμούς και τα σχολεία προσέφερε πολύτιμη κατανόηση ως προς τη δυναμική των εγχειρημάτων από κοινού με στόχο την επίτευξη θετικών κοινωνικών αλλαγών. Έγινε εμφανές πως μέσα από τη δημιουργικότητα και την ενασχόλησή τους, οι νέοι μπορούν να υπερασπιστούν με σθένος τη συμπερίληψη και τη διαφορετικότητα, ενώ παράλληλα αναπτύσσουν τις δεξιότητες και τις γνώσεις τους. Συνεπώς το έργο έθεσε τα θεμέλια για μελλοντικές

πρωτοβουλίες που θα συνεχίσουν να επεκτείνουν την επιτυχία του, προωθώντας τις αξίες της κατανόησης, του σεβασμού και της ενότητας στον αθλητισμό και πέρα από αυτόν.

Οι προσπάθειες να παρουσιαστεί το έργο σε ένα ευρύτερο κοινό μέσω συνεργασιών με μη κυβερνητικές οργανώσεις και αθλητικούς συλλόγους αποσκοπούσαν τόσο στην προβολή του ίδιου του έργου, όσο και στην ευαισθητοποίηση της κοινωνίας πάνω στη σπουδαιότητα της συμπερίληψης και της καταπολέμησης των διακρίσεων σε όλες τις εκφάνσεις της κοινωνίας. Αυτή η στρατηγική βοήθησε να ακουστεί το μήνυμα του έργου σε όλα τα μήκη και πλάτη, θέτοντας τη βάση για μελλοντικές συνεργασίες και από κοινού εγχειρήματα. Μέσω του έργου και της ενασχόλησής τους κατά την έκθεση, τα νέα παιδιά που συμμετείχαν αναδείχθηκαν ως φορείς αλλαγής στις κοινότητές τους, επιδεικνύοντας εξαιρετική προθυμία και ενθουσιασμό να συνεχίσουν να εργάζονται σε πρωτοβουλίες που προωθούν τη συμπερίληψη, τη διαφορετικότητα και τον αγώνα ενάντια στις διακρίσεις. Η γνώση και οι δεξιότητες που απέκτησαν δεν αποτελούν μόνο ακαδημαϊκά επιτεύγματα, είναι και πρακτικά εργαλεία που θα μπορούσαν να χρησιμοποιούν για να επηρεάσουν δυναμικά και θετικά το περιβάλλον τους. Η ικανότητά τους να εφαρμόζουν όσα διδάχτηκαν κατά το έργο σε πραγματικές καταστάσεις ενστάλαξε την ελπίδα και την έμπνευση σε συνομήλικους, δασκάλους, γονείς και σε ολόκληρη την κοινότητα.

Ήταν ιδιαίτερος ενθαρρυντικός να βλέπουμε πώς οι νεαροί συμμετέχοντες στην έκθεση προσκαλούσαν μέλη της ευρύτερης κοινότητάς τους, μεταξύ άλλων γείτονες, μικρότερα αδέρφια και γονείς, αποδεικνύοντας πως το μήνυμα του έργου ξεπερνούσε τα όρια του σχολικού περιβάλλοντος και βρήκε χώρο στις καρδιές και τη σκέψη της ευρύτερης κοινωνίας. Αυτό το διευρυμένο κοινό που επισκέφτηκε την έκθεση είχε την ευκαιρία να γνωρίσει από πρώτο χέρι πώς οι νέοι χρησιμοποιούν την τέχνη, την τεχνολογία και τα σπορ ως ένα μέσο έκφρασης και προάσπισης σημαντικών κοινωνικών ζητημάτων.

Η εμπειρία που μοιράστηκαν στην έκθεση και ο ενθουσιασμός που έδειξαν οι νέοι να συνεχίσουν να συμμετέχουν σε παρόμοιες πρωτοβουλίες υπογραμμίζουν τη σημασία που έχουν τέτοια έργα για την ανάπτυξη της ενεργού συμμετοχής στα κοινά και της κοινωνικής υπευθυνότητας στους νέους. Η αίσθηση του επιτεύγματος και της ενότητας που βίωσαν οι συμμετέχοντες συνέβαλαν στην εξέλιξή τους σε προσωπικό αλλά και κοινωνικό επίπεδο, προσφέροντάς τους μια πλατφόρμα όχι μόνο για την μάθηση, αλλά και για την πρακτική εφαρμογή όσων ικανοτήτων απέκτησαν στην πραγματική ζωή.

Εν κατακλείδι, αυτή η πρωτοβουλία, η εκδήλωση που τη συνόδεψε, καθώς και ο αγώνας football3, έδειξαν πώς οι νέοι μπορούν να αποτελέσουν δυναμικούς φορείς αλλαγών, ικανούς να εμπνεύσουν και να κινητοποιήσουν τις κοινότητές τους να εργαστούν προς την εγκαθίδρυση μιας πιο συμπεριληπτικής και δίκαιης κοινωνίας. Ο

ενθουσιασμός, η δημιουργικότητα και η αφοσίωση που επέδειξαν οι νέοι συμμετέχοντες μάς υπενθυμίζει συνεχώς πως οι νέοι είναι το κλειδί για τη διαμόρφωση του μέλλοντος των κοινοτήτων τους και μπορούν να ασκήσουν μεγάλη επιρροή, όταν τους δοθούν οι ευκαιρίες και η κατάλληλη υποστήριξη ώστε να κάνουν τις ιδέες τους πράξη. Η θετική ανταπόκριση από εταίρους και την κοινότητα επιβεβαιώνει το γεγονός πως οι ιδέες και οι στόχοι του έργου βρήκαν απήχηση σε διάφορες ομάδες και άτομα, ανοίγοντας το δρόμο για περαιτέρω διάχυση και εφαρμογή παρόμοιων πρωτοβουλιών.

ΣΥΜΠΕΡΑΣΜΑ

Η παρούσα έκθεση δεν αποτελεί μια απλή καταγραφή ενός εγχειρήματος, αντιθέτως περιλαμβάνει σημαντικούς προβληματισμούς γύρω από το σχεδιασμό, τη δημιουργία και την κοινοποίηση του ψηφιακού περιεχομένου που δημιουργήθηκε στο τέλος του εργαστηρίου DIALECT2 πάνω στις ψηφιακές δεξιότητες.

Η δουλειά των οργανισμών στις διάφορες χώρες πάνω σε αυτό το θέμα παρουσιάζεται σε όλο της το μεγαλείο και την περιπλοκότητά της, υπογραμμίζοντας πρωτίστως την προσήλωση στην προσαρμογή της εκπαιδευτικής διαδικασίας και των δράσεων που προτείνει η Εργαλειοθήκη σε διαφορετικά πλαίσια παρέμβασης. Αυτό εξηγείται ξεκάθαρα στην πρώτη παράγραφο που συνέταξαν οι εργαζόμενοι της ActionAid Hellas, που κλήθηκαν να διαχειριστούν πολλά αγόρια και κορίτσια που δεν είχαν συμμετάσχει στην πρώτη έκδοση του Dialect, ούτε στα προηγούμενα στάδια της δεύτερης έκδοσής του· πέρα απ' αυτό, κινδύνευαν να αντιμετωπίσουν γλωσσικό αποκλεισμό, γιατί είχαν έρθει πρόσφατα στη χώρα. Μετά από αρκετή δουλειά (αποτέλεσμα ενδελεχούς γνώσης του χώρου και τις ομάδες στόχου της παρέμβασης, καθώς και βαθιάς κατανόησης της δυναμικής του δίπολου «ποδόσφαιρο-νέα ψηφιακά μέσα»), κατόρθωσαν να μεταμορφώσουν αυτές τις δυσκολίες σε ευκαιρίες και αυτό είναι ξεκάθαρο από τις απόψεις που ακούστηκαν γύρω από την ικανότητα του ψηφιακού περιεχομένου να αποτελέσει εργαλείο εμπλοκής και μέτρησης ικανό να μειώσει τους κινδύνους που αντιμετωπίζουν οι διαχειριστές και οι εκπαιδευτές του έργου.

Στα ίδια πλαίσια, έχει ιδιαίτερη σημασία η εφαρμογή της διαδικασίας μάθησης μεταξύ συνομηλίκων. Πρώτα-πρώτα γιατί βοήθησε στην ενδυνάμωση των μεγαλύτερων αγοριών και κοριτσιών (που πιθανόν να ήταν παίκτες σε προηγούμενες εκδόσεις, για παράδειγμα οι μεσολαβητές ηλικίας δεκαέξι ή δεκαεφτά ετών π.χ. στην περίπτωση της Ιταλίας), αλλά και γιατί ενίσχυσε τη διαδικασία ενδυνάμωσης και ανεξαρτητοποίησης των ομάδων εργασίας σε σχέση με τον κόσμο των ενηλίκων. Επιπροσθέτως, τόνισε την αξία της συλλογικότητας, είτε υπάρχει συνδρομή από εξωτερικούς παράγοντες είτε όχι.

Αξίζει να εξετάσουμε κάποιες πτυχές που με διάφορους τρόπους λειτούργησαν πολύ καλά κατά τη διάρκεια της υλοποίησης των δράσεων.

1. Η συμπληρωματικότητα των δυο περιοχών παρέμβασης, στην περίπτωσή μας το ποδόσφαιρο και η χρήση των νέων τεχνολογιών, που ωστόσο δεν αναμειγνύονται τόσο γρήγορα και εύκολα. Η «ρηξικέλευθη» εισαγωγή των ψηφιακών εργαλείων στο γήπεδο ποδοσφαίρου στην αρχή ξένισε (στην Ιταλία), μακροπρόθεσμα όμως εξελίχτηκε σε ένα στοιχείο ικανό να κινητοποιήσει αγόρια και κορίτσια να φέρουν εις πέρας δράσεις (Ελλάδα),

έχτισε γέφυρες μεταξύ της θεωρίας και της πράξης (Ουγγαρία), κάτι που οι νέοι του σήμερα αποζητούν διακαώς και στο οποίο δεν καταφέρνουν πάντα να τους καλύψουν οι εκπαιδευτικοί φορείς με τους οποίους έρχονται σε επαφή.

2. Η δυνατότητα ευελιξίας εμπρός σε αναπόφευκτα όρια που προκύπτουν όταν ένα έργο έχει μεγάλη διάρκεια και στην πορεία ανακύπτουν δυσκολίες, όπως π.χ. να ταιριάξουν όσα προτείνει το έργο (π.χ. οι δράσεις της Εργαλειοθήκης) με τις προτιμήσεις της ομάδας-στόχου ή όπως οι αλλαγές που προκύπτουν και αναπόφευκτα αφορούν οποιαδήποτε περιοχή, ομάδα εργασίας, συλλογικότητα (στα μέρη που αναφέρονται στην Ελλάδα και την Ιταλία εξηγήθηκε πώς χάθηκε η επαφή –σχεδόν εντελώς- με τα μεγαλύτερα αγόρια και κορίτσια που είχαν συμμετάσχει στην πρώτη έκδοση, επειδή αφιερώθηκαν σε άλλες προτεραιότητές τους, όπως οι σπουδές ή η εργασία, πράγμα που έκρουσε τον κώδωνα του κινδύνου στο θέμα των παιδιών που παρατούν το σχολείο πριν τα 18 και την ένταξή τους στην αγορά εργασίας συχνά χωρίς προσόντα).

Αυτή η δυνατότητα να ξεπεραστούν τα όρια καταδεικνύει εξαιρετικές ικανότητες ανθεκτικότητας όσων διαχειρίζονται το έργο στις διάφορες περιοχές. Επιπλέον, ισχυροποιεί την άρτια εξειδίκευση σε ένα μεγάλο πεδίο παρεμβάσεων, αυτό στο οποίο εργάζονται οι εταίροι εδώ και χρόνια: ένα αλληλέγγυο, βιώσιμο και συμπεριληπτικό ποδόσφαιρο ως μοντέλο για την οικοδόμηση κοινοτήτων.

Είναι ξεκάθαρο στην έκθεση πως η ακριβής κατανόηση όλων των δυνατοτήτων αυτού του εργαλείου απετέλεσε καθοριστικό παράγοντα για την προσαρμογή, από καιρό εις καιρό, του έργου στα διάφορα πλαίσια αναφοράς, μια θεμελιώδης πρακτική και ικανότητα, που όμως πολλές φορές παρουσιάζει κενά όταν πρέπει έμπρακτα να εφαρμοστούν όσα είναι γραμμένα στο χαρτί.

3. Η καίρια σημασία της συνεργατικής διαδικασίας. Τα σημεία της έκθεσης που συνέταξαν οι εταίροι της Σερβίας και της Ουγγαρίας, μας έδωσαν το μέτρο του πώς το brainstorming, οι συνελεύσεις και οι ψηφοφορίες υπήρξαν θεμελιώδεις στη δημιουργία ψηφιακού περιεχομένου, αντανakλώντας σε έναν «κλειστό» χώρο εκπαίδευσης (στην τάξη όπου έγιναν τα μαθήματα) δυναμικές που κατέκτησαν οι νέοι σε έναν «ανοιχτό» χώρο (στο γήπεδο ποδοσφαίρου). Στο κομμάτι των Ούγγρων εταίρων αποτυπώνονται με ειλικρίνεια όλες οι δυσκολίες που προέκυψαν κατά τις διαδικασίες λήψης αποφάσεων, κατόπιν όμως εξηγείται πώς οι προσεκτικές και ακριβείς στρατηγικές αντιμετώπισης έδωσαν άλλη μια φορά την ευκαιρία να ξεπεραστούν οι δυσκολίες.

Αποτελεί παράδοξο πως το «μάθημα» του Football3 έφτασε στο απόγειο της απήχρησής του κατά την κλειστή διαδικασία λήψης αποφάσεων και μετά στο χώρο δημιουργίας του ψηφιακού περιεχομένου (Ελλάδα και

Σερβία), και αυτό δεν αφορά μόνο το πλαίσιο της δράσης, αλλά και της μεθόδου. Όλοι οι εταίροι τόνισαν το γεγονός πως σύσσωμα τα αγόρια και κορίτσια κατά τη δημιουργική διαδικασία σεβάστηκαν όλες τις διαφορετικές προσεγγίσεις, ιδέες και απόψεις. Μάλιστα, εφάρμοσαν μια διαδικασία αυτορρύθμισης στον επιμερισμό των ρόλων (Ελλάδα), αναγκάστηκαν να καταφύγουν σε πρωτόγνωρες δεξιότητες όπως να δείξουν υπομονή (Ουγγαρία) και ανέπτυξαν την ικανότητα να χτίζουν γέφυρες μεταξύ της επιθυμίας, της ιδέας και της υλοποίησης μιας ιδέας (Σερβία).

4. Τελευταίο, ωστόσο όχι ήσσονος σημασίας, στη διαδικασία ενδυνάμωσης των αγοριών και των κοριτσιών λειτούργησε αισθητά η αυτο-αναγνώριση (το ανεπάντεχο ταλέντο να βρίσκουν σε τι είναι καλοί, όπως με τους εφήβους της Ουγγαρίας και την πρώτη επαφή τους με το περίπλοκο σύμπαν των ψηφιακών εργαλείων) και ακόμα περισσότερο η αναγνώρισή τους από τις κοινότητες.

Όλα τα κείμενα, και προ πάντων των Ελλήνων και Ιταλών εταίρων μας, υπογραμμίζουν αυτήν την πλευρά, όταν αναφέρουν την ικανοποίηση που ένιωσαν οι νέοι όταν διαπίστωσαν πως η δουλειά τους αναγνωρίστηκε από μια κοινότητα που συχνά τους αντιμετωπίζει με καχυποψία, τους στιγματίζει και τους απορρίπτει. Μάλιστα, αυτό υπογραμμίστηκε ακόμα πιο πολύ από τη δράση των εταίρων από τη Σερβία να δώσουν ζωή σε αυτό το στάδιο οργανώνοντας την έκθεση σε ένα σχολείο.

Η διεξαγωγή των εκθέσεων απετέλεσε θεμελιώδη στιγμή, την αρμόζουσα ολοκλήρωση μιας περίπλοκης διαδικασίας, που έδειξε με πολύ αποτελεσματικό τρόπο την ανεπάντεχη αλληλοσυμπλήρωση των δυο περιοχών εργασίας, του ποδόσφαιρου και των νέων μέσων. Όλοι οι εταίροι περιέγραψαν πώς οι στιγμές που μοιράστηκαν το περιεχόμενο με τους ανθρώπους των τοπικών κοινοτήτων και η στιγμή του ποδοσφαιρικού αγώνα εναλλάσσονταν και αναμειγνύονταν με μεγάλη επιτυχία. Αυτή είναι, κατά πάσα πιθανότητα, η κεντρική ιδέα που βρήκε πεδίο εφαρμογής στο DIALECT2.

HUNGARIAN TRANSLATION

Irányadó kérdések

- **A digitális tartalmak létrehozásának folyamatát szeretnénk elemezni.**
Kérjük, írja le, hogy - az eszköztár által javasolt gyakorlati tevékenységekből kiindulva - a résztvevők hogyan tudták a megszerzett ismereteket digitális tartalommal alakítani. Megemlítheti az alkalmazott együttműködési stratégiákat (megbeszélések, összejövetelek, ötletbörze, szavazás); az oktatók és közvetítők által nyújtott további inputokat, sikertörténeteket, illetve a kritikus kérdéseket (azaz a résztvevők ismereteit és személyes tapasztalatait) és a kapcsolódó enyhítő intézkedéseket.
- **Kérjük, írja le a digitális tartalom jellemzőit, és adjon linket az alábbi oldalakra is kapcsolódó anyagok (fényképek, videók stb...).**
- **Azt szeretnénk elemezni, hogy a megszerzett tudatosságot milyen módon használják a média és a digitális eszközök hatással voltak a serdülők sportban tapasztalható diszkriminációról alkotott képére és annak narratíváira.**
- **Kérjük, írja le, hogy a digitális tartalom milyen fogadtatásra talált a közösségben. utcai rendezvények/kiállítások és a résztvevők reakciói. Kérjük, említse meg a közösségen belül vagy a médiacsatornákon megvalósított egyéb terjesztési lehetőségeket is.**

BEVEZETÉS

A DIALECT második kiadásának nagy újdonsága az volt, hogy a fiatalok lelkiismeret- és személyiségfejlesztésének két központi témáját egyesítette: a digitális médiát és a sportot.

A DIALECT2 több lépésen keresztül összekapcsolta ezt a két egységet, és két konkrét beavatkozási területté alakította át őket. Először is, azáltal, hogy a projektben részt vevő fiatalokat arra ösztönözte, hogy gondolkodjanak el azon, hogy a *gyűlöletbeszédnek*, a diszkriminációnak és a kirekesztésnek milyen tömeges terjesztőkre van szüksége, mint amilyenek különösen a digitális média és a közösségi hálózatok lehetnek; majd azáltal, hogy rávilágított arra, hogy e gyűlöletkeltő gyakorlatok számára paradox módon a sport egy különösen átjárható terület: egy tömegjelenség, amely néha képes katalizálni a személyiség legösztönösebb aspektusait.

A projekt lényege azonban az volt, hogy visszaadja a fiataloknak e kapcsolat pozitív lehetőségeit, mégpedig két párhuzamos úton keresztül, amelyek egy bizonyos ponton találkoztak egymással.

Az első a sport szempontjából a Football3, amely már a DIALECT első kiadásának sarokköve volt. A szolidaritáson alapuló és befogadó utcai futball módszertanáról van szó, amelyben a fiúkat és a lányokat önszerveződésre és önszabályozásra ösztönözzük, és arra, hogy azonosítsák a legjobb stratégiákat, hogy a játék mindenki számára szórakoztató legyen, tisztességes és nyugodt verseny, amely nemcsak a játék, hanem a növekedés eszköze is. A második út a digitális médiaműveltség kapacitásépítés, amely elősegítette a fiatalok által naponta használt eszközök megértését és tudatosítását, egyrészt az ezen eszközök által kínált lehetőségek alatt, másrészt az általuk hordozott kockázatok és buktatók megfelelő ismerete nélkül.

Ebben a jelentésben - amely a projektben részt vevő különböző görögországi, magyarországi, olaszországi és szerbiai szervezetek hozzájárulásaiból áll - részletes leírások találhatók azokról a kollektív folyamatokról, amelyek digitális tartalmak létrehozásához vezettek, hogy leleplezzék és nevetségessé tegyék a gyűlölet, a rasszizmus, a diszkrimináció és a kirekesztés gyakorlatát, amely a gyűlölet, a rasszizmus, a diszkrimináció és a kirekesztés gyakorlatát jelenti.

a sport világában éppúgy, mint a digitális médiában; a főszereplők reflexiói, a kollektív elemzések, gyakorlatok és döntések leírásai.

Ezután részletes tartalmi leírás következik, amely megmagyarázza, hogy miért választottunk egyeseket mások helyett, mi állt a döntés hátterében, hogy egy üzenetet inkább egy szó vagy kifejezés használatával, mint egy másikkal tolmácsoljunk. Végezetül elhangzik, hogy mikor és hogyan indult párbeszéd a Football3 bajnokság és a digitális írástudás műhely között, és hogy a két út hogyan befolyásolta egymást a multimédiás tartalmak létrehozásában.

A digitális tartalmakat országonként egy-egy nyilvános kiállításon mutatták be, ahol a fiúk és lányok megosztották munkájukat és gondolataikat a területükön élő emberekkel. A jelentés második részében ezekre az eseményekre összpontosítunk, megpróbáljuk megragadni a serdülők tudatosságának növekedését, és azt az ösztönzést, amelyet a felnőttek körében váltott ki, amikor egy olyan munkát mutattak meg nekik, amely hónapok óta készült, és amely reményeink szerint folytatódni fog.

GÖRÖGORSZÁG

A digitális tartalmak létrehozása

A résztvevők mind a 15 játékos (2 lány és 13 fiú) 12-15 éves korúak voltak az ActionAid Athéni Községi Központ vegyes focicsapatából. A csapatban 12-17 éves serdülők, fiúk és lányok egyaránt részt vehetnek Kolonos tágabb környékéről. Játékosaink olyan országokból érkeznek, mint Pakisztán, Irán, Egyiptom, Banglades és Görögország.

2023 szeptembere óta csapatunk összetétele folyamatosan változik. A korábbi játékosok (akik az oslói felkészülés idején a csapatunk tagjai voltak) elérték azt a kort, amikor már elsőbbséget kell adniuk tanulmányi kötelezettségeiknek, ami a csapatból való kilépésükhöz vezetett. Ezért az AAH Sporton keresztül történő befogadás csapata számára elengedhetetlenül szükséges volt új játékosok toborzása. Az új játékosok profilja és háttere eltér a korábbiakétól. Pontosabban, fiatalabbak (átlagéletkoruk 13-14 év, szemben a korábbi összetétel 16-17 évével), és többségük néhány éve érkezett Görögországba, ami azt jelenti, hogy görög nyelvtudásuk szintje nagyon alacsony. Több olyan játékos is van, aki egyáltalán nem beszél görögül. Továbbá szinte valamennyi játékos nem vett részt sem a Dialektus korábbi kiadásán, sem az oslói képzésen. Ráadásul a játékosok többsége korábban nem vett részt a football3 foglalkozásokon, így időt kellett szánnunk arra, hogy megismerkedjenek ezzel a módszertannal. Ezért bevezető foglalkozásokat szerveztünk a football3 módszertanba.

Azok a korábbi játékosok, akik a DIALECT2 program indulásakor a csapatban voltak, hosszú évekig a csapat tagjai voltak, és jól ismerték a football3 módszertanát. Ezen túlmenően több olyan műhelymunkán is részt vettek, amelyek a "soft skills" (azaz a közvetítői készségek) fejlesztésére összpontosítottak. Ezért mélyrehatóan ismerték a módszertant, és ez lehetővé tette, hogy a csapat edzője és trénera mélyrehatóan foglalkozzon velük a szociális témákkal. A csapat átlagéletkora 16-17 év volt. Így fogékonyabbak és tájékozottabbak voltak az összetett jelentésekkel és témákkal való foglalkozásra. Végül pedig Kolonos környékéről származó serdülők voltak, akik bár migráns háttérrel rendelkeznek, Görögországban nőttek fel, és ezért folyékonyan beszélnek görögül. Két

velünk utaztak Oslóba a képzésre, a buszon, ahogy fentebb már kifejtettük, ösztöndíjas kötelezettségeik miatt kiléptek a csapatból.

Ilyen körülmények között az új játékosokkal az alapoktól kellett kezdenünk a munkát, és olyan egyszerű fogalmakról kellett beszélnünk, mint az együttműködés, elfogadás, kommunikáció, tisztelet, valamint arról, hogyan tudjuk ezeket az értékeket a labdarúgással ötvözni és a játékunkban bemutatni. A játékosok profilja a digitális projektek felépítését is befolyásolta. Mivel például a legtöbb játékosunk görög nyelvtudása alacsony szintű, olyan projektek mellett döntöttek, amelyek nem fókuszáltak túlságosan a szóbeli vagy írásbeli tartalomra. Ezért döntöttek egy stop-motion-animációs videó (1. projekt) és egy olyan videó megtervezése és elkészítése mellett, amely a labdarúgás értékeit mutatja be (2. projekt). Rájöttünk, hogy még azok a résztvevők is, akik a nyelvi akadályok miatt nem tudtak sokat részt venni a beszélgetésekben, jobban részt vettek a digitális projektek létrehozásában, mivel több gyakorlati feladatot tudtak elvégezni. A két projektről az alábbiakban bővebben is beszámolunk.

Az eszköztár által javasolt néhány gyakorlati tevékenység rendkívül hasznosnak bizonyult a résztvevők felkészítésében a digitális tartalmak létrehozására és megvalósítására. Amikor például azzal a kérdéssel foglalkoztunk, hogy hogyan lehet a fotókat szerkeszteni és manipulálni álhírek előállításához, a "Kamera, felvételek és szögek" című tevékenységet valósítottuk meg. A foci pályára tableteket vittünk, és a résztvevők kis csoportokra osztva gyakorolták a különböző felvételek készítését - a közeli felvételektől a nagyon széles felvételekig. Így megtanulták, hogy a különböző felvételek hogyan hordozhatnak különböző jelentést és információt.

A fent említett tevékenység során a résztvevők elméleti és gyakorlati ismereteket szereztek arról, hogyan kell használni a fényképezőgépet, és a közvetíteni kívánt üzenettől függően dönteni a felvételtől. Mindez a megszerzett tapasztalat rendkívül hasznos volt, amikor a digitális videoprojekten dolgoztak.



Annak eldöntése érdekében, hogy mely digitális alkotási projekteket valósítsuk meg, először is megkértük a résztvevőket, hogy a képzés végén gondolkodjanak el az eddig tanultakról, valamint arról, hogy milyen technikai eszközökkel érzik magukat felkészültnek és kényelmesnek a munkát. Ezután meghívtuk őket az ActionAid athéni közösségi központjába, és megbeszélést tartottunk erről a témáról. Miután megbeszéltük a nézeteiket, véleményüket és vágyaikat, ötletelésbe kezdtünk, hogy hogyan lehetne ezeket az elméleti inputokat valami gyakorlatias dologgá alakítani. Miután meghallgattuk a különböző ötleteket, megszavaztuk a két legkíváncsabb projektet, és a résztvevők megvitatták a feladatmegosztást - azt, hogy ki-kí hogyan járuljon hozzá a digitális projektek létrehozásához. Néhányan közülük például inkább a technikai eszközök (kamera,

táblagépek), mások az előállított tartalom szerkesztéséért feleltek, míg mások az anyagok elkészítésében akartak segíteni.

Az első egy stop motion animációs videoprojekt elkészítése volt. Ebben az esetben résztvevőink először a módszert, majd a tartalmat választották. Három résztvevőnk korábban már dolgozott ilyen módszerrel egy ifjúsági központban, és a tapasztalataikat szerették volna felhasználni. A tartalomról való döntés már időigényesebb volt. Mivel megbeszélést folytattunk a csapatunk heterogenitásáról és arról, hogy a csapatunk nyitott minden egyénre, függetlenül nemzetiségétől, etnikai hovatartozásától, fajától, nemétől és egyéb státuszától, ez vezetett ahhoz, hogy a sportban rejlő sokszínűséget és az abban rejlő lehetőségeket választottuk a stop motion animációs videó témájául.



Az animációs projekt 5 találkozó-munkaértekezlet után készült el. Az első közös volt a 2. projekttel, és a fentiekben leírtak szerint a projektek megvitatását és kiválasztását foglalta magában. További két találkozóra volt szükség a stop-motion-animáció képkockáinak papírra való megtervezéséhez, a figurákkal kapcsolatos kutatáshoz stb., a nyomtatáshoz, lamináláshoz és vágáshoz. A 4. találkozón a tablettel elkészítettük a képkockákat, és a végső találkozón

a résztvevők a "Power Director 365" alkalmazást használták a fotók beillesztésére és a videó szerkesztésére.

Ugyanezt a folyamatot követték a második projekt esetében is. A focicsapat serdülői nagyban beleszóltak abba, hogy mi kerüljön a videóba. Nem csak a foci3 edzésanyagát akartuk megmutatni, hanem azokat a fontos életvezetési készségeket is ki akartuk emelni, amelyeken dolgozunk, mint például a csapatmunka, a tisztelet, és hogy mindenki érezze magát szívesen látottnak a pályán, függetlenül attól, hogy kicsoda. A játéktudás és ezen szélesebb körű üzenetek összekeverése igazi ütős hatást adott a videónak, és azt a befogadó üzenetet terjesztette, amiről a football3 szól.

Mivel úgy döntöttek, hogy a serdülők professzionális kamerát és felszerelést használnak, az edzőnek/trénernek meg kellett tanítania őket a használatára. A labdarúgó-edzések során a résztvevők egy része többször is gyakorolta a kamera használatát az edző/tréner irányításával, más napokon pedig az ActionAid közösségi központban találkoztak a résztvevőkkel, hogy megismerkedjenek az általuk használt szoftverrel. A felelősség megosztása után a serdülők eldöntötték, hogy milyen tartalommal és hogyan fognak fejlődni, és folytatták az előkészítő lépéseket, mint például a jelenetek felvétele és a videók összegyűjtése. Az utolsó lépés a montázs volt a szoftver segítségével, amelyben összeállították a videókat, és elkészítették a végeredményt.

A projekt megvalósításához 4 ülésre volt szükség. Az első közös volt az animációs projekttel, ahogy azt fentebb említettük. A következő kettő a képzések során történt, amikor a résztvevők felvételeket készítettek a pályázatról (rövid videók stb.). Az utolsó találkozón az összegyűjtött anyagot megszerkesztették és véglegesítették a videót.

A digitális tartalom jellemzői

Mint már említettük, az 1. projekt egy stop-motion animációs videó volt a "sokszínűség és befogadás a sportban" témában. Az elkészült videó azt mutatja be, hogy a labdarúgás hogyan küzdhet a diszkrimináció és a kirekesztés formái ellen a befogadó megközelítés elfogadásával.

A résztvevők online kutatást végeztek, hogy megtalálják és kiválasszák a videóhoz használt ábrákat, majd kinyomtatták és laminálták őket. Emellett egy nagyméretű zöld keménypapírból egy futballpályát készítettek háttérként, a vonalak fehér filccel történő megrajzolásával.

(Kattintson [ide](#), ha többet szeretne látni)

Ami a 2. videót illeti, ez egy kombinált videó volt a futballkészségekről és -technikákról, de a football3 módszertan által támogatott értékekről is. Ebben a videóban a serdülők technikai képességei kerülnek bemutatásra, de az is, hogy a sport képes összekötni az embereket és harcolni a rasszizmus és az intolerancia ellen.

A résztvevők előálltak ötleteikkel arra vonatkozóan, hogyan lehetne a videó fő tartalmát továbbfejleszteni. Ezt követően az AAH munkatársainak támogatásával a kamaszok kezdeményezték, hogy az AAH által biztosított professzionális kamerával és az edző/tréner irányításával forgassák le a jeleneteket. A szükséges jelenetek elkészülte és összegyűjtése után a résztvevők videószerkesztő szoftvert használtak, amelybe beillesztették az összes videót, majd folytatták azok montázsát, és elkészítették a végső projektet.

(Kattintson [ide](#), ha többet szeretne látni)

Megszerzett tudatosság

A digitális és médiaműveltségi eszköztár jó alapot jelentett az edzők/trénerek számára, amelyre támaszkodva átadhatták az ismereteket a serdülőknek. Mivel az oktatási képzésekben a nyelv döntő fontosságú, az edzők/trénerek az eszköztár használata során szembesültek ezzel az akadállyal, és ennek következtében nehézségek merültek fel a digitális/médiaismereti képzés megvalósításában. Annak érdekében, hogy leküzdjék ezt az akadályt, és a serdülők alaposan megértsék a képzés értelmét, az AAH munkatársai gyakrabban szerveztek találkozót a résztvevőkkel. A serdülők részt vettek azoknak a digitális eszközöknek a kiválasztásában, amelyekre a digitális tartalomprojektek létrehozásához szükségük lesz. Ezt követően, a digitális és médiaképzéssel kombinálva a serdülők úgy érezték, hogy



magabiztosabbak a médiakörnyezetre vonatkozó ismereteik és az ilyen eszközök használata terén. Az edző/trénerek bemutatták a csapatnak, hogyan kell használni a kamerákat, a szoftvereket és a használt eszközöket.

A résztvevőkkel való számos találkozót követően, valamint a képzés megvalósításának alternatív és gyakorlatiasabb módjainak felfedezése után végül döntöttünk a digitális projektek ötleteiről és tartalmáról. A média/digitális eszközökkel kapcsolatos képzés során a résztvevők megértették, hogy a digitális világ hogyan közvetíthet üzeneteket vagy manipulálhat jelentéseket, és hogy ezek elemzéséhez és átgondolásához kritikus elmére van szükség.

Az elkészített videók egyszerűen és érthetően bemutatják, hogy a sportban a befogadó megközelítésnek megvan a lehetősége a diszkrimináció elleni küzdelemre. Mindkét digitális tartalmi projekt a csapattagok együttműködését segíti elő kulturális háttértől, kortól és nemtől függetlenül. A videók készítése során minden résztvevő megosztotta az ötleteit, és tiszteletben tartotta az egyes serdülők eltérő megközelítéseit. Mindkét videón keresztül olyan értékeket népszerűsítettek, mint a tisztelet, az együttműködés, a tolerancia és a sokszínűség.

A football3 módszertan nagy hatással volt a résztvevőkre mindkét digitális tartalomban. A stop motion animációs videóban a résztvevők témaként választották a sokszínűséget a sportban és azt, hogy mindenkit be kell vonni, függetlenül a státuszától vagy a származásától, amelyek olyan témák, amelyekkel az f3 megbeszéléseink során számos alkalommal foglalkoztunk, és a football3 szabályainak javaslataival dolgoztunk rajtuk.

A második projektet, a videót illetően a résztvevők úgy döntöttek, hogy megmutatják, hogy az olyan értékek, mint a tisztelet, elfogadás, befogadás stb., amelyek a programunk alapelvei/értékei, hogyan mutathatók be egy futballmeccsen. A videó fő ötlete az volt, hogy a fenti értékeket összekapcsolja a football3 edzések során fejlesztett technikai készségekkel. A labdarúgóedzések során a fenti értékeket a résztvevők megosztják és megdolgoztatják, és ez inspirálta a serdülőket mindkét videó elkészítésében. Miután többször megbeszéltük a résztvevőkkel, hogy milyen témát szeretnének kiemelni a videóban, konkrét szavakkal (tisztelet, sokszínűség, tolerancia, együttműködés) fejeztük be, és az edző/tréner házi feladatot adott nekik. A fent említett házi feladatot az volt, hogy a serdülők készítsenek egy jelenetet vagy/és egy forgatókönyvet, amelyet a videóban az általunk megkötött szavaknak megfelelően használnánk. A résztvevők visszajöttek az ötleteikkel, néhányan lerajzolták az ötleteiket, mások pedig megírták a forgatókönyvet. A videóban bemutatott jelenetek a szónak a pályán történő cselekvéssé alakításán alapulnak. Egy olyan világban, ahol a diszkrimináció és az intolerancia mindenhol jelen van, és mivel a sportpályán is történnek hasonló esetek, a football3 azért jött, hogy leküzdje ezeket az akadályokat, és népszerűsítse a futball pozitív aspektusát.

Mindkét digitális tartalmi projekt eredményeként fontos kiemelni a serdülők és az edző közötti megbeszélések fontosságát. A serdülők kifejezték véleményüket azokkal az értékekkel kapcsolatban, amelyekkel a football3 edzéseken dolgozunk, és olyan új megközelítéseket fedeztek fel, amelyekre addig nem is gondoltak. Az eszmecsere révén a résztvevőknek lehetőségük nyílt arra, hogy jobban megértsék egymást és tiszteletben tartsák a másik álláspontját. Ennek alapján és az alkotás folyamata során megfigyelhető volt, hogy a csapat jobb együttműködést és lelkesedést mutatott, mivel ez olyasmi volt, amit korábban még soha nem csináltak.

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

A résztvevők nagyon fogékonyak voltak a digitális projektekre, amelyeket az Akadímia Platonosban, az ActionAid athéni közösségi központjához közeli parkban tartott közösségi utcai rendezvényen vetítettek ki.

Pontosabban, nagyon büszkék voltak arra, hogy alkotásaikat nyilvános helyen állították ki. Kommentálták a videók különböző jellemzőit, és sokat gondolkodtak a videókra való felkészülésükről. Egy lány például megjegyezte, hogy annak ellenére, hogy egy videó rövidnek tűnhet, a mögötte álló felkészülés igényes és időigényes. Hozzátette, hogy a sok munka ellenére az eredmény nagyon kifizetődő volt.

A kiállítási esemény résztvevői különböző módon reagáltak a partnereink által készített videókra. Annak ellenére, hogy nem értettek mindent, amit mondtak, néhányat nagyon humorosnak találtak (pl. az Olaszország által készített rövid videókat).

A kiállítási eseményen kívül további terjesztési technikákat is alkalmaznak a digitális projektek terjesztésére. Például feltöltésre kerülnek a Dialect2 honlapjára, valamint szervezetünk közösségi médiáján is közzéteszük őket. Végül pedig napi rendszerességgel vetítik majd a közösségi központunk recepciójánál elhelyezett televízión, ahol minden kedvezményezettünk várakozik a találkozókra vagy programokra.

LINK A MEGOSZTOTT MAPPÁHOZ:

https://drive.google.com/drive/folders/1eTw03YL0-ee03ljp5e7jsuV_u1bafqxx

OLASZORSZÁG

A digitális tartalom létrehozása

A műhelymunka felénél a csoport (amelynek összetételét a 4.1. dokumentum tartalmazza) elkezdte megkérdőjelezni a digitális tartalmak előállítási módszereit és jellemzőit. A folyamat fokozatosan zajlott, többféle felbukkanási stratégiát alkalmazva, és több fázison keresztül.

A megbeszélések fő módszerei a brainstorming és az összejövetelek voltak. A brainstormingot általában egy mediátor koordinálta, akinek már nem a kapcsolati egyensúlyok kezelése és a konfliktusok közvetítése volt a feladata, hanem az egyéni ötletek kifejezésének ösztönzése, szervezése és szintetizálása egyetlen kollektív ötletté.

A témák, amelyek a legerősebben kirajzolódtak ezekből a megbeszélésekből, és amelyek példaként szolgálhatnak arra, hogy bemutassák, hogyan hasonlították össze a résztvevők az elképzeléseiket,



a sztereotípiák és előítéletek. A workshop résztvevőit arra kérték, hogy magyarázzák el azokat a sztereotípiákat és előítéleteket, amelyeket ők maguk is elkövetnek más emberekkel szemben.

Ezekből a klisékből és előítéletekből lehetett - nem túl rejtetten - nemi, kulturális, földrajzi és társadalmi megkülönböztetéseket levezetni, amelyekkel a fiúk és a lányok hamar tisztában lettek. A következő lépés az volt, hogy elgondolkodjunk kényes és paradox helyzetükön, vagyis azon, hogy egyszerre az előítéletek és ezáltal a diszkrimináció hordozói és tárgyai.

Egy hatékony példa:

"Lehet, hogy azt gondoljuk, hogy a romák piszkosak, de ha belegondolunk, még ha igaz is, hogy van, aki piszkos, nem lehet mindegyikük piszkos. Ez tényleg matematikai kérdés. A beszélgetéseink során rájöttünk, hogy mi magunk is szenvedünk egyfajta előítéletektől, például amikor a stadionokban az ellenfél csapatának szurkolói azt mondják a nápolyiaknak: "Mosakodjatok meg!", vagy amikor nyaralni megyünk Calabriába vagy Pugliába, ami nem Párizs vagy New York, és az emberek azt mondják, hogy a nápolyiak szarok, tolvajok stb.".
(Asia Arrigo, a Digital Media Literacy Lab munkatársa)

Érdeemes kitérni a többi végrehajtott tevékenységre, hogy jobban megértsük a leghatékonyabb eredményeket hozó munkamódszereket.

Például, ismét az előítéletek témájával kapcsolatban, megpróbáltuk azonosítani, hogy melyek azok az előítéletek és sztereotip elképzelések, amelyek a műhely minden résztvevőjében a leginkább jelen vannak, tehát nem csak a fiúk és a lányok, hanem a közvetítők és a vezetők is.

Érdekes kísérletet végeztek a kifejezetten erre az alkalomra létrehozott WhatsApp-csoport segítségével. A csoport minden egyes tagját arra kérték, hogy írjon le négy olyan jellemző elemet magáról, amely kívülről nem egyértelműen kikövetkeztethető (pl. jellem, hobbi, érdeklődési kör, iskolai végzettség, kulináris preferenciák, irodalmi ízlés, filmek, zene stb.) Ezen elemek közül a többi résztvevőnek azt kellett azonosítania, hogy mi volt az egyetlen hamis állítás. A játék természetesen teret engedett a résztvevők félrevezetési kísérleteinek, következtetéseinek és ellenkövetkeztetéseinek, amelyek lehetővé tették, hogy az egész csoport játsszon a

a sztereotípa gondolatát, és elindít egy megfordítási folyamatot, amely aztán, mint később látni fogjuk, közvetlenül a digitális tartalomba áramlik.

Így fordulhatott elő, hogy Asia (tizenhat éves) esetében kilencből kilenc ember hamis állításként szavazott a "tudok focizni" állításra, nyilvánvalóan a női neme által kondicionálva, de az is, hogy Mirko (valós epizód, kitalált név) esetében a válaszok egyenlően oszlottak meg a különböző jelzésekre, mint például "heteroszexuális vagyok", "szeretek táncolni", "bokszolok".



"Játszani azzal a képpel, amit mások rólunk alkotnak, jó móka volt. A kísérlet alapja az volt, hogy a fizikai megjelenésünk kondicionálta azt a képet, amit mások, akik keveset tudtak rólunk, alkotnak rólunk. A többi résztvevő, az én esetemben a többi résztvevő nagyon bizonytalan volt, azt nézték, hogyan öltözködöm és hogyan viszonyulok hozzájuk, hogy egy srác vagyok-e, aki trap zenét hallgat, vagy hogy lehet-e egy saját

papagáj. Amikor felfedtük a helyes válaszokat, és mindenekelőtt az okokat, amelyek arra vezettek, hogy egy bizonyos módon szavazzunk, az jó móka volt. Előttünk derült ki, hogy milyen rosszul érvelünk, amikor ránézünk egy emberre, és hogy hagyjuk, hogy az agyunk és a minket körülvevő üzenetek kondicionáljanak minket, a valóság helyett". (Simone Quarta, a digitális médiaműveltség workshopról)

Ekkor az alapvető lépés az volt, hogy ezt a tudatosságot digitális tartalommal alakítsuk át.

Az alapvető igény mindenki részéről az volt, hogy olyan tartalmakat képzeljünk el és állítsunk elő, amelyek az ilyen típusú dinamikára utalnak, de egy pontos kontextusba, a labdarúgás kontextusába helyezve. Először - szintén kollektív döntéshozatali folyamatok révén - egy mesterséges intelligencián alapuló avatar megalkotására gondoltak, amely egy híres ember képét "kihasználva" arra készíti a megfigyelőket, hogy elgondolkodjanak azon, hogy a sport világában milyen gyakran és milyen erőteljesen reprodukálódnak a kirekesztés és a diszkrimináció bizonyos dinamikái. Ezt követően úgy döntöttek, hogy lemondanak a "kibernetikus" szereplőkről: maguk a műhely résztvevői lennének azok, akik két kis szkeccsben, amelyekben a futball világával kapcsolatos legklasszikusabb sztereotípiákat reprodukálnák, karaktereket személyesítenének meg.

A csoport elkezdett gondolkodni a környezetükben és a saját szemükben leggyakrabban előforduló előítéleteken: a nők nem tudnak focizni; az afrikaiak nem tudnak megtanulni olaszul, és ha megtanulnak, akkor is ugyanazokat a nyelvtani hibákat követik el (például mindig infinitívusban használják az igéket); a nápolyiak mind becsstelenek és csalók; a fekete sportolóknak a fizikai erőn kívül más képességeik nincsenek, és így tovább. Miután ezek közül a reprezentáció szempontjából leghatékonyabbakat azonosították, az eszközkészlet által javasolt tevékenységeket tovább mélyítették, hogy minél több elemet lehessen beépíteni a videóvázlatokba.

Ezzel kapcsolatban érdemes kiemelni, hogy a döntéshozatali folyamat során egy olyan téma merült fel, amely a diákokat hosszas vitára készítette. "Ha a mi tartalmunkat - elmélkedett Edoardo -, amely paradox kulcsban még mindig a diszkrimináció színterei, nem értik meg... Nem azt kockáztatjuk, hogy az ellenkező hatást érzük el, és szítjuk a gyűlöletbeszédet és a további verbális, sőt fizikai erőszakot?". Hosszas vita után arra a következtetésre jutottak, hogy annak érdekében, hogy ne vállaljunk ilyen kockázatot,

a tartalomnak maximálisan fel kellett volna töltenie ezeknek az előítéleteknek és sztereotípiáknak a groteszk aspektusait, hogy nevetségessé váljon, és így elkerülhetetlenül mindenki számára érthető legyen. Ezen túlmenően úgy döntöttek, hogy egy további digitális tartalmat javasolnak, amely - a workshop résztvevői által a torna során készített felvételek felhasználásával - bemutatta volna, hogy a Football3 hogyan képes megdönteni a külvilágból a futball mikrovilágába reprodukálódó diszkriminációkat és előítéleteket, és így hogyan lehet a Football3 pozitív, követendő modell.

A digitális tartalom jellemzői

A megbeszélések után áttértünk a két rövid videózászat és a storytelling videó koncepciójára és elkészítésére.



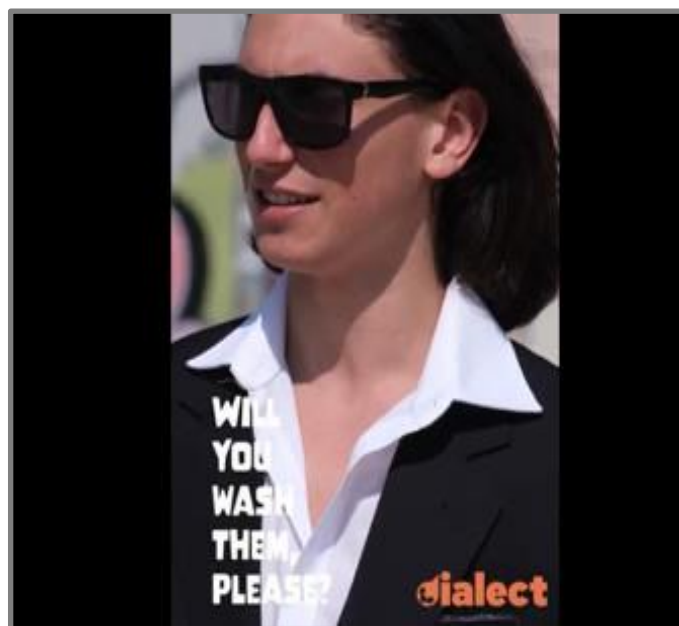
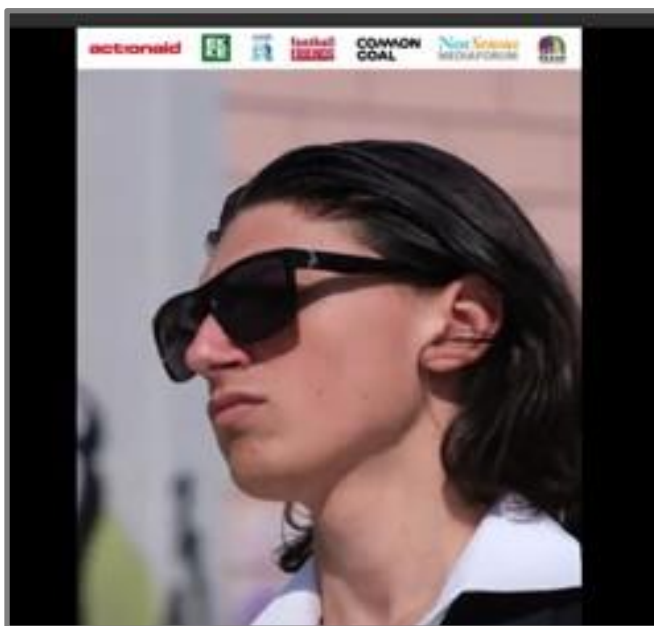


Ez utóbbi gesztusa nem volt túl bonyolult. Az adaptáció kezdeti szakasza után a műhely résztvevői a Football3 pályán tudtak jelen lenni az eszközeikkel együtt anélkül, hogy túlságosan megzavarták volna a sporttevékenységet, bár a játékosok egyes viselkedésformáit elkerülhetetlenül kondicionálta a jelenlétük. A workshop végén egy körülbelül négyperces videót vágta össze, amely hatékonyan állítja vissza a filmezési munka során fenntartott kooperatív szemléletet, a tornán résztvevőkkel kialakított kapcsolatot, valamint az utóbbiak mérlegét is összegyűjtik egy sor rövid interjún és a harmadik féldő felvételén keresztül (az, amikor a Football3 mérkőzés játékosai elgondolkodnak azon, hogy mi működött vagy nem működött a mérkőzés során).

A két videózás szintén nagyon hatásos, és megfelelő teljességgel közvetíti az osztályteremben és a terepen végzett munkát.

Mindkét videóban van egy szándékosan nagyon feltöltött szereplő, aki klasszikus fekete öltönyt és fehér inget visel, nagy gallérral, feltűnően kigombolva. Számos olyan tulajdonsága és kiegészítője van, amelyek viccesen hatnak rá: zselés haj, karkötő, napszemüveg, és egy fehér papírokkal teli mappát lobogtatva mozog. Rögtön kiderül, hogy ő egy futballügynök, akit azért béreltek fel, hogy megnézzé néhány fiatal sportoló kvalitásait.

Az első jelölt Susy, de amint a lány odalép az ügynökhöz, az megmutat neki néhány földön felhalmozott mellényt; rámutat a lányra, és arra kéri, hogy néhány órán belül mosottan hozza vissza neki. A futballozni képtelen nő sztereotípiája összefonódik azzal a sztereotípiával, amely hazánk túl sok területén, különösen Dél-Olaszországban nagyon is jelen van, ahol a női alakot még mindig a háztartási és gondozási munkával hozzák összefüggésbe.



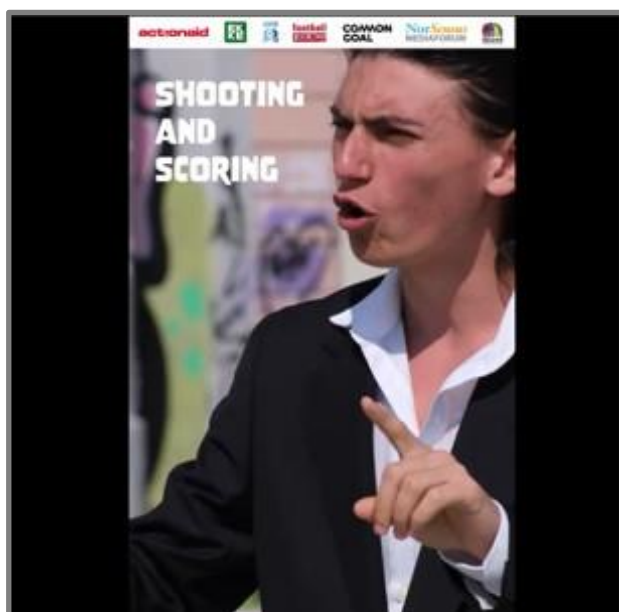
Susy azonban átveszi a labdát, és minden ügyességét bemutatva elkezd dribbelni, az ügynököt pedig döbbenten hagyja. Csakhogy a teljes erejéből a szeme elé táruló ügy előtt az utóbbi megfeledkezik (talán) saját előítéleteiről, lelkesen jegyzetel, és odalép Susyhoz, hogy beszélgessen vele.

A lány azonban hallani sem akar erről, rámosolyog, visszaadja a labdát, és azt mondja neki: "Kérj tanácsot egy jó textilpuhítóról, amivel kimoshatod a mellényeidet!".



A második vázlat az első vázlat formátumát követi. Ezúttal Praeedip, egy indiai tinédzser, aki évek óta Nápolyban él, bukkan fel a szerencsétlen ügynök útjában. Az ügynök azonban nem tud erről, és miután megcsodálta a fiút, ahogy dribbel, megpróbálja lekezelően beszélgetve lekötöni őt: "Te... foci... gólt lősz... a csapatom... játszol!". Praeedip nem háborodik fel, hanem gyakorlatilag az arcába nevet. Rögtön utána válaszol, részben olaszul, részben nápolyi dialektusban: "De miért beszélsz így? Én öt nyelven tudok!".





Érdeemes néhány szót szólni a két rövid videózlat gyártási pillanatairól. A videós történetmeséléshez hasonlóan e két digitális tartalom forgatása is a bagnoli Metropark Stadionban zajlott szombat délelőttönként a Football3 torna foglalkozásai előtt, alatt és után.

Ebben az esetben is érdekes volt megfigyelni a közös részvételt a forgatásban, először a videó két főszereplőjének felkészítésében, majd a rendező és az operatőr támogatásában. Alapvetően a fiatalabb fiúk és lányok, azaz a verseny résztvevői ezen az alkalmon is különböző módon vettek részt a digitális tartalom létrehozásában, és amikor ezt aztán az idősebbek és a műhelyt koordináló szakértő befejezték, a folyamat részének érezték magukat.

Megszerzett tudatosság

A képzés egyik nagyon érdekes szakasza volt az, amely arra ösztönözte a fiúkat és a lányokat, hogy meséljék el diáktársaiknak mindazokat az epizódokat, amelyekre emlékeznek, amelyekben a digitális galaxisra jellemző gyűlöletbeszéd keresztezte a sport világával kapcsolatosakat. Például annak a spanyol vonalas nőnek az esete, aki egy helyi Serie A mérkőzésen baleset áldozata lett.

erősen sértegetik a világhálón, mert ez az eset azzal volt kapcsolatos, hogy állítólag képtelen volt mozogni a futballpályán. A szóban forgó esetet minden szempontból elemezték, a fiúk és a lányok agymenésen és páros helyreállításán keresztül. Mindenekelőtt a kontextus került keretbe, és kiderült, hogy a két elem között, amelyet elemezték, abszolút nincs kapcsolat: a baleset és a **vonalbíró** képességei között. Ellenkezőleg, az derült ki, hogy "valószínűleg ez a vonalbíró nagyon jó lehet, mert egy nőnek nagyon nehéz érvényesülnie egy olyan szexista világban, mint a futball, és még Serie A meccsek bírójává is eljutni".

"Az előítéletek és a gyűlöletbeszéd mindig hamis állításokon alapul, ezt láttuk akkor is, amikor a műhely során az álhírekről érveltünk. Az, hogy a soroksári nő teljesen véletlen balesetet szenvedett, összefügg azzal a hamis hiedelemmel, hogy a nők nem tudják, hogyan kell a futballpályán lenni. Ebben az értelemben az internet megafonként működik, mert lehetővé teszi, hogy mindenki "kalapáljon" és terjessze ezt a hamis információt. Ráadásul ez egy fal, amely mögé el lehet bújni, és egyfajta virtuális tér, ahol mindenki feljogosítva érzi magát arra, hogy sértegessen, szörnyű dolgokat kiabáljon, és megüsse azokat, akik nem tudják megvédeni magukat". (Mattia Taormina, a digitális médiaműveltség workshopról)

"Az internet nagyon gyakran képes értékké változtatni azt, ami ostobaságként, idióta viccként, egy olyan gesztusként született, amely akár tudattalan szinten is sértő lehet. Mielőtt megnyomnánk a "megosztás" gombot, meg kell kérdeznünk magunktól, hogy valóban "osztjuk"-e ezt a gondolatot, és meg akarjuk-e "osztani" másokkal. Valószínűleg elkerülnénk, hogy annyi ostobaságot mondjunk és terjesszünk, és olyan embereket befolyásoljunk, akiknek esetleg kevésbé világos gondolataik vannak, mint nekünk. Ugyanez vonatkozik a mesterséges intelligenciára is, amelyet tanulmányoztunk és megértettük, hogy egy nagyon erős eszköz, jóban-rosszban". (Bruno Cavallini, a Digitális médiaműveltség műhelyből)

Ami a Football3 bajnokság és a digitális gyártás közötti kapcsolatot illeti, elmondható, hogy ez ösztönös és kapcsolati szinten valósult meg. A tornán részt vevő fiúk, felfedezve, hogy a tőlük megszokottól eltérő sporttípust valósíthatnak meg, idővel rájöttek, hogy más kontextusokban mennyire folyamatos diszkriminatív és kirekesztő dinamikák veszik körül őket; és mindenekelőtt rájöttek, hogy megtanultak túllépni ezeken a dinamikákon...

természetesen (még ha sokan közülük soha nem is hajlandóak ezt beismerni), ugyanazzal, amivel már rég megtanulták normálisnak tekinteni egy olyan osztálytárs jelenlétét, akinek a bőre más színű, mint az övék.

Valószínűleg a Susy és Mattia "duettjét" színpadra állító digitális tartalom aligha született volna meg, ha nem lett volna közel három évig a Football3 mérkőzései, amelyeken férfi és női tinédzserek egyenrangúan játszottak és küzdöttek egymással a futballpályán; találkoztak és beszélgettek a Serie A profi labdarúgóival; részt vettek fiatal női labdarúgók rögtönzött *szabadstílusú* bemutatóin, és így tovább.



meglepő volt, hogy a mérkőzések során a konfliktusok szintje nagyon alacsony volt, és nagyon ritkán alapult, vagy használták fegyverként például a nemi vagy földrajzi származás alapján történő megkülönböztető dinamikát.

"A tornán részt vevő fiúk és lányok többnyire már a projekt első kiadásában is részt vettek, így bizonyos fókig a módszertanban is érintettek voltak, amiből nagyon sokat merítettek és merítenek. Ami a mérkőzésekből kiderült, az mindenekelőtt az a vágy volt, hogy a játékos pillanat érvényesüljön, miközben minden esetleges megkülönböztetés, konfliktus, feszültség automatikusan háttérbe szorult, köszönhetően annak is, hogy - meg kell mondani - a fiúk és a lányok ekkorra már konszolidált kapcsolatban voltak egymással". (Anna Michela Franzese, az írástudás műhely edzője és trénera)

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

Április 6-án a Bagnoli városrészben, a Viale Campi Flegrei negyedben került sor a kiállításra, amelynek kettős célja az volt, hogy megmutassa a környékbelieknek a műhely során létrehozott digitális tartalmakat, és elmagyarázza az embereknek, hogyan artikulálódott a projekt, és ennek következtében milyen gondolatok merültek fel a résztvevőkben.



A kiállítási eseményen részt vettek mind azok a fiúk és lányok, akik a bajnokság során Football3-at játszottak, mind pedig azok, akik a műhely főszereplői voltak, és akik így a digitális tartalom támogatói voltak. Természetesen a közvetítők csoportja támogatta őket.

A kezdeményezés több órán át tartott, gyakorlatilag "elfoglalva" a régi Bagnoli teret, amely ma sétálóutca, ahol hétvégén a környék lakói sétálnak vagy a nap több órájában a bárban ülnek. A tér egyik oldalán egy rögtönzött focipálya volt, amelynek kapuját az utcai foci legjobb hagyományai szerint egy épület bejárat kapuja és két fa jelentette.

Egy stratégiai helyen, a szemközti oldalon volt a projekt bázispontja, egy bankettel és egy televízióval, ahol a két vázlatot és a mesélő videót hurokban sugározták, felkeltve a járókelők figyelmét. A banketten mindig volt egy-két fiú és néhány felnőtt a Dialekt2 munkatársai közül, akik készen álltak arra, hogy híreket, szórólapokat, információkat adjanak a hozzájuk fordulóknak.

"Az április 6-i esemény a terület visszaszolgáltatásának és bevonásának pillanata volt. A fiatalok elhozták a befogadásról és a tiszteletéről szóló elképzeléseiket a környékre, narratívákat alkottak a diszkrimináció és a kirekesztés ellen, megmutatva a sport döntő szerepét a jelenségek elleni küzdelemben. A hónapok alatt létrehozott digitális termékek nyilvános bemutatása és megosztása a területük lakóival rávilágított a média tudatos megközelítésének fontosságára, amely - mint ebben az esetben is - nagyon erős eszköze lehet a befogadásnak és a megkülönböztetés elleni küzdelemnek. A szomszédság reakciója figyelmes volt és nagyon érdeklődő az olyan kérdések iránt, mint ez, amelyeket gyakran alábecsülnek". (Claudia Gallinaro, a projekt műveltségi műhelyének oktatója)

A rendezvény során a fiúkból és lányokból álló csoport órákon át tablet és mobiltelefon a kézben járkált, megállította a járókelőket, és egy három kérdésből álló kérdőívet kínált nekik.

1. Ön szerint diszkriminálják a nőket a futball világában?

2. Ön szerint egy külföldi gyerekek ugyanolyan esélye van arra, hogy focicsapatban játsszon, mint egy külföldi gyerekek?

3. Ön szerint lehet ma már fizetés nélkül is focizni?

A kérdőív kitöltése után a járókelőknek megmutatták a két vázlatot (és ha volt elég idejük, a videós történetmesélést is). Miután meghallgatták a videók megtekintéséből fakadó reflexiókat, a fiatalok, felnőttek és idősek, akiknek a kérdéseket feltették, a fiúk és a lányok három "válasz" formájában, "Tudta, hogy...?" formában próbálták megmagyarázni a diszkrimináció problémájának dimenzióját a futball világában, amelyek valójában nem voltak mások, mint néhány aggasztó adat kimondása.

1. Tudta, hogy... a FIGC által nemzeti szinten regisztrált labdarúgócsapatok tagjainak mindössze 4%-a nő?

2. Tudta, hogy... Egy sor bürokratikus akadály akadályozza a külföldi kiskorúak részvételét a FIGC által szervezett bajnokságokban?

3. Tudta, hogy... Olaszországban és különösen délen nagyon kevés nyilvános pálya van, és az egyetlen módja annak, hogy fizetés nélkül focizhass, az utcán van?

Ily módon nemcsak a megtett utat lehetett megosztani a környék lakóival, hanem egy kényes kérdéssel kapcsolatos gondolkodásra is ösztönözni lehetett. Arról is gondoskodtak, hogy a projektben részt vevő fiúk és lányok lelkesedésükkel, de természetes és érthető korlátaikkal is elmondják, amit a torna és a műhelymunka során felállítottak, ismét a felnőttek közvetítése nélkül, kivéve a fiatal közösségi mediátorokét.





"Gyönyörű volt, semmit sem lehetett érteni! Miközben fociztunk, megálltunk, hogy beszélgessünk az emberekkel, kérdezzünk tőlük, és ők meghallgattak minket; Aztán megmutattuk nekik a videókat, elvittük őket a banketre, és megírtuk velük a nevüket és a telefonszámukat, mindenki azt mondta, hogy jók voltunk". (Luigi D'Amico, a Football3 verseny résztvevője)

"A helyszínen végzett munka nagyon fontos ezeknek a gyerekeknek és fiataloknak, akiknek az iskola szinte soha nem tud megfelelő válaszokat adni. Az évek során sokan találtak választ nehézségeikre a helyi alulról szerveződő csoportok, egyesületek, harmadik szektorbeli szervezetek által szervezett tevékenységekben; és a legkülönbözőbb módokon, mint például festés, hip-hop, foci. Távolról követtem a projekt tevékenységeit, jó volt, amikor találkoztam a tanítványaikkal, akik olyan büszkék voltak, hogy valamit el tudtak nekem magyarázni, és arról beszéltek, hogy a labdarúgásnak egyesítenie, összehoznia kellene az embereket, és hogy, ahogy egyikük mondta: "A mobiltelefonok néha egymás ellen hangolnak minket". (Daniela Florio, általános iskolai tanár és a kerület lakója)

"Az egyik dolog, ami a műhelymunka során és a digitális tartalom létrehozása során a legjobban megragadott, az volt, hogy a fiúk mennyire képesek voltak életet adni, majd értelmezni a negatív karaktert, a futballügynökét. Ez azért fontos, mert arra utal, hogy mennyire megértettek bizonyos dinamikákat, és tanulmányozták "az ellenséget" is, megértették, hogy bizonyos viselkedések háttérében sztereotípiák és előítéletek állnak. A videóban szerintem leginkább az működik, hogy az ügyész az előítéleteinek "magasságából" aztán hajlandó "átmenni" rajta, amint rájön, hogy kihasználhatja ezt a helyzetet, de az ajtót Praeedip és Susy zárva találja, akik sajátos történeteikből és tapasztalataikból merítve játszották el ezeket a karaktereket. Az általunk használt irónia minden bizonnyal az a plusz fegyver, amellyel ezt az üzenetet átadhatjuk". (Francesco Peppino D'elia, a digitális média szakértője és az írástudás műhelyének vezetője)

"Az április 6-i nap nagyon fontos volt a fiúk számára. Egyike volt azoknak a dolgoknak, amelyeknek mi, pedagógusok talán nem tulajdonítunk túl nagy jelentőséget, de sok tényező

miatt, kezdve a bajnokságban résztvevők célcsoportjától, ez egy olyan elismerés volt, ami nem gyakran történik meg. Mi

olyan fiúkról és lányokról beszélünk, akiket gyakran marginalizálnak a szomszédság közösségében, mert rendetlenséget csinálnak az utcán, zavarják, kiabálnak, koszolnak. Sokan ki nem állhatják őket, és minél inkább érzik ezt az ellenszenvet, annál többet viselkednek rosszul. Ezen a napon a dinamika megfordult. Sokan, akiket megszólítottak, vagy akár meg is szólították őket, meglepődve látták, hogy milyen útravalóval szembesültek, és ez valami újdonság volt számukra. Eltekintve attól a dühtől, amit az embereknek látniuk és saját kezükkel megérinteniük kell ahhoz, hogy megértsék, hogy ezeknek a gyerekeknek egyszerűen csak pozitív lehetőségekre és példaképekre van szükségük, ez egy olyan dolog volt, ami nagyon jól működött". (Mario Lambiase, edző)

A függelékben a következőkben a műhely során életre keltett mémek közül mutatunk be néhányat:



A mémek készítésének szentelt tréningeken rengeteg diák vett részt, akik először a mindennapi életük szituációiról beszámolva, például a szombat reggeli versenyek kezdési időpontjának kifigurázásával ismerkedtek és ismerkedtek meg az eszközzel.

Egy újabb brainstorming után úgy döntöttek, hogy "pozitív" mémeket fejlesztenek ki, azaz egyfajta választ adnak az olyan negatív helyzetekre, mint amilyenekkel a fiatalok gyakran szembesülnek a világhálón, vagy a képeket arra használják, hogy elítéljék a diszkriminatív vagy kirekesztő dinamikákat, dinamikákat, amelyeket a serdülők talán nem azonosítanak azonnal ilyenként.

MAGYARORSZÁG

A digitális tartalom létrehozása

A digitális írástudás-oktatásunk kezdetétől fogva teljesen egyértelművé vált, hogy a videókészítés kulcsfontosságú a gyerekek bevonásához, és olyan módon kelti fel a lelkesedésüket, ahogyan a hagyományos gyakorlatok nem tudták volna. Kezdetben nehézségekbe ütköztünk bizonyos témák közvetítése és konkrét tevékenységek végrehajtása során, különösen azokkal, akiket elsősorban a labdarúgás érdekelt. Abban a pillanatban azonban, amikor elkezdtünk egyszerű videókat készíteni az okostelefonjaik segítségével, a projekt iránti elkötelezettségük és érdeklődésük jelentősen megnőtt. Néhány gyermek figyelemre méltó természetes tehetségről tett tanúbizonyságot a kamera előtti szereplés terén, és gyorsan alkalmazkodtak a videókészítés improvizatív igényeihez.

Már korán észrevettünk egy feltűnő problémát: sok gyereknek nem volt elég türelme ahhoz, hogy többször is felvegyék ugyanazt a jelenetet. Még nagyobb kihívást jelentett azonban a videókészítés tervezési és ötletelési szakaszától való idegenkedésük, amelyet gyakran fárasztónak és kimerítőnek találtak. Inkább rövid, spontán cselekedetekre szánták el magukat a kamera előtt, azonnali eredményt várva a képernyőn. Jelentős időt, erőfeszítést és gyakorlati gyakorlatokat igényelt, hogy megtanítsuk őket a nem csak érthető, de potenciálisan jó minőségű tartalom létrehozásának összetettségére.

Az ötletelés kezdeményezése váratlanul nehéznek bizonyult. Ezek az ülések általában hosszan tartó csenddel kezdődtek, majd tétova hozzászólások következtek, amelyek inkább a kínos helyzet megtörésére irányuló vágyból, mint valódi elkötelezettségből fakadtak. A kezdeti akadályok ellenére felfedeztük, hogy a gyerekek képesek lenyűgöző ötleteket generálni; a kihívást az jelentette, hogy ezeket előhívjuk. Előkészítő munkánk kiterjedt videógyakorlatokat tartalmazott. Híres filmekből vett jeleneteket játszottunk újra, ami nemcsak élvezetes volt, hanem jelentős tanulási lehetőségeket is kínált. Különböző műfajok alapvető filmjeleneteivel kísérleteztünk, és vicceket adaptáltunk videóformátumba, olyan feladatokkal, amelyek lassan indultak, de rendkívül lebilincselővé váltak, amint a gyerekek elkötelezték magukat egy koncepció mellett.

Kulcsfontosságú volt, hogy megtanítsuk a gyerekeket a felvételek gondolkodására és a szerkesztésre, mielőtt még elkezdenék a forgatást. A Forrest Gump híres futójelenetének újrajátszása, korabeli fordulatokkal és humorral kiegészítve, fontos tanulási tapasztalatot jelentett. Kezdetben a gyerekek azt gondolták, hogy egyszerű lesz egyetlen folyamatos felvételben leforgatni a jelenetet. Hamar megtanulták azonban, milyen fontos, hogy különálló felvételekben gondolkodjanak, és mérlegeljék, hogyan vágják össze ezeket, felismerve, hogy minden egyes felvétel szögének és kompozíciójának részletes megtervezésére van szükség. Ez a váltás az alkalmi filmezésről a rendezői gondolkodásmódra kulcsfontosságú volt.

Meglepő módon a szerkesztés kevésbé volt ijesztő, mint vártam. Az, hogy a gyerekek megértették a forgatási folyamatot, gördülékenyebbé tette a szerkesztési fázist, sokan élénk érdeklődést mutattak, és minimális segítséggel még a szerkesztőprogramot is kezelték. Nem mindenki vett részt ebben a fázisban, ami azt a gyakorlati realitást tükrözi, hogy a szerkesztés nem alkalmas nagy csoportok számára. Mégis, a résztvevők figyelemre méltó figyelmet fordítottak a részletekre és büszkéek voltak alkotásaikra.

A tartalom véglegesítése előtt hangsúlyoztuk a gyakorlás és a videókészítésen keresztül történő önbizalomépítés fontosságát. A gyakorlatok nemcsak a készségeiket csiszolták, hanem az önbizalmukat is erősítették, talán egy kicsit túlságosan is, mivel ambiciózusan terveztek egy összetett videoprojektet. Mindazonáltal bátorító volt látni, hogy ötleteik szabadon áramlottak, élénk viták és koncepciófejlesztés folyt.

A tantervünk az álhírek kritikus kérdését is érintette, és olyan játékokat és gyakorlatokat tartalmazott, amelyeket a gyerekek különösen izgalmasnak találtak. Ez vezetett ahhoz a döntéshez, hogy egy álhírekről szóló mockumentary-t készítsenek, egy olyan projektet, amely strukturált keretet biztosított az ötleteléshez, és segített a kreatív ötleteik megvalósításában. Ötleteik egyre összetettebbé és szélesebb körűvé válása ellenére a kihívás továbbra is az volt, hogy ezeket egy koherens narratívába szőjék, amelyet az időkeretünkön belül le lehetett filmezni és meg lehetett vágni.

Logisztikai kihívásokkal szembesültünk, amikor úgy döntöttünk, hogy Budapesten tartjuk az üléseket, így a mindennapi élet zavaró tényezői megzavarhatták a projekt fókuszát, ami szöges ellentétben állt azzal az elmélyüléssel, amit egy vidéki elvonulás nyújtott volna. Hamarosan rájöttünk, hogy nem minden ötletet lehet

a videóba integrálva, ami arra készítetett minket, hogy a tartalmat két részre osszuk. Ez a döntés rugalmasságot biztosított a történetmesélés terén, és teret engedett a projekt hivatalos befejezésén túlmutató folytatásának, mivel a gyerekek lelkesen vettek részt a második epizód jeleneteinek forgatásában.

A kezdeti elköteleződéstől az összetett digitális tartalom létrehozásáig tartó út tele volt tanulási tapasztalatokkal, nemcsak a gyerekek, hanem mi, mint facilitátorok számára is. A folyamat kiemelte a türelem, a tervezés és a gyakorlati tanulás átalakító erejének fontosságát a digitális írástudás terén.

A digitális tartalom jellemzői

Amikor elkezdtek az ötleteléseket a végső projektünkhöz, a gyerekek lelkesedése és elkötelezettsége már a kezdetektől fogva érezhető volt. Kreativitásuk túlcserélt, és rengeteg ambiciózus ötletet mutattak be nekünk, ami elkerülhetetlenül felvetette a kérdést: vajon meg tudjuk-e valósítani ezeket az ötleteket az időkeretünkön belül? A gyerekek megoldása egy kétrészes sorozat létrehozása volt, és az első kötetet sikeresen befejezték a határidőre.

Érdekes módon a projektünk fő témája kissé eltolódott az eredeti, a sportban való tolerancia előmozdítására összpontosító témától. A projekt iránya azonban, amelynek középpontjában egy álhírvideó állt, kritikailag releváns és magával ragadó maradt. Tekintettel a gyerekek izgatottságára és arra, hogy a projekt más fontos témákhoz, például a reprezentációhoz és a sztereotípiák megtöréséhez igazodott, úgy döntöttünk, hogy elfogadjuk az elképzelésüket. Végül is a csapat tagjainak sokszínű háttere - akik olyan helyekről érkeztek, mint Palesztina, Nigéria, Dél-Afrika, Afganisztán és Egyiptom, és egy magyar nyelvű filmen dolgoztak együtt - eleve megtestesítette a tolerancia szellemét.

Annak érdekében, hogy továbbra is közvetlenül foglalkozzunk a tolerancia témájával a sportban, a fő projektben kevésbé részt vevő résztvevőket arra ösztönöztük, hogy készítsenek videóinterjúkat, amelyek a rasszizmusra és a toleranciára összpontosítanak a sport kontextusában. Eredetileg a magyar nemzeti bajnokság színes bőrű profi labdarúgóival akartunk interjút készíteni, de a válaszok hiánya miatt áttértünk az Oltalom Sportegyesület játékosainak megkérdezésére. Ezek a játékosok, bár nem voltak széles körben elismertek, értékes meglátásokkal és tapasztalatokkal járultak hozzá a beszélgetéshez.



Ez az utazás, bár eltért a kezdeti útvonalunktól, végül megerősítette a rugalmasság, a kreativitás és a befogadás fontosságát a történetmesélésben. Azzal, hogy a gyerekek a saját szenvedélyeik és ötleteik szerint irányíthatták a projektet, nemcsak a tolerancia és a reprezentáció szélesebb körű elbeszélését fogadtuk el, hanem olyan környezetet is kialakítottunk, amelyben a kreativitás korlátlanul kibontakozhatott.







(Kattintson [ide](#) a videó megtekintéséhez)

A 17:38 perces fő videoprojektünkön kívül játékosaink 4 videót készítettek felnőtt menekült játékosainkkal készített interjúkról, melyekben a rasszizmussal, intoleranciával kapcsolatos tapasztalataikról kérdeztük őket.





(Kattintson [ide](#) a videók megtekintéséhez)

Megszerzett tudatosság

A Football3 modell minden egyes játékba integrálja az alapvető életismereteket, és ezt a gyakorlatot vettük át az edzések során. Ezeken a foglalkozásokon vegyes nemű csapatok vettek részt, ahol a résztvevőknek lehetőségük volt arra, hogy a játék szabályait demokratikusan határozzák meg a játék megkezdése előtt, tükrözve azt az együttműködési folyamatot, amelyben a videoprojektek készítése során vettek részt. A gyakorlók jelentős időt szenteltek a demokratikus megbeszéléseknek és vitáknak, mind a témáról, mind az alkotói folyamatról, miközben a filmkészítés során kölcsönös teljesítményértékelésre is sor került. Ez a Football3-mal szerzett tapasztalat rávilágított a gyerekek számára a csapatmunka, az együttműködés és a kommunikáció létfontosságú szerepére, kiemelve ezek jelentőségét az olyan kollektív erőfeszítésekben, mint a videógyártás.

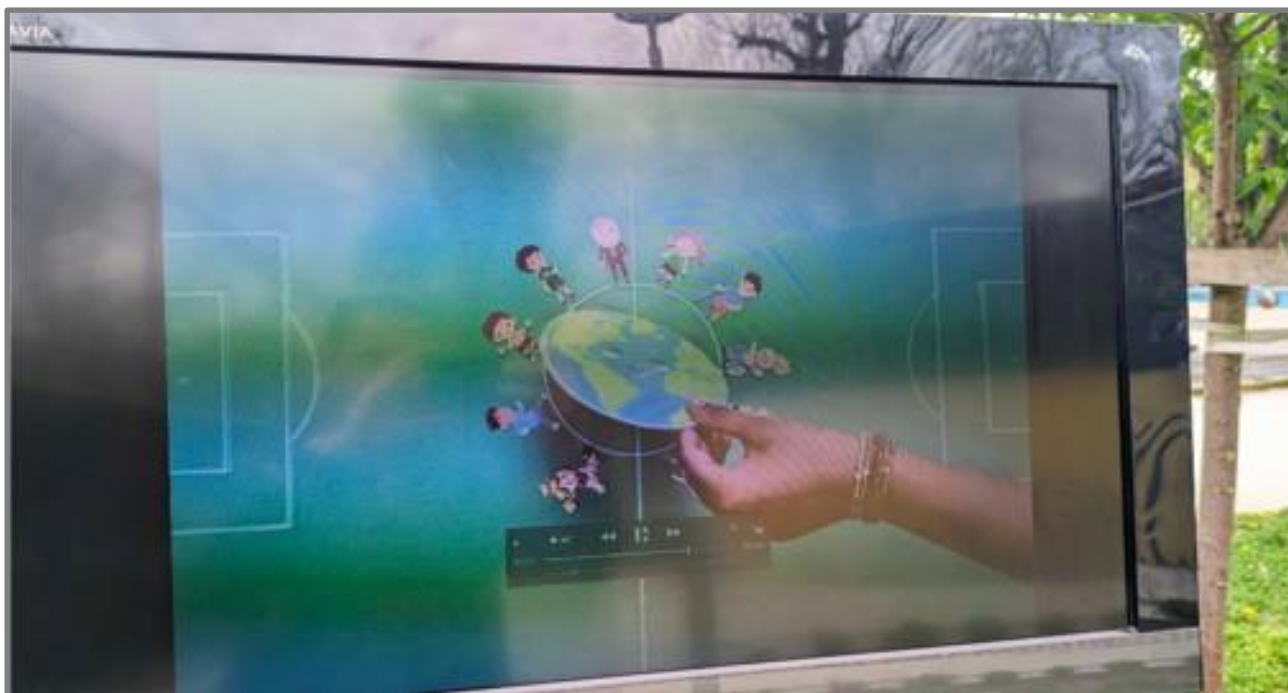
A videó készítése során a humor diszkriminációra gyakorolt hatása visszatérő vitatéma volt. Megvizsgáltuk a gyógyító és az ártó humor közötti kényes egyensúlyt, elmélyedve annak összetettségében, hogy ki határozza meg a vicc jellegét, különösen, ha sztereotípiákról van szó. Ez vezetett annak vizsgálatához, hogy mi teszi a humort ártalmassá vagy hasznossá. A résztvevők emellett a médiareprezentáció hatásáról is tanulságos ismeretekre tettek szert. Felismerték, hogy milyen nagy hatással van a színes bőrű emberek ábrázolása a médiában; például, hogy a színes bőrű, ünnepeelt sportolók jelentősen hozzájárulhatnak a diszkrimináció kihívásához és leküzdéséhez minden szinten.

A gyakoronokok megértették, hogy a toleránsabb társadalom előmozdítása magában foglalja olyan befogadó terek létrehozását, ahol a különböző etnikai háttérrel rendelkező személyek közös tevékenységek keretében találkozhatnak. Legyen szó akár focizásról vagy egy humoros videó közös készítéséről, ezek a közös erőfeszítések hozzájárulnak a különböző közösségek közötti megértés és elfogadás előmozdításához. A gyerekek ezeken a tapasztalatokon keresztül megtanulták, hogy az emberek összefogása egy közös cél érdekében nemcsak a korlátok lebontásában segít, hanem gazdagítja a csapatmunka megértését és a különböző nézőpontok értékét is az értelmes és befogadó tartalom létrehozásában.

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

A szabadtéri utcai kiállításunk 2024. április 6-án bontakozott ki Budapest egyik nyüzsgő hétfégi helyszínén, a Városligetben, amely egyben a szombati edzéseink helyszíne is. A rendezvény nemcsak a képzéseinken részt vevőket vonzotta, valamint gondozóikat és hozzátartozóikat, hanem jelentős számú, csak arra járó embert is, akik mindannyian bejárást kaptak, hogy megtekinthessék az általunk készített tartalmakat. A kiállítás az egész napot átölelte, és a vidámság és a társasági légkör borította be. A videók megtekintésének és a focizásnak a kombinációja további élvezetet adott a napnak. A látottak által felkeltett érdeklődés hatására számos személy kereste fel az OSA koordinátorait, a szociális munkásokat és a képzés résztvevőit, hogy többet tudjanak meg a tartalomról és a mögötte álló munkáról, ami jelentős érdeklődést váltott ki szervezetünk iránt.

A látogatottság és az elkötelezettség szempontjából elért siker ellenére az általunk bemutatott tartalom valódi lényegét nem lehetett teljes mértékben értékelni egy szabadtéri utcai rendezvényen. Az ilyen rendezvények jellegéből adódó nyüzsgés és némi káosz, bár nem feltétlenül negatívum, kihívást jelent az olyan magával ragadó élmény számára, amelyet egy csendes, sötétített, külső zavaró tényezőktől mentes terem nyújt. Bár a résztvevők ízelítőt kaptak erőfeszítéseinkből és az eredményekből, a videók teljes hatása és árnyalatai némileg csökkentek ebben a környezetben. Ezt felismerve jelenleg egy alternatív beltéri vetítés megszervezésén dolgozunk.



Ezt akár egy kis moziban, vagy egyszerűen egy tágas, a videók falra vetítésére alkalmas helyiségben is megtarthatjuk, ahol a digitális tartalom állhat a figyelem középpontjában, lehetővé téve a mélyebb megértést.

Az élő vetítések mellett a videók hatókörét digitális platformjainkon keresztül is szeretnénk kiterjeszteni, megosztva azokat Facebook-oldalunkon, YouTube-csatornánkon és weboldalunkon. Ez a többszörös terjesztési stratégia biztosítja, hogy munkánk szélesebb közönség számára is elérhető legyen, lehetővé téve azok számára, akik nem tudnak részt venni a fizikai eseményeken, hogy bárhol is legyenek, részt vegyenek a tartalmunkban és értékeljék azt.



LINK A MEGOSZTOTT MAPPÁHOZ:

- [Fotók a kiállítási eseményről](#)
- [Digitális tartalomkészítési projektek](#)

SZERBIA

A digitális tartalmak létrehozása

A digitális tartalom létrehozásának folyamatát a projektünk keretében tizennégy műhelymunkán keresztül, 2023. szeptember 15-től 2024. március 1-jéig tartó időszakban gondosan megterveztük és végrehajtottuk. Ezek a workshopok alapvetően fontosak voltak a projektünk számára, mivel nemcsak technikai ismeretekkel és készségekkel látták el a résztvevőket, hanem mélyebb megértést is nyújtottak a digitális írástudás olyan társadalmi jelenségekre gyakorolt hatásáról, mint a diszkrimináció és a rasszizmus.

A projekt első szakaszában, amely az első tíz műhelymunkát foglalta magába, a hangsúly a digitális írástudás alapjainak megismertetésén volt. E bevezető foglalkozások célja az volt, hogy a résztvevők képesek legyenek megérteni és kritikusan értékelni a digitális tartalmakat, valamint hogy tudatosítani tudják, hogy a digitális média hogyan befolyásolhatja az olyan társadalmi jelenségek észlelését és terjedését, mint a megkülönböztetés és a rasszizmus. A tevékenységek a kritikus gondolkodás fejlesztésére irányultak, és arra, hogy a résztvevők képessé váljanak a digitális térben való aktív, felelős és etikus részvételre.

Az alapos előkészítés után a projekt a digitális tartalom létrehozásának aktív szakaszába lépett. A folyamatnak ezt a részét úgy alakítottuk ki, hogy a résztvevők kreatív potenciálját maximálisan kiaknázzuk. A résztvevőket interaktív workshopokon keresztül arra ösztönözték, hogy a megszerzett ismereteket és készségeket eredeti digitális művek megtervezése és létrehozása során alkalmazzák. Ezeket a tevékenységeket nem csak a kreativitás ösztönzésére tervezték, hanem arra is, hogy lehetővé tegyék a tanult készségek gyakorlati alkalmazását valós környezetben.

A digitális tartalom kidolgozásának fázisai

Brainstorming tevékenység, ahol a résztvevők kötetlen légkörben osztották meg ötleteiket, cseréltek tapasztalatokat, és megvitatták a digitális tartalom létrehozásának különböző megközelítéseit. Ezek a tevékenységek a digitális tartalomkészítési folyamat fontos részét képezték, mivel az ötletek szabad áramlását és a

a résztvevők kreativitásának ösztönzése. Az ötletbörze célja az volt, hogy minél több ötletet generáljanak, függetlenül azok megvalósíthatóságától.

A foglalkozások felépítése rugalmas volt, lehetővé téve a résztvevők számára, hogy szabadon kifejezzék gondolataikat. A mediátorok kulcsszerepet játszottak a tevékenység vezetésében, biztosítva, hogy minden résztvevőnek lehetősége legyen hozzájárulni. Gondoskodtak a csoport idejéről és energiájáról is, motiválták a résztvevőket, hogy koncentráltak és produktívak maradjanak, rövid szüneteket tartottak, és jégtörő eszközöket használtak. A brainstorming tevékenység lehetőséget adott a résztvevőknek arra, hogy fejlesszék kommunikációs és csapatmunkával kapcsolatos készségeiket.

A különböző nézőpontok és tapasztalatok cseréje segített a résztvevők közötti megértés és tisztelet kialakításában. Az aktív meghallgatás és a konstruktív visszajelzés kulcsfontosságú szempontok voltak, amelyek lehetővé tették a résztvevők számára, hogy másokkal együttműködve továbbfejlesszék ötleteiket.

Bár az ötletbörze termékeny talaj volt az ötletek számára, néha kihívások merültek fel, mint például egyes résztvevők dominanciája vagy a témától való eltérés. Ezeket a kihívásokat a mediátorok segítségével oldottuk meg, olyan szabályok felállításával, amelyekben a foglalkozás elején megállapodtunk, és amelyeket a foglalkozás során szükség szerint megismételtünk. Ebben a szakaszban kiválasztottunk öt-hat ötletet, amelyeket az ülés során továbbfejlesztettünk és kiválasztottunk.

A kezdeti ötletelési fázis után a *megbeszélések* a digitális tartalom létrehozásának egy formálisabb szegmensét jelentették. Az ülésnek ez a része a javasolt ötletek mélyebb megfontolására és kidolgozására összpontosított. Minden ötlet részletes elemzésen keresztül kapott figyelmet, ahol a résztvevők megvitatták az előnyöket, a lehetséges akadályokat, a szükséges erőforrásokat és a várható eredményeket.

Nyíltan azonosították a lehetséges problémákat és kihívásokat. A megbeszéléseken megvitatták, hogy egy adott problémát hogyan lehet a legjobban bemutatni, milyen erőforrások állnak rendelkezésre, és melyek azok, amelyeket reálisan meg lehet szerezni. Minden egyes azonosított kihívás esetében a csoport a mediátorok segítségével azon dolgozott, hogy lehetséges megoldásokat és stratégiákat találjon a potenciális problémák leküzdésére. A részletes megbeszélést követően a folyamat a *szavazás* és az ötletek kiválasztásának szakaszába lépett.

Ez a lépés kulcsfontosságú volt a csoporton belüli döntéshozatal szempontjából, biztosítva, hogy a projekt a közös érdekeknek és célkitűzéseknek megfelelően haladjon. Az összes ötlet bemutatásához a résztvevőket csoportokra osztották, ahol részletesebben ismertették ötleteiket. Lehetőségük volt arra, hogy röviden ismertessék ötleteiket, kiemelve a legfontosabb pontokat és azokat az okokat, amelyek miatt ötletüket el kellene fogadni.

Az előadás után a résztvevők szavaztak arról, hogy melyik ötlet írja le legjobban a problémát, amellyel foglalkozunk, és milyen típusú digitális tartalom a legmegfelelőbb a megvalósításhoz.

Az oktatók és közvetítők szerepe a digitális tartalom létrehozásában

Az oktatók és közvetítők kulcsszerepet játszottak abban, hogy a résztvevőket végigvezessék a digitális tartalom létrehozásának folyamatán, és nemcsak szakértői tudást, hanem támogatást és motivációt is nyújtottak. Közreműködésük lehetővé tette a résztvevők számára, hogy elsajátítsák a szükséges készségeket és továbbfejlesszék ötleteiket. Összességében az oktatók és közvetítők szerepe pótolhatatlan volt a digitális tartalom létrehozásának folyamatában. Szakértelmük, támogatásuk és a résztvevők motiválására való képességük alakította a munka szerkezetét és dinamikáját, biztosítva, hogy a résztvevők ne csak a szükséges készségeket sajátítsák el, hanem önbizalmukat és kritikai gondolkodási képességüket is fejlesszék. A projekt megmutatta, hogy a mobiltelefonok és egyszerű alkalmazások hogyan szolgálhatnak hatékony eszközként a digitális tartalom létrehozásában.

A résztvevők különösen motiváltak és inspiráltak voltak a projektnek ebben a részében, és a korábbi foglalkozásokhoz képest nagyobb lelkesedést és kreativitást mutattak. A mobiltelefonnal történő videofelvétel lehetővé tette a vizuális anyagok készítésének rugalmasságát és egyszerűségét, míg a Clipchamp alkalmazással történő videoszerkesztés laptopon még a vágási tapasztalattal nem rendelkezők számára is elérhető volt. A posztterekhez szükséges fényképeket is mobiltelefonokkal készítették, majd Photoshopban és InDesignban dolgozták fel a közvetítők segítségével, akik rendelkeztek a szükséges ismeretekkel, és kulcsszerepet játszottak a résztvevők támogatásában.

A résztvevők különleges motiváltsága a rengeteg ötletükben mutatkozott meg.

a projekt ezen szakasza során keletkezik. A lelkesedés és a kreativitás olyan nagy volt, hogy kihívást jelentett eldönteni, mely ötletek valósuljanak meg. Ez a lelkesedés

dinamikus légkört teremtett a résztvevők között, véleménycserére és együttműködésre ösztönözve őket, tovább gazdagítva az alkotófolyamatot.

A rendelkezésre álló technológia, például a mobiltelefonok és ingyenes alkalmazások használata lehetővé tette a résztvevők számára, hogy kísérletezzenek és különböző kreatív megközelítéseket fedezzenek fel, így a tartalomkészítés folyamata hozzáférhetővé és befogadóvá vált. E folyamat révén a résztvevők nemcsak technikai készségeket szereztek, hanem olyan fontos szociális készségeket is fejlesztettek, mint a csapatmunka és a kreatív gondolkodás. Megtanulták, hogyan alakítsák át ötleteiket konkrét digitális projekteké, és hogyan használjanak digitális eszközöket történetek elmesélésére vagy üzenetek közvetítésére.

A technikai és szociális készségek mellett a résztvevők a kritikus gondolkodás képességét is fejlesztették a megvalósítandó ötletek kiválasztásakor, megtanulva, hogyan értékeljék, hogy mely ötletek rendelkeznek a legnagyobb potenciállal a kívánt üzenetek közvetítésére és a projekt céljainak elérésére. Ezek a tapasztalatok felbecsülhetetlen értékűek voltak, mivel lehetőséget biztosítottak a résztvevőknek arra, hogy aktív résztvevői legyenek a digitális világnak, nemcsak a digitális tartalom fogyasztóiként, hanem olyan alkotóként is, akik hozzájárulhatnak a pozitív üzenetek és értékek terjesztéséhez.

Összefoglalva, a projekt keretében a digitális tartalom létrehozásának folyamata dinamikus és gazdagító volt, kiemelve a hozzáférhető technológia és a kreatív stratégiák fontosságát abban, hogy a fiatalok a digitális kultúra aktív résztvevőivé válhassanak. E folyamat révén a résztvevők nemcsak új készségeket szereztek, hanem hozzájárultak egy digitálisan írástudó és kreatív közösség kialakításához is, amely készen áll arra, hogy szembenézzen a jövő kihívásaival és kihasználja a digitális korszak nyújtotta lehetőségeket.

Összességében a projekt sikeresen képessé tette a résztvevőket arra, hogy a digitális tartalom kritikus felhasználóivá és kreatív alkotóivá váljanak. A megtanult tanulságok és a kifejlesztett készségek szilárd alapot jelentenek a jövőbeli digitális törekvésekhez, a létrehozott tartalom pedig hozzájárul a befogadásról, a sokszínűségről és a megkülönböztetés elleni küzdelemről szóló szélesebb körű párbeszédhez. Bár az út kihívást jelentett, az eredmények azt mutatják, hogy megfelelő támogatással, kreativitással és együttműködéssel jelentős eredményeket lehet elérni, még korlátozott erőforrásokkal is. Ez a projekt tehát,

a digitális korban a tanulás, az alkotás és a megosztás folyamatos folyamatának kezdete, nem pedig a végét jelenti.

A digitális tartalom jellemzői

Projektünk olyan digitális tartalmak létrehozására összpontosít, amelyek a sporton keresztül ösztönzik a befogadást, a sokszínűségről és a diszkrimináció elleni küzdelemről való gondolkodást. A projekt fő digitális tartalma egy egyperces videó és egy plakát, amelyek együttesen erős üzenetet közvetítenek az egység és a sokszínűség elfogadásának fontosságáról.

Videó

A videó a résztvevők focilabdát dobáló felvételével kezdődik, ami a sportolás örömét és energiáját tükrözi. Hamarosan kiderül azonban, hogy van egy egyedi elem - egyes játékosok fehér zoknit viselnek, míg mások fekete zoknit. Miközben a fehér zoknis játékosok a labdával játszanak, a fekete zoknis játékosok állva, türelmetlenül várják, hogy bekerüljenek a játékba. Ez a vizuális kontraszt nemcsak a játékosok közötti sokszínűség szimbólumaként szolgál, hanem arra is ösztönzi a nézőket, hogy gondolkodjanak a befogadást és annak fontosságáról, hogy a különbözőségektől függetlenül mindenkinek egyenlő esélyeket biztosítsanak.

A videó előrehaladtával a hangsúly a csapatszellemre és az együttműködésre helyeződik át. Ebben a részben a Dialekt projekt zászlója most a játékosok mögött áll. A Dialect projekt transzparens jelenlétével a videó hangsúlyozza a sport szerepét, mint egyetemes nyelv, amely áthidalja a kulturális, etnikai és társadalmi különbségeket, emlékeztetve minket arra, hogy minden játék középpontjában a tanulás, a megértés és a növekedés lehetősége rejlik. A banner vizuális pecsétként szolgál, amely megerősíti a projekt elkötelezettségét a rasszizmus elleni küzdelem és a befogadás előmozdítása mellett a párbeszéd és a közös tevékenységek ereje révén.

A történet azt mutatja be, hogy a játékosok a különbözőségeik ellenére hogyan működnek együtt sikeresen, hogyan passzolják a labdát és hogyan győzik le együtt az akadályokat. Ez a szimbolika azt az üzenetet tükrözi, hogy ha együtt dolgozunk, bármilyen akadályt le lehet győzni, elősegítve a szolidaritás és a csapatmunka értékeit. A közös játék és a labdapasszolás során a játékosok között a

fekete-fehér zokniban, a *"Harcolunk a rasszizmus ellen a Dialektus projekt révén!"* üzenet hangzik el.

A videó egy festői ábrázolásban csúcsosodik ki, amelyen a résztvevők együtt ugrálnak, és vidám lábköszöntést adnak elő, miközben a képernyőn megjelenik a *"Győzzünk együtt!"* üzenet. Ez a pillanat az egységet, az örömet és a közös sikert szimbolizálja, hangsúlyozva azt a gondolatot, hogy közös erőfeszítésekkel egy befogadóbb és igazságosabb társadalmat építhetünk.

A játék inspiráló megjelenítése és a "Győzzünk együtt" üzenet után a videó a sportjáték szimbolikáján keresztül fejezi ki az egység erejét, ahol a különböző zoknik már nem az elkülönülést, hanem a csapatdinamikát gazdagító sokszínűséget jelképezik. Ez a szimbolika erősíti azt a gondolatot, hogy az erő a sokféleségben rejlik, és a sportpálya egy olyan társadalom metaforájává válik, amelyben a különbözőségeket elfogadják és értékelik.

A videó egy focilabdát ábrázoló fotóval zárul, az egyik láb fehér zokniban, a másik fekete zokniban, az egységet jelképezve. A focilabdát ábrázoló utolsó fénykép, amelyet fehér és fekete zokniban lévő lábak vesznek körül, erőteljes vizuális szimbólumként szolgál, amely a videó befejezése után is sokáig visszhangzik a nézőkben. Ez az egységet és harmóniát szimbolizáló kép teszi teljessé a videó üzenetét - azt, hogy fizikai, kulturális vagy bármilyen más különbözőségünktől függetlenül létrehozhatunk egy olyan befogadó társadalmat, amelyben mindenkinek lehetősége van arra, hogy egyenlő esélyekkel járuljon hozzá és vegyen részt. A videónak ez az erőteljes vizuális befejezése hangsúlyozza, hogy a befogadás és a sokszínűség nemcsak lehetséges, hanem kívánatos cél, amelyre mind a sportpályán, mind tágabb társadalmi kontextusban törekedni kell.

Plakát

A plakátot úgy tervezték, hogy kiegészítse a videót, és még inkább kiemelje a projekt legfontosabb üzeneteit. A központi vizuális elem a játékosok lábának képe - az egyik fekete zokniban, a másik fehér zokniban, egy focilabdára helyezve. Ez a kép szimbolikusan a befogadást és a sokszínűséget jelképezi, emlékeztetve minket a sokszínűség elfogadásának és megbecsülésének fontosságára a sportban és azon kívül is.

A plakát vizuális erővel és rövid, hatásos üzenetekkel hangsúlyozza a befogadás, a sokszínűség és a diszkrimináció elleni küzdelem fontosságát. A központi vizuális motívum - fekete-fehér zoknis lábak egy focilabdán - metaforikusan a sokféleségben rejlő egységet és a cselekvő befogadást jelképezi. Ez az erőteljes vizuális szimbólum azt sugallja, hogy a sport túllép a fizikai különbségeken, és az egység és az együttműködés platformjává válik.

A plakáton a *"Lehetséges a diszkrimináció nélküli világ!"* szlogen olvasható, amely egy jobb világ vízióját mutatja be, ahol nincs helye a diszkriminációnak. További szlogenek, mint például "A közösségi hálózatok nagyszerűek, ha tudjuk, hogyan kell használni őket", "A sokszínűség összeköt minket, a digitális írástudás képessé tesz", "Legyünk hangadók a megkülönböztetés ellen", "Művelődj, ne légy naiv", "Nem minden igaz, amit az interneten látsz", "Ellenőrizd az információt, mielőtt ítélsz", "Jelentsd az erőszakot!" támogatják ezt a központi üzenetet: "Egy világ megkülönböztetés nélkül lehetséges!", hangsúlyozva elkötelezettségünket a megkülönböztetés elleni küzdelem és a befogadás előmozdítása mellett a digitális tartalmak révén.

A plakáton megjelenő egyszerű, mégis erőteljes szlogenek emlékeztetőül és tanulságként szolgálnak, amelyek a sportkörnyezeten kívül is alkalmazhatók - a mindennapi digitális környezetben, a közösségi hálózatokban és más területeken. Hangsúlyozzák, hogy a kritikus gondolkodás és a felelős viselkedés az interneten kulcsfontosságú a pozitív társadalmi változások megteremtéséhez. Ezek az üzenetek együttesen olyan narratívát kívánnak kialakítani, amely nemcsak tájékoztat és nevel, hanem aktív részvételre is ösztönöz egy befogadóbb társadalom megteremtésében.

A plakát vizuális és szöveges elemeket is használ, hogy rávilágítson a digitális írástudás szerepére, mint olyan eszközre, amely képessé teszi az egyéneket a megkülönböztetés felismerésére és a diszkrimináció elleni küzdelemre. Olyan kérdéseket emelnek ki, mint az információk ellenőrzése és az online erőszakkal szembeni passzivitás elkerülése, arra ösztönözve az embereket, hogy vállaljanak felelősséget a megosztott információkért és az online viselkedésért. Ez a megközelítés annak mélyebb megértését tükrözi, hogy a digitális írástudás hogyan lehet hasznos a modern kor kihívásaiban.

Ez a poszter világosan jelzi, hogy a technológia és a sport erőteljes szövetségesek lehetnek az egyenlőség, tisztelet és megértésen alapuló társadalom építésében. A közvetített üzenetek nem csak

a tanulságok levonása, hanem olyan cselekvésre való felhívás, amely a szélesebb közönségre is hatással van, maradandó benyomást hagyva és konkrét szemlélet- és viselkedésváltozásokra ösztönözve.

A plakát és a videó közötti kapcsolat

A videótartalom és a plakát közötti szinergia nem csupán két médium pusztá kombinációja, hanem stratégiai megközelítés a projektünk kulcsfontosságú értékeinek kommunikálására. A videó a maga dinamizmusával és narratívájával, a plakát pedig a vizuális erejével és az üzenet egyértelműségével együttesen erős vonzerőt gyakorol a közönségre. Ez a megközelítés lehetővé teszi számunkra, hogy a közönség széles körét megszólítsuk és bevonjuk, a folyamatosan online lévő fiataloktól kezdve azokat, akik a vizuális művészet hagyományosabb formáit értékelik. Emellett ez a megközelítés megszilárdítja a projekt kulcsfontosságú üzeneteit - befogadás, sokszínűség, szolidaritás - a közönség tudatában, arra ösztönözve őket, hogy mélyen elgondolkodjanak azon, hogy milyen szerepet játszanak ezen értékek előmozdításában a mindennapi életben.

Ezen túlmenően e digitális tartalmak együttes hatása gyakorlati példája a digitális média erejének az oktatásban és az érdekérvényesítésben. Egy olyan korszakban, amikor a digitális technológiák egyre inkább befolyásolják életünket, a projekt rávilágít arra, hogyan lehet ezeket az eszközöket pozitív és konstruktív üzenetek népszerűsítésére használni. Ezzel nemcsak bizonyos társadalmi kérdésekre hívjuk fel a figyelmet, hanem azt is bemutatjuk, hogy a digitális média hogyan használható a változás megteremtésére és a fontos társadalmi üzenetek terjesztésének platformjaként.

Összefoglalva, a projekt és annak digitális tartalma cselekvésre szólít fel, nemcsak arra, hogy gondolkodjunk a meglévő társadalmi problémákon, hanem arra is, hogy tegyünk lépéseket azok megoldása érdekében. Reméljük, hogy a projekt révén arra ösztönözhetjük az egyéneket és a közösségeket, hogy aktív szerepet vállaljanak egy befogadóbb társadalom megteremtésében. Ez a történet nem csupán a sportról vagy a digitális médiáról szól; ez a történet az egyének és a közösségek erejéről szól, akik együtt dolgoznak egy mindenki számára jobb világ megteremtéséért. Ezekkel a digitális tartalmakkal nemcsak üzenetet közvetítünk, hanem arra is meghívunk minden egyes embert, hogy legyen részese annak a változásnak, amelyet a világban látni szeretnénk.

Ez a kezdeményezés fontos párbeszédet indít el a technológia és a média szerepéről is.

társadalmi értékeink és normáink alakítása. Egy olyan időszakban, amikor a digitális írástudás kulcsfontosságú készséggé vált, a projekt hangsúlyozza a digitális platformok felelős használatának szükségességét.

A projekt résztvevői gondosan megtervezett tartalommal mutatják be, hogy a digitális eszközök nemcsak a szórakoztatás és a kommunikáció, hanem a társadalmi tudatosság, az oktatás és az aktivizmus előmozdítására is használhatók. Ezzel a megközelítéssel a projekt hozzájárul egy olyan digitális kultúra kialakításához, amely értékeli az etikai felelősséget, a kritikus gondolkodást és a társadalmi változásokban való aktív részvételt.

A projekt továbbá rávilágít a kollektív munka és a kreativitás erejére. A digitális tartalmak létrehozása során a résztvevők megtanulták, hogyan hangolják össze ötleteiket, tehetségüket és képességeiket, hogy koherens és jelentős üzeneteket hozzanak létre. Az ilyen projekteken keresztül olyan együttműködési modelleket hozunk létre, amelyek másokat is arra ösztönözhetnek, hogy egyesítsék erőfeszítéseiket a pozitív társadalmi változások létrehozásában, ezáltal erősítve közösségünk szövetét, és hidat építve egy befogadóbb jövő felé.

Megszerzett tudatosság

A médiaműveltséggel és a digitális eszközökkel kapcsolatos képzés döntő szerepet játszik a serdülők sportban tapasztalható megkülönböztetésről alkotott felfogásának és az arról szóló narratíváknak a kialakításában. A velük a digitális írástudás témakörében tartott 14 workshop során a serdülők megismerkedhettek a megkülönböztetéshez vezető jelentős jelenségekkel, és tudatosíthatták, hogy hol fordul elő. A jelenségek megismerésén túl a különböző gyakorlati műhelyeken keresztül lehetőségük volt arra, hogy tudatosítani tudják magukban a diszkriminatív viselkedést, valamint azt, ami a környezetükben előfordul, majd elgondolkodjanak azon, hogyan lehet azt leküzdeni, és olyan tartalmakat létrehozni, amelyek segítenek a közösségnek.

A médiával és a digitális eszközökkel kapcsolatos képzés több szempontból is hozzájárult ahhoz, hogy a serdülők a sportban tapasztalható diszkriminációról és annak narratíváiról alkotott elképzeléseikhez. A képzés lehetővé tette a serdülők számára, hogy elemezzék és kritikusan gondolkodjanak az általuk fogyasztott médiaüzenetekről. Megtanulták felismerni, hogy a médiatartalmakban hogyan ábrázolható vagy akár igazolható a sportban történő megkülönböztetés, és ez hogyan befolyásolja a társadalmi attitűdök kialakulását. A képzés révén a serdülők

tudatosabbá válnak a sporttörténetekben és sportriportokban gyakran megjelenő sztereotípiák és előítéletek. Ezáltal jobban felkészültek a diszkriminatív narratívák felismerésére és megkérdőjelezésére.

A digitális eszközök lehetővé tették a fiatalok számára, hogy olyan tartalmakat hozzanak létre, amelyek elősegítik a megértést és az empátiát a diszkriminációval szembesülő emberek iránt. Videótartalmak és plakátok készítésével a serdülők olyan történeteket tudtak közvetíteni, amelyek humanizálják az egyéneket és elősegítik a befogadást. A fiatalok készségeket szereztek arra vonatkozóan, hogyan használhatják a digitális platformokat a sportban és azon kívül is a változásokért való kiállás érdekében. Ez magában foglalja a közösségi média használatát a diszkriminációs problémákra való figyelemfelkeltésre, illetve olyan kampányok létrehozására, amelyek cselekvésre és változásra ösztönöznek.

A serdülők a képzés során megtanulták, hogyan készítsenek digitális tartalmakat világos céllal és céllal - a hangsúlyt olyan tartalmak létrehozására helyezték, amelyek hozzájárulnak a sportban tapasztalható diszkrimináció csökkentéséhez.

A képzés révén a fiatalok személyes felelősségérzetet alakítottak ki az általuk feldolgozott témák iránt. Azáltal, hogy a médián keresztül kifejthették gondolataikat, aktívabb résztvevőivé váltak a diszkrimináció és az igazságtalanság elleni küzdelemnek.

Ezért a média és a digitális eszközökkel kapcsolatos képzés nagy hatással volt arra, hogy a serdülők hogyan érzékelik a sportban tapasztalható megkülönböztetést, és hogy az erről szóló narratívák milyen teret kapnak a nyilvánosságban. Most már nemcsak a probléma felismerésére képesek, hanem arra is, hogy aktívan hozzájáruljanak annak megoldásához a befogadást és egyenlőséget elősegítő digitális tartalmak létrehozásával és megosztásával.

Ami a digitális anyagok előállítására vonatkozó gondolkodást illeti, nagy jelentőséggel bírt a digitális és médiaműveltséggel és a tanulással kapcsolatos képzés, valamint a diszkrimináció problémájának figyelembevétele.

A videót és a plakátot, amelyek, mint korábban hangsúlyoztuk, egy összefüggő egészet alkotnak, nagyban befolyásolta a műhelymunkák során elhangzottak. Először is, maga az ötletelés összhangban volt a kurzus tartalmával - az ötleteket tiszteletben tartották, nem volt helye a gúnyolódásnak, és a videó végső megvalósításáig kollektív szellem uralkodott. Mivel a résztvevők egyetértettek abban,

hogy a digitális tartalom univerzális legyen, és használható legyen közösségükön kívül és külföldön is, úgy döntöttek, hogy olyan videót terveznek, amely szimbolikusan ábrázolja a rasszizmust és a diszkriminációt, rövid üzenetekkel, amelyek segítenek a nézőnek megérteni a lényeget.

A gyerekek több kulcsfontosságú okból döntöttek a diszkriminációról és a rasszizmusról szóló videó mellett.

A megkülönböztetés és a rasszizmus olyan kérdések, amelyek rendszeresen megjelennek a társadalmi interakciókban, beleértve a sportot is. A gyerekek felismerték, hogy ezek a kérdések rendkívül fontosak és aktuálisak, ami erős érzelmi reakciót váltott ki belőlük, és azt a vágyat, hogy a projektjükkel foglalkozzanak ezekkel a kérdésekkel.

A résztvevők a médiaműveltséggel foglalkozó műhelyeken és a futballjáték3 során megismerkedtek a média hatalmával a felfogás és az attitűdök alakításában. A videóformátumot úgy választották, hogy üzeneteiket hatékonyan közvetítsék a szélesebb közönség felé, vizuális és narratív elemeket használva a diszkrimináció és a rasszizmus következményeire való neveléshez.

Néhány gyermeknek személyes tapasztalatai lehetnek a megkülönböztetéssel kapcsolatban, vagy tanúi lehetnek ilyen helyzeteknek a közösségükben vagy az iskolában. Ez motiválta őket arra, hogy olyan témát válasszanak, amely tükrözi személyes érzéseiket és azt a vágyukat, hogy hozzájáruljanak a pozitív változáshoz.

A labdarúgás, mint világszerte népszerű sportág, olyan közös nyelvet biztosít, amely átível a kulturális és társadalmi határokon. Azzal, hogy a futballt a diszkriminációról és a rasszizmusról szóló vita alapjául használták, a gyerekek a sport egyetemes vonzerejét akarták felhasználni a tudatosság növelésére és a párbeszéd ösztönzésére.

A fekete-fehér zokni mint szimbólum kiválasztása tekintetében

A fekete-fehér zokni világos, vizuálisan is szembeötlő metaforát nyújt, amely könnyen közvetíti a kettősség és az ellentét fogalmát, de az egység lehetőségét is. Ez az egyszerű vizuális megjelenítés megkönnyíti az olyan összetett témák megértését, mint a rasszizmus és a befogadás.

A fekete-fehér zoknik használata lehetővé teszi a kettősség és a harmónia, az egyidejű különbségek és a közös pontok mély értelmezését. Ez a szimbolika gondolkodásra ösztönöz és

párbeszéd arról, hogy az emberek közötti különbségeket hogyan lehet elismerni és ünnepelni, ahelyett, hogy kirekesztés alapjául szolgálnának.

A fekete és fehér zokni metaforája közvetlenül kapcsolódik a rasszizmushoz, a megkülönböztetés egyik leglátványosabb formájához. Ez a választás világos keretet biztosít a rasszizmus megvitatásához, mind a sportban, mind tágabb társadalmi kontextusban.

Azzal, hogy olyan egyszerű dolgot választottak, mint a zokni, a gyerekek megkönnyítették, hogy mindenki részt vehessen a projektben, anélkül, hogy különleges felszerelésre vagy ruházatra lenne szükségük. Ez lehetővé tette a projektben való nagyobb befogadást és részvételt.

E választás révén a gyerekek érettségről és kreativitásról tettek tanúbizonyyságot a szimbólumok használatában, hogy komplex gondolatokat közvetítsenek, lehetővé téve az általuk vizsgált témák mély és többrétegű megértését.

A plakát elkészítése

A gyerekek által a projekt részeként készített plakáton a központi üzenetek, amelyeket közvetíteni szeretnének, jól látható helyen vannak elhelyezve, hogy azonnal felkeltsék a néző figyelmét. Nem véletlenül döntöttek úgy, hogy a legfontosabb kijelentéseket a plakáton helyezik el, hanem gondosan átgondolt stratégia volt, amelynek célja a maximális hatás elérése volt a közönséggel való kommunikációban.

Az állítások központi üzenetként való kiválasztásának okai

Azzal, hogy a gyerekek a plakát központi területein erős üzeneteket helyeztek el, biztosítani akarták, hogy a projekt kulcsfontosságú gondolatait azonnal észrevegyék és megjegyezzék. Ezek az üzenetek közvetlen emlékeztetőként szolgálnak a projekt által támogatott értékekre, mint például a befogadás, az egyenlőség és a megkülönböztetés elleni küzdelem.

A látványos vizuális elemek és a világos és erőteljes üzenetek kombinálásával a plakát vizuálisan vonzóvá válik, és hatékonyabban közvetíti a központi üzenetet. Vizuális elemek, mint például

mint a fekete-fehér zokniban lévő lábak képe, a projekt témáinak metaforájaként szolgálnak, és tovább erősítik a szöveges üzenetek hatását.

A gyerekek tisztában voltak azzal, hogy a plakátot különböző kontextusokban fogják kiállítani, és különböző korú és háttérű emberek fogják látni. Azáltal, hogy a legfontosabb üzeneteket helyezik előtérbe, megkönnyítik az egyértelmű kommunikációt és a projekt üzeneteinek széles közönség körében történő terjesztését, függetlenül a témával kapcsolatos előzetes ismereteiktől.

A plakát központi üzenetei nemcsak informatívak, hanem arra is hivatottak, hogy a nézőket gondolkodásra és cselekvésre ösztönözzék. Az olyan kijelentések, mint a "Lehetséges a diszkrimináció nélküli világ!" és a "Legyünk hangadók a diszkrimináció ellen!" elgondolkodtatásra és személyes felelősségvállalásra szólítanak fel a befogadás előmozdítása és a diszkrimináció elleni küzdelem terén.

A központi üzenetekre való összpontosítással a plakát tükrözi a projekt alapvető értékeit és célkitűzéseit. Ez megerősíti a gyerekek elkötelezettségét a társadalmi változások sporton és médiaműveltségen keresztül történő előmozdítása mellett, a plakát pedig eszközként szolgál ezen értékek terjesztésére.

Ezzel a megközelítéssel a plakát nemcsak tájékoztató anyagként szolgál, hanem erőteljes érdekérvényesítő és oktatási eszközzé is válik, amely arra ösztönzi a nézőket, hogy felismerjék a befogadás előmozdításának fontosságát és lehetőségeit, valamint a sportban és a társadalomban a megkülönböztetés elleni küzdelmet.

A látott plakát dinamikus és üzenetekben gazdag. Minden szlogent különös gonddal választottunk ki, hogy konkrét üzenetet közvetítsen, és cselekvésre vagy elgondolkodásra ösztönözzön:

"A diszkrimináció nélküli világ lehetséges!" - Ez az alapvető, optimista üzenet tükrözi a projekt fő célját: a befogadó társadalom felépítésének lehetőségébe vetett hitet. Inspiráló és motiváló, arra az elképzelésre ösztönöz, hogy mindenki hozzájárulhat egy jobb világ megteremtéséhez.

"A sokszínűség összeköt minket, a digitális írástudás képessé tesz" - Ez a szlogen a projekt két fő témáját emeli ki. Először is, a sokszínűség mint érték, amely gazdagít és összeköt bennünket, másodszor pedig a digitális

az írástudás mint olyan eszköz, amely képessé tesz minket arra, hogy hatékonyan kommunikáljunk és kifejezzük ezeket a különbözőségeket a digitális világban.

"Legyünk hangosak a diszkrimináció ellen" - Ez a nyilatkozat aktivizmusra és felelősségvállalásra szólít fel. Nemcsak elismeri a diszkrimináció létezését, hanem mindenkit arra is ösztönöz, hogy aktívan vegyen részt a diszkrimináció elleni küzdelemben.

"Képezd magad, ne légy naiv" - Ez a szlogen az oktatás és az önismeret fontosságát hangsúlyozza a téves információk és sztereotípiák elleni küzdelemben. A naivitás és a manipuláció elleni küzdelem eszközeiként a kritikus gondolkodásra és a folyamatos tanulásra ösztönöz.

"Nem minden igaz, amit az interneten látsz" - Az információ túlerheltség korában ez a szlogen emlékeztet minket a tényellenőrzés fontosságára. Figyelmeztet arra, hogy a téves információk milyen könnyen terjednek az interneten, és arra ösztönöz, hogy kritikusan viszonyuljunk az interneten található információkhoz.

"Ellenőrizd az információkat, mielőtt ítélsz" - Ez egy közvetlen felhívás a gondolkodásra és a felelősségre. Mielőtt véleményt alkotnánk vagy ítéletet mondanánk, meg kell győződünk arról, hogy meggyőződésünk pontos és ellenőrzött információkon alapul.

"Jelentsd az erőszakot!" - Ez egy egyértelmű, cselekvésre alkalmas kijelentés, amely konkrét reakcióra ösztönöz azokban a helyzetekben, amikor erőszakot tapasztalnak. Nemcsak az egyéni felelősséget erősíti, hanem elősegíti az erőszak elleni küzdelem kollektív felelősségét is.

Mindegyik szlogen célja, hogy a fiatalokat - egyénileg és csoportosan - képessé tegye a diszkrimináció felismerésére, megértésére és az ellene való fellépésre, valamint a sokszínűség tiszteletének és elfogadásának előmozdítására az oktatás és a digitális térben való aktív részvétel révén.

Összességében a plakát üzenetei tükrözik a fiatalok azon vágyát, hogy a változás ügynökei legyenek, és a digitális írástudást eszközként használják egy befogadóbb társadalom megteremtéséhez. A proaktív és tudatos fiatalok kifejeződései, akik készek szembeszállni a diszkriminációval, az erőszakkal és az erőszakkal.

a társadalmunkban elterjedt féltetajékoztatás. Ezek a jelszavak nem csak cselekvési útmutatóként szolgálnak, hanem emlékeztetnek arra is, hogy a társadalmi igazságtalanságok elleni küzdelemben minden egyes embernek mekkora hatalma van.

A workshopok hatása a videótartalmak és plakátok készítésére rendkívül jelentős volt, és közvetlenül befolyásolta a diszkrimináció mélyebb megértését, valamint azt, hogy miként nyilvánul meg a sportban és a társadalomban. Ez a tapasztalat képessé tette a fiatalokat arra, hogy ne csak kritikusan gondolkodjanak, hanem a megszerzett digitális készségeket aktívan használják a befogadás és a tisztelet előmozdítására. A műhelyek lehetővé tették számukra, hogy tudásukat kreatív és erőteljes üzenetekké alakítsák, amelyek nemcsak a diszkrimináció problémáira világítanak rá, hanem pozitív változásokra is ösztönzik a kortársakat és a szélesebb társadalmi köröket. Az eredmény jelentős: a fiatalok a változás hangjaivá váltak, megmutatva, hogy még az olyan apró lépések, mint egy videó elkészítése vagy egy plakát megtervezése is nagy hatással lehetnek egy igazságosabb világ előmozdítására.

Football3 mérkőzések és digitális tartalmak

2023 szeptemberétől 2024 márciusáig a tevékenységünk a rendszeres médiaműveltségi műhelymunkák mellett focimeccsek3 lejátszására is kiterjedt. Miközben a résztvevők a pályán találkoztak, ahol megtanulták a fair play-t és a csapatmunkát, a műhelymunkák során egyúttal kritikai gondolkodási készségeket sajátítottak el a médiatartalmakkal kapcsolatban. A digitális tartalmak témái e két vonal kölcsönhatásán keresztül alakultak ki, és a végső témaválasztásban csúcsosodtak ki, valamint a játék és a műhelymunkák során tanult ötleteiket és értékeiket legjobban tükröző videótartalom előállítására összpontosítottak.

A médiaműveltséggel kapcsolatos képzés és a labdarúgással kapcsolatos tapasztalatok3 jelentős hatással voltak arra, hogy a serdülők hogyan közelítették meg a digitális tartalmak létrehozását, különösen az olyan videótartalmakét, amelyek a labdarúgást eszközként használják a befogadással és a megkülönböztetés elleni küzdelemmel kapcsolatos kulcsfontosságú üzenetek népszerűsítésére. A fiatalok a fair play, az egyenlőség és a kölcsönös tisztelet fontosságát hangsúlyozó football3 játékkal játszva közvetlenül megtapasztalták azokat az értékeket, amelyeket digitális projektjeik révén közvetíteni kívántak.

A foci3 kulcsszerepet játszott abban, hogy a serdülőket videótartalmak készítésére ösztönözze. A

labdarúgás ezen egyedi formája révén, amely a párbeszédet, a tiszteletet és a csapatmunkát hangsúlyozza a hagyományos versenyszempont mellett a résztvevők közvetlenül megtapasztalták, hogy a sport hogyan szolgálhat a társadalmi befogadás és megértés előmozdításának hatékony eszközeként. Ez az interakciókban gazdag, a játék szokásos határain túllépő, az interperszonális kapcsolatokra és a megértésre összpontosító élmény gazdag inspirációs forrást nyújtott a fiatalok számára. A football3 egyedülálló értékeinek közvetlen megtapasztalása által motiválva a fiatalok úgy döntöttek, hogy készítenek egy videót, amely vizuálisan bemutatja, hogy a fair play, az egyenlőség és a kölcsönös tisztelet elvei, amelyeket a pályán gyakoroltak, hogyan alkalmazhatók szélesebb társadalmi kontextusban is. Ez a videó nemcsak a football3 játék dinamizmusát és érzelmeit tükrözi, hanem a sportot nagyobb társadalmi koncepciók metaforájaként is használja, inspiráló víziót kínálva egy olyan világról, amelyben a sokszínűség gazdagítja élményeinket és közösségeinket.

A Football3 mérkőzések különösen jelentősek a labdarúgás egyedi megközelítése miatt, amely olyan társadalmi értékekre helyezi a hangsúlyt, mint az egyenlőség, a befogadás és a kölcsönös tisztelet. Ezekben a mérkőzéseken a játékszabályok célja a játékosok közötti párbeszéd és megértés elősegítése, a közös szellem kialakítása és a pályán történő megkülönböztetés megelőzése érdekében. A játékon keresztül a fiatalok megtanulták, hogy a sportbeli interakció hogyan lehet platform az előítéletek lebontásához és a pozitív társadalmi változások ösztönzéséhez.

A focizás élménye³ befolyásolta a serdülőket abban, hogy a diszkrimináció témáját válasszák videójukhoz, mivel maga a játék a társadalmi interakciók mikrokozmoszaként szolgált, ahol láthatták, hogy az előítéleteket hogyan lehet legyőzni, ha az emberek egy közös cél érdekében összefognak. A fekete és fehér zoknik metaforája természetes választás volt, mert észrevették, hogy egy olyan egyszerű dolog, mint a különböző színű zoknik, hogyan szimbolizálhat mélyebb különbségeket az emberek között. A fekete és a fehér zokni különböző identitásokat, kultúrákat és tapasztalatokat jelentett, de amikor együtt fociznak, ezek a különbségek eltűnnek a közös szenvedélyben, az egységre és tiszteletre való törekvésben a pályán.

A labdarúgás³ arra inspirálta őket, hogy megmutassák, a játékosok különböző háttere és tapasztalatai hogyan járulhatnak hozzá a csapat erejéhez és gazdagságához. Ebben az összefüggésben a zokni nem csupán az egyenruha része volt, hanem az egységen belüli sokszínűség erőteljes szimbólumává vált. Ez a játék

a serdülők lehetőséget kaptak arra, hogy megtapasztalják és értékeljék a sokszínűséget, mint a csapat sikerének és kohéziójának kulcsfontosságú elemét.

A labdarúgás³ segített a fiataloknak abban is, hogy önbizalmat és erőt merítsenek az üzeneteik közvetítésében. Egy olyan játékban való részvétel, ahol minden hangot meghallgatnak és tiszteletben tartanak, hozzájárult annak megértéséhez, hogy mindenki pozitív hatással lehet a társadalomra. Ez az élmény képessé tette őket arra, hogy pozitív üzenetet közvetítsenek videótartalmukban, és ezáltal a befogadás és az egyenlőség erős szószólóivá váltak a sportpályán és azon kívül is.

Végül a labdarúgás³ értékeinek megismerése és gyakorlása motiválta a serdülőket, hogy ugyanezeket az értékeket átültessék a szélesebb társadalmi szférába. A pályán szerzett tapasztalatok hatására megerősödve vállalták a kihívást, hogy olyan videót és plakátot készítsenek, amely nemcsak a diszkriminációval kapcsolatos kérdésekre hívja fel a figyelmet, hanem cselekvésre is, bemutattva, hogy a sport hogyan lehet a társadalmi változás eszköze. Kreatív kifejezőmódjukban, a fekete-fehér zoknik egyszerű, mégis erőteljes metaforáját felhasználva a kamaszok olyan narratívát építettek fel, amely nemcsak gondolkodásra és beszélgetésre készítet, hanem minden nézőt arra ösztönöz, hogy gondolja át saját hozzáállását, és tegyen lépéseket egy befogadóbb társadalom megteremtése érdekében.

A társadalmi értékek tudatosítása, amelyet a serdülők a Football3 játékon keresztül fejlesztettek ki, lehetővé tette számukra, hogy észrevegyék az egyes szerepek fontosságát a csapatban és a társadalomban. Rájöttek, hogy minden különbség, amelyet a fekete és fehér zokni szimbolizál, nem kell, hogy okot adjon a megosztottságra, hanem egy erősebb, gazdagabb közösség alapja lehet. Ez a felismerés vezetett olyan videótartalom létrehozásához, amely nemcsak a megkülönböztetést mint problémát mutatja be, hanem az egység mint megoldás vízióját is kínálja.

A közvetlen részvétel és a football3 játékon belüli párbeszéd tapasztalatai inspiráltak arra, hogy ezeket az elveket átültessük egy olyan digitális formátumba, amely szélesebb közönséget is elérhet. Ezért a pozitív társadalmi üzenetek terjesztésének egyértelmű szándékával a fiatalok olyan szlogeneket építettek be videójukba, mint a "A sokszínűség összeköt minket" és a "Győzzünk együtt", olyan nyelvezetet használva, amely egyszerre erőteljes és közérthető. Ezek a szlogenek nem csak mondatok voltak; ezek

lett a mottó, amely a résztvevőket mindennapi interakcióik során vezérelte, és arra ösztönözte őket, hogy aktívan kiálljanak a diszkrimináció ellen és támogassák a befogadást.

A videótartalmak készítése során a serdülők tudatosították, hogy a vizuális és narratív elemek milyen erővel bírnak az érzelmek és üzenetek közvetítésében. Gondosan megválasztottak minden egyes képkockát, minden egyes mozdulatot, minden egyes szót, hogy üzenetük lényege világosan hallható legyen. Azzal, hogy a rendezők, forgatókönyvírók és színészek szerepébe bújtak, a fiatalok olyan történetmesélési eszközökkel vértették fel magukat, amelyekkel egy igazságosabb és befogadóbb világért fognak küzdeni.

A kreatív folyamat révén a videó olyan médiummá vált, amelyen keresztül a serdülők kifejezhették nézeteiket, félelmeiket, reményeiket és álmaikat. A különböző nézőpontok és hangok bevonása a videó tartalmába lehetővé tette a diszkriminációval kapcsolatos tapasztalatok széles skálájának bemutatását, valamint az egységből és megértésből fakadó erő megmutatását. A videó tartalmának minden egyes megosztásával, azzal az üzenettel, hogy a megkülönböztetés legyőzhető és legyőzendő, a fiatalok a befogadás szószólóivá váltak, nemcsak a sportban, hanem a társadalmi élet minden területén.

Cselekedeteikkel a fiatalok bebizonyították, hogy a személyes fejlődés és a társadalmi felelősségvállalás hogyan erősítheti egymást. A foci3 játékban tanult elveket, mint például a fair play és a csapatszellem, a társadalmi igazságosságot elősegítő digitális tartalomba ültették át. Így a videótartalomban minden egyes passz több lett, mint egy sportakció; a társadalom minden szegletében az igazságosság és az egyenlőség labdájának passzolásának metaforájává vált. A videó nem csupán a sport bemutatása volt, hanem annak a társadalmi filozófiának a manifesztuma, amelynek megvalósítására ezek a fiatalok törekszenek.

A labdarúgásban való részvétel nem csupán egy játék volt a fiatal résztvevők számára, hanem egy olyan utazás, amelynek során megtanulták értékelni és alkalmazni a szolidaritás, az empátia, a fair play és a csapatszellem értékeit. Ezek a játékok nemcsak a szórakozáshoz járultak hozzá, hanem lehetővé tették számukra a meglévő különbségek leküzdését is, erős közösségi és összetartozás-érzést teremtve. E folyamat során a fiatalok megértették, hogy a sport erőteljes eszköz lehet a különbségek áthidalására és

hidak építése az emberek között, arra bátorítva őket, hogy nézzenek túl a felszínes különbségeken, és ismerjék fel a másokkal való mélyebb kapcsolatot.

A labdarúgásból3 levont tanulságokat olyan digitális tartalomra fordították le, amely a játék szellemét tükrözi, és a befogadásról, az egyenlőségről és az emberek közötti megértés fontosságáról szóló üzeneteket közvetíti. Ezzel a kreatív kifejezésmóddal a fiataloknak nemcsak a diszkrimináció elleni küzdelem fontosságára sikerült felhívniuk a figyelmet, hanem azt is bemutatták, hogy a sportpályán tanult elvek hogyan alkalmazhatók szélesebb társadalmi kontextusban is. Ez a tapasztalat képessé tette a fiatal résztvevőket arra, hogy a pozitív társadalmi változások szószólóivá váljanak, a sportot és a médiát platformként használva olyan értékek népszerűsítésére, amelyek fontosak egy igazságosabb és befogadóbb társadalom felépítéséhez.

A foci3-ban való részvétel és a digitális tartalomkészítés nemcsak tanulságos, hanem átformáló élményt is jelentett a fiatal résztvevők számára. A játék és a kreativitás révén megtanulták, hogyan ismerjék fel és győzzék le a társadalmi akadályokat, hogyan dolgozzanak együtt csapatként, és hogyan használják hangjukat és tehetségüket a számukra és közösségük számára fontos üzenetek terjesztésére. Ez a tapasztalat megerősítette, hogy a fiatalok képesek hozzájárulni a világ pozitív változásaihoz, a Football3 pedig döntő szerepet játszik abban, hogy ezek a fiatalok képessé váljanak arra, hogy e változások hordozóivá váljanak.

A digitális tartalom és a kiállítások eseménye

A kiállítást 2024. április 5-én rendezték meg a Dragojlo Dudić Általános Iskola udvarán, ahol maga a projekt is zajlott. A döntés, hogy a kiállítást ezen a helyszínen rendezzük meg, nem véletlen volt, hanem alaposan átgondolt, azzal a céllal, hogy tovább motiváljuk és bevonjuk az iskola azon diákjait, akik nem vettek részt közvetlenül a projektben. Ez ideális lehetőséget teremtett a projekt fiatal résztvevői számára, hogy személyesen közvetítsék tapasztalataikat és eredményeiket társaiknak, arra ösztönözve őket, hogy gondolkodjanak és potenciálisan vegyenek részt hasonló kezdeményezésekben a jövőben. Az, hogy az iskolát választották a kiállítás helyszínéül, egyértelmű üzenetet küldött a projekt oktatási aspektusának fontosságáról.

és a befogadás, a megértés és a kölcsönös tisztelet értékeinek előmozdításának szükségességét közvetlenül az oktatási rendszerben.

A kiállítás, amelyet a projektrészleg megkoronázásaként szerveztek, lehetőséget biztosított a diákok számára, hogy bemutassák munkájukat és az általuk készített digitális tartalmakat. Ez az esemény nem csupán az eredményeik ünneplése volt, hanem a projekt fontos üzeneteinek terjesztésére is alkalmat adott. Az iskolai honlap és a közösségi média kommunikációs eszközként való felhasználásával a diákoknak sikerült nemcsak a közösségüket, hanem a szélesebb közönséget is tájékoztatniuk és bevonniuk.

A projekt népszerűsítése nem állt meg az iskola falain belül. Azáltal, hogy más iskolákat is meghívtak a kiállításra, az iskola kiterjesztette a projekt hatókörét, és megosztotta tapasztalatait a szélesebb oktatási közösséggel. Ez a megközelítés megkönnyítette a fiatalok közötti tudás- és tapasztalatcserét, és növelte a projekt által érintett témák ismertségét.

A projekt részeként lépéseket tettünk más civil szervezetek és sportegyesületek tájékoztatására, és meghívtuk őket a kiállításra. A cél az volt, hogy a szervezetek szélesebb körét tájékoztassuk a projekt értékeiről és céljairól, és arra ösztönözzük őket, hogy a football3 megközelítést építsék be tevékenységeikbe.

Az esemény azonban nem teljesen a várakozásoknak megfelelően alakult. Az előkészítés és a meghívási folyamatba fektetett lelkesedés és erőfeszítések ellenére nem minden meghívott - köztük a nem kormányzati szervezetek és a sportakadémiák képviselői - tudott részt venni a rendezvényen. Ez csalódást okozott, de kiderült, hogy ennek is megvan a maga jó oldala. A péntek délelőtti időpont mellett döntöttek, ami előnyösnek bizonyult, mivel így a diákok jelentős része részt vehetett az eseményen, és első kézből értesülhetett a projektről. Az időzítés lehetővé tette, hogy az iskolai közösség szélesebb köre vegyen részt a rendezvényen, ami fokozta a diákok elkötelezettségét és megértését. Annak ellenére, hogy néhány várt vendég hiányzott, az eseményt az iskolai közösség nagy számban látogatta, ami élénk, kíváncsisággal és izgalommal teli légkört teremtett. A projekt pozitív fogadtatása ellenére néhány gyerek habozott megosztani a tartalmat.

a személyes közösségi média fiókjaikon. A "jó ügyért" végzett munka miatt a társak megítélésétől való félelem volt az a kihívás, amellyel néhány résztvevőnek szembe kellett néznie. Ez azt jelzi, hogy erősíteni kell a fiatalok önbizalmát aktivista erőfeszítéseikben, és olyan kultúrát kell kialakítani, amelyben az ilyen jellegű kezdeményezéseket széles körben elfogadják és értékelik.

Mindazonáltal e kihívások ellenére is észrevehető volt, hogy a serdülők nagy számban fényképeztek, rögzítettek és megosztották a közösségi médiában mind a plakátokat, mind magukat a projektben részt vevő társaikkal. A kiállítás és a kísérő tevékenységek révén a diákok értékes tapasztalatokat szereztek üzeneteik megosztásában és olyan kezdeményezések vezetésében, amelyek pozitív hatást gyakorolhatnak közösségükre és azon túl is. Ez a projekt nemcsak a digitális írástudásukat és médiakészségeiket gazdagította, hanem arra is emlékeztetett, hogy a fiataloknak jelentős szerepük van egy olyan társadalom alakításában, amely nagyobb befogadásra és egyenlőségre törekszik.

Az alkotások kiállítása mellett egy futball3-tornát is szerveztek, amely a résztvevőkkel megismertette a futball3 elveit - a társadalmi befogadást, az egyenlőséget és a kölcsönös tiszteletet elősegítő játékot. Ez a megközelítés nemcsak a tevékenységüket gazdagítja, hanem lehetőséget nyújt a fiataloknak arra is, hogy a sporton keresztül megismerkedjenek fontos társadalmi kérdésekkel, és olyan készségeket fejlesszenek, mint a csapatmunka és a vezetői képességek.

A projekt kiterjesztése más iskolák bevonásával rendkívül hatékony módszernek bizonyult a befogadás és a sokszínűség eszméinek szélesebb oktatási kontextusban történő előmozdítására. A projekt és eredményeinek kiállításon való bemutatása más oktatási intézmények figyelmét is felkeltette. Ez a lépés lehetővé tette, hogy a projekt elképzelései más diákcsoportok körében is elterjedjenek, és szélesebb körű párbeszédet ösztönözzenek a diszkrimináció elleni küzdelem és a befogadás oktatás és sport révén történő előmozdításának fontosságáról.

A kiállításon és más eseményeken keresztül a szélesebb közösséggel való kapcsolattartás közvetlen visszajelzést adott a résztvevőktől és a látogatóktól, akik támogatásukról és csodálatukról biztosították a projekt fiatal résztvevőinek erőfeszítéseit és kreativitását. A pozitív reakciók és a közösség

a támogatás további motivációt jelentett a fiatalok és a projekt szervezői számára, megerősítve munkájuk jelentőségét és hatását a társadalmi értékek előmozdítására.

Végül a kiállítás szervezésének és a különböző szervezetekkel és iskolákkal való együttműködésnek a tapasztalata értékes betekintést nyújtott a pozitív társadalmi változások elérésére irányuló közös erőfeszítésekben rejlő lehetőségekről. Kiderült, hogy a fiatalok kreativitásuk és elkötelezettségük révén képesek erőteljes szószólói lenni a befogadásnak és a sokszínűségnek, miközben készségeiket és tudásukat is fejlesztik. A projekt tehát megerősítette az alapokat a jövőbeli kezdeményezésekhez, amelyek az elért sikerekre építve tovább folytatják a megértés, a tisztelet és az egység értékeinek előmozdítását a sportban és azon túl is.

A nem kormányzati szervezetekkel és sportegyesületekkel való együttműködés révén a projekt szélesebb nyilvánosság számára történő bemutatására tett erőfeszítések célja nem csak magának a projektnek a népszerűsítése volt, hanem a társadalom minden területén a befogadás és a megkülönböztetés elleni küzdelem fontosságának tudatosítása is. Ez a stratégia lehetővé tette, hogy a projekt üzenetei messzire és széles körben eljutottak, megalapozva a jövőbeli együttműködést és közös projekteket. A projektnek és a kiállításon való részvételnek köszönhetően a fiatal résztvevők közösségükben változást előidéző tényezőkké váltak, és rendkívüli hajlandóságot és lelkesedést mutattak arra, hogy továbbra is olyan projekteken dolgozzanak, amelyek a befogadást, a sokszínűséget és a megkülönböztetés elleni küzdelmet támogatják. A megszerzett tudás és készségek nem csupán tudományos eredmények voltak, hanem olyan gyakorlati eszközök, amelyeket a fiatalok arra használhattak, hogy konkrét és pozitív hatást gyakoroljanak környezetükre. Az a képességük, hogy a projekt során tanultakat a valós élethelyzetekben is alkalmazni tudják, reményt és inspirációt keltett a társaik, a tanárok, a szülők és az egész közösség körében.

Különösen bátorító volt látni, hogy a kiállítás fiatal résztvevői meghívták a tágabb közösség tagjait, köztük a szomszédokat, fiatalabb testvéreket és szülőket, ami azt mutatja, hogy a projekt üzenete túllépte az iskolai környezet határait, és helyet kapott a társadalom szélesebb rétegeinek szívében és elméjében. A kiállításon ez a kibővült közönség első kézből tapasztalhatta meg, hogy a fiatalok hogyan használják a művészetet, a technológiát és a sportot kifejezőeszközként és fontos társadalmi kérdések képviselőit.

A kiállításon szerzett közös tapasztalatok és a fiatalok lelkesedése a hasonló projektek folytatása iránt rávilágít az ilyen kezdeményezések fontosságára a fiatalok aktív polgári szerepvállalásának és társadalmi felelősségvállalásának fejlesztése szempontjából. A projekt résztvevői által megtapasztalt siker és egység érzése hozzájárult személyes és társadalmi fejlődésükhöz, és nemcsak a tanuláshoz, hanem a megszerzett készségek gyakorlati alkalmazásához is lehetőséget biztosított számukra.

Végül soron ez a projekt és az azt kísérő esemény, például a football3 játék megmutatta, hogy a fiatalok a változás erőteljes ágensei lehetnek, akik képesek arra inspirálni és motiválni közösségeiket, hogy egy befogadóbb és igazságosabb társadalom megteremtésén dolgozzanak. A projekt fiatal résztvevői által tanúsított lelkesedés, kreativitás és elkötelezettség arra emlékeztet, hogy a fiatalok kulcsfontosságú résztvevői közösségeik jövőjének alakításának, és jelentős hatást gyakorolhatnak, ha lehetőséget és támogatást kapnak ahhoz, hogy ötleteiket tettekre váltsák. A partnerek és a közösség pozitív visszajelzései megerősítik, hogy a projekt ötletei és céljai visszhangra találtak a különböző csoportok és egyének körében, ami megnyitja az utat a hasonló kezdeményezések további kiterjesztése és végrehajtása előtt.

KÖVETKEZTETÉS

Úgy tűnik, hogy ez a jelentés nem csupán egy projekttevékenység egyszerű visszaállítása, hanem inkább fontos gondolatokat tartalmaz a DIALECT2 médiaműveltségi műhely végén létrehozott digitális tartalmak megtervezéséről, létrehozásáról és megosztásáról.

A különböző országok szervezeteinek e témában végzett munkája a maga hatékonyságában és összetettségében mutatkozik be, kiemelve mindenekelőtt a képzési folyamat és az eszköztár által javasolt tevékenységek különböző beavatkozási kontextusokhoz való igazítása iránti nagyfokú elkötelezettséget. Ezt jól magyarázza az ActionAid Hellas operátorai által írt első bekezdés, akik sok olyan fiúval és lánnyal találták szembe magukat, akik nem vettek részt sem a projekt első kiadásában, sem a második kiadás korábbi szakaszaiban, és akik ráadásul azt kockáztatták, hogy az országba való friss belépésükből adódó jelentős nyelvi akadályoknak vannak kitéve. Jelentős mennyiségű munkával (a terület és a beavatkozás célcsoportjának pontos ismeretéből, valamint a "futball-új média" binomiálisban rejlő lehetőségek teljes megértéséből adódóan) sikerült ezeket a nehézségeket lehetőséggé alakítani: ezt jól mutatják a digitális tartalom azon képességével kapcsolatos reflexiók, hogy a projektben részt vevő szereplők és oktatók által tapasztalt kockázatok mérséklésére alkalmas bevonási és aggregációs eszközzé váljon.

A társaktól való tanulás folyamatának megvalósítása ebben az értelemben is kulcsfontosságúnak tűnik. Először is azért, mert elősegítette az idősebb fiúk és lányok megerősödését (akik a korábbi kiadásokban is szereplők lehettek, mint például Olaszország esetében a tizenhat és tizenhét éves mediátorok), de azért is, mert fokozta a munkacsoportok megerősödési folyamatait és függetlenségét a felnőttek világával szemben, hangsúlyozva a kollektivitás értékét, függetlenül a kívülről érkező vagy nem érkező hozzájárulástól.

Érdemes kitérni néhány olyan szempontra, amelyek különböző módon különösen jól működtek a tevékenységek végrehajtása során.

1. Két, nem azonnal és nem feltétlenül olyan könnyen keveredő beavatkozási terület, mint például a labdarúgás és az új technológiák alkalmazása, egymást kiegészítő jellege. A digitális eszközök "kinyújtott" belépése a futballpályára eleinte talán elidegenítő volt (Olaszország), de hosszú távon olyan elem volt, amely képes volt motiválni a fiúkat és a lányokat a tevékenységek végzésében (Görögország); képes volt hidat építeni az elméleti és a gyakorlati szint között (Magyarország), amire a fiataloknak ma nagy szükségük van, és amire az oktatási intézmények, amelyekkel kapcsolatba kerülnek, nem mindig képesek hatékonyan.

2. Az a képesség, hogy túllépünk azokon az elkerülhetetlen korlátokon, amelyek egy ilyen hosszú ideig tartó projekt során jelentkeznek, mint például a projektjavaslatok összehangolásának nehézségei (pl. az eszközkészlet tevékenységei) a célcsoporttal, vagy a változások, amelyek a projekt során elkerülhetetlenül érintik bármely területet, munkacsoportot, kollektívát (az Olaszországnak és Görögországnak szentelt részekben jól elmagyarázzák, hogyan veszett el - ha nem is teljesen - a kapcsolat az első kiadásban részt vevő idősebb fiúkkal és lányokkal, mert akkorra már más prioritásokra összpontosítottak, mint például a tanulás, de a munka is, ami felhívja a figyelmet a 18 év alatti iskolaelhagyók és a munka világába való korai, gyakran képzetlen belépésük problémájára).

Ez a korlátokon való túllépés képessége fontos képességeket mutat a projektet a különböző területeken irányítók rugalmassága tekintetében; de ez egyben a beavatkozás egy egész területének elsajátítását is erősíti, azt, amelyen a partnerek évek óta dolgoznak: a szolidaritáson alapuló, fenntartható, inkluzív labdarúgás mint a közösségépítés modellje.

A jelentésből világosan kitűnik, hogy az eszköz minden lehetőségének pontos ismerete döntő fontosságú volt ahhoz, hogy a projekt jelzéseit időről időre a különböző referencia-kontextusokhoz lehessen igazítani, ami olyan alapvető gyakorlat és képesség, amely gyakran hiányosságot jelent a papíron leírtak konkrét alkalmazása során.

3. Az együttműködési folyamatok központi szerepe. A jelentésnek különösen a szerb és a magyar partnerek által írt részei adják meg a mértékét annak, hogy az ötletelés, az összejövetelek és a szavazás alapvető szerepet játszottak a digitális tartalom létrehozásában, ami egy "zárt" keretek között tükröződik.

az edzőteremben (az osztályteremben, ahol az edzés zajlott) a fiatalok által elsajátított dinamikát egy "nyitott" térben (a futballpályán). A magyar partner által írt rész nagy őszinteséggel rávilágít mindazokra a nehézségekre, amelyek e döntési folyamatok során felmerültek, de aztán világosan kifejti, hogy a gondos és precíz enyhítési stratégiák hogyan teremtették meg - ismét - ugyanezen nehézségek leküzdésének lehetőségét.

Paradox módon a digitális tartalomkészítés zárt döntéshozatali, majd működési terében a Football3 "leckéje" teljes erejével (Görögország és Szerbia) látszik megmutatkozni, nemcsak a cselekvés, hanem a módszer szintjén is. Minden partner hangsúlyozta, hogy az alkotási folyamat során minden fiú és lány tiszteletben tartotta a különböző megközelítéseket, ötleteket, nézőpontokat; hatékony önszabályozó folyamatokat hoztak létre a szerepek elosztásában (Görögország), olyan eddig nem ismert készségekhez kellett folyamodniuk, mint a türelem (Magyarország), ki kellett alakítaniuk a képességet, hogy hidat teremtsenek (Szerbia) a vágy, az ötlet és az ötlet megvalósítása között.

4. Végül, de nem utolsósorban a fiúk és lányok önfelismerésen (a váratlan tehetség felfedezése, hogy jó valamiben, mint a magyar kamaszok esetében, és a digitális eszközök használatának összetettebb galaxisába való belépésük) és még inkább a közösségek általi elismerésen átvezető empowerment folyamata.

Minden szöveg, különösen a görög és az olasz partnerek szövegei jól kiemelik ezt a szempontot, amikor arról szólnak, hogy a fiatalok örömmel látják, hogy munkájukat elismeri egy olyan közösség, amely túl gyakran gyanakvással tekint rájuk, megbélyegzi és elutasítja őket; és ezt a szerb partner sajátos intézkedése is kiemeli, amely ezt a folyamatot a kiállítási nap iskolai megrendezésével valósította meg.

Éppen a kiállítási napok megvalósítása volt az alapvető pillanat, egy összetett folyamat megfelelő lezárása, amely hatékonyan mutatta meg a két projekterület, a labdarúgás és az új média váratlan kiegészítő jellegét. Valamennyi partner elmesélte, hogy a helyi közösségek lakóival való tartalommegosztás pillanatai és a pillanatában a futballjáték váltakozott és keveredett nagy hatékonysággal. Valószínűleg ez a DIALECT2 fő gondolata.

