



La cardiocirurga e il fiorista

48 |

Intervista a Monika Hofmann, collaboratrice scientifica presso il Centro interdisciplinare per la ricerca di genere IZFG dell'Università di Berna

Perché molti mestieri sono considerati femminili o maschili? Un videogioco didattico e un set di carte invitano a riflettere sugli stereotipi di genere nella scelta di una professione.

«like2be» è un progetto destinato principalmente alle allieve e agli allievi di terza e quarta media. Si tratta di un videogioco didattico online a cui si aggiunge un set di carte da usare in classe per attività di approfondimento che si inseriscono in modo ideale nelle lezioni di educazione alle scelte. È stato concepito come strumento per promuovere scelte professionali meno influenzate dagli stereotipi di genere e ha lo scopo di aiutare le allieve e gli allievi della scuola media durante l'orientamento professionale. Dall'anno scorso, «like2be» è disponibile in tutta la Svizzera ed è stato accolto con interesse anche in Ticino.

Per saperne di più abbiamo intervistato la responsabile del progetto Monika Hofmann, collaboratrice scientifica del Centro interdisciplinare per la ricerca di genere IZFG dell'Università di Berna.

Com'è nato il progetto «like2be»?

Oltre che di ricerca fondamentale e ricerca applicata, il Centro interdisciplinare per la ricerca di genere IZFG dell'Università di Berna si occupa di progetti legati alla trasmissione delle conoscenze. Ci interessa lavorare a partire dai più recenti risultati della ricerca scientifica nell'ambito degli studi di genere per renderli accessibili a un pubblico più vasto. Per questo progetto abbiamo collaborato con Elena Makarova, ricercatrice nel campo delle scienze dell'educazione che si interessa in particolare di scelte professionali e questioni di genere. L'idea era quella di sviluppare un cosiddetto *serious game*, un videogioco didattico, incentrato sul tema della scelta di una professione da parte dei ragazzi della scuola media. Così è nato «like2be».

Quali sono gli apporti teorici della ricerca che sono stati più rilevanti per il progetto? In che modo sono stati integrati nella modalità didattica del serious game?

«like2be» deriva da un progetto di ricerca del Fondo nazionale svizzero intitolato *Gleichstellung der Geschlechter/Égalité entre hommes et femmes* (www.nfp60.ch). In uno dei sottoprogetti è stato rilevato che i giovani in Svizzera scelgono le loro professioni in un modo molto conforme agli stereotipi di genere. Un altro elemento fondamentale sono stati i risultati delle ricer-

che della professoressa Hannelore Faulstich-Wieland, specialista in scienze dell'educazione, che ha mostrato come si potrebbero re-improntare le lezioni in cui avviene l'orientamento professionale, affinché vi sia una maggiore sensibilità all'aspetto del genere. Le ricerche in varie discipline sottolineano inoltre che le ragazze e i ragazzi si affrancano più facilmente da scelte professionali o di vita stereotipate se hanno modelli da seguire. Nel nostro *serious game* proponiamo quindi esempi virtuosi e presentiamo percorsi biografici molto diversi tra loro. Si è dunque trattato di raccogliere i risultati di vari contributi scientifici e di integrarli nel gioco.

Che riscontri ci sono stati finora? Il progetto ha suscitato un interesse generale o avete notato differenze nelle singole regioni della Svizzera?

Il riscontro è stato straordinario! Ancora non ci capacitiamo del successo che abbiamo avuto. È curioso che attualmente la maggior parte delle richieste stia arrivando dalla Francia e questo anche se il gioco è stato elaborato pensando al sistema di educazione e formazione svizzero.

In Svizzera il riscontro è stato diverso nelle varie regioni. Siccome siamo di base a Berna, qui abbiamo una rete di contatti particolarmente fitta, per cui è nel Canton Berna che abbiamo avuto più successo: attraverso la Divisione dell'educazione abbiamo potuto distribuire il set di carte con il materiale didattico di accompagnamento a tutte le scuole secondarie e continuiamo a ricevere nuove ordinazioni. Le richieste comunque continuano ad arrivare regolarmente da docenti di tutta la Svizzera tedesca. Le ordinazioni del set di carte nella Svizzera romanda giungono invece soprattutto da privati. Per quanto riguarda il Ticino, le ordinazioni si sono concentrate in un breve lasso di tempo, poi, negli ultimi sei mesi non abbiamo più ricevuto nuove richieste. Non sappiamo se ciò sia dovuto al fatto che abbiamo già fornito molti set di carte a vari enti istituzionali e che quindi tutta la domanda è stata soddisfatta o se il progetto riscontra meno interesse in questa parte del paese. In ogni caso, ci farebbe molto piacere ricevere un feedback dalla Svizzera italiana!

Avete già avuto occasione di notare qualche risultato? Ci sono esempi concreti o qualche aneddoto particolare?

Il fatto che la domanda sia così grande da provenire addirittura da oltreconfine dimostra che abbiamo toc-

cato una questione scottante. Non ci è tuttavia possibile misurare la portata di quanto fatto, poiché i fondi vincolati al progetto sono esauriti e di conseguenza il nostro lavoro è finito. Dai test preliminari condotti nelle classi è però emerso che il gioco incentiva le allieve e gli allievi a discutere sui ruoli di genere, sui percorsi professionali e sui mestieri meno conosciuti. In ognuna di queste occasioni abbiamo conversato a lungo e approfonditamente con le ragazze e i ragazzi. D'altronde l'obiettivo era proprio questo: portare i giovani a interrogarsi, a riflettere, e sensibilizzarli alla grande varietà di possibili professioni che prima di giocare non avevano preso in considerazione. Ricordo l'esempio di un ragazzo che non sapeva dell'esistenza della formazione di Interactive Media Designer AFC. Grazie al gioco «like2be» ha ottenuto qualche informazione di base al riguardo e ci ha spiegato perché riteneva si trattasse del tirocinio che faceva al caso suo. Era assolutamente entusiasta della scoperta.

Fino a che punto un progetto come «like2be» è in grado di avere un impatto concreto? Che altro si può o si dovrebbe fare per superare gli stereotipi che poi influiscono sulla scelta di una professione e più in generale sull'orientamento professionale?

È chiaro che un singolo progetto non può cambiare gli stereotipi. Nella fascia di età degli adolescenti, «like2be» può tuttavia promuovere una maggiore sensibilità riguardo ai ruoli legati al genere, allargare l'orizzonte della scelta degli studi o di una professione, e far conoscere percorsi professionali che magari non si pensava fossero possibili. Più in generale, un progetto come questo ha il pregio di contribuire a far riflettere e discutere in modo meno semplicistico sulla segregazione di genere che continua a dominare il mondo del lavoro e che spinge le ragazze e i ragazzi a optare per un ventaglio limitato di formazioni accademiche o professionali.

Ci vorrà senz'altro ancora del tempo prima che i rapporti fra femmine e maschi siano un po' più equilibrati nella scelta di una professione. Sicuramente è necessaria anche una sensibilizzazione agli stereotipi di genere che coinvolga i genitori e i docenti. Le ricerche scientifiche mostrano che queste due categorie di persone esercitano un'influenza enorme sulle scelte professionali che i giovani fanno. «like2be» è destinato in primis alle ragazze e ai ragazzi della scuola media, ma se riesce a far riflettere anche genitori e docenti è tanto di guadagnato.

Il videogioco è accessibile a tutti gratuitamente online, ma c'è anche il set di carte per le attività di approfondimento. È ancora disponibile?

Sì, abbiamo ancora set di carte in italiano, francese e tedesco. Come il gioco, anche le carte sono gratuite: le inviamo per posta su richiesta fino a esaurimento delle scorte. Ma anche in seguito sarà sempre possibile scaricarle in formato PDF dal nostro sito.

Il progetto «like2be» continuerà? Sono previsti ulteriori sviluppi del gioco?

Al momento partecipiamo al dialogo pratico-teorico del progetto di cooperazione «chance_be», dedicato alle pari opportunità nella scelta degli studi o di una professione. Si tratta di un'iniziativa congiunta delle tre scuole universitarie di Berna: l'università, l'alta scuola pedagogica e la scuola universitaria professionale. Sarebbe una bella cosa se da questa fase di riflessione nascesse un nuovo progetto.

In cooperazione con l'Alta scuola pedagogica di Zurigo e con il sostegno finanziario della Fondazione Mercator stiamo inoltre progettando un lavoro di ricerca sull'accettazione della diversità sessuale e di genere in contesti pedagogici nella Svizzera tedesca.

Sebbene il progetto «like2be» sia ormai completato, non rimaniamo quindi certo con le mani in mano: c'è ancora un gran bisogno di intervenire per superare gli stereotipi di genere e garantire le pari opportunità.

Maggiori informazioni

Trovate il videogioco didattico «like2be» e il set di carte per le attività di approfondimento da fare in classe al sito www.like2be.ch. L'offerta è gratuita e disponibile in italiano, tedesco e francese. Per ricevere gratuitamente un set di carte nella lingua che preferite, vi invitiamo a inviare un'e-mail all'indirizzo izfg-info@izfg.uni-be.ch (fino a esaurimento delle scorte).



Allestimento grafico
del serious game "like2be"
(fonte: www.like2be.ch)