

Bando A SCUOLA DI LIKE 2019

Progetti finanziati

● **MONCALIERI (TO)**
Super rete solidale

● **ROMA**
Commenta+

● **SANLURI (VS)**
A caccia di like

● **SAN GIOVANNI
SUERGIU (CI)**
Noi cyberbulli... e tu?



IC SANLURI - SANLURI (VS) A CACCIA DI LIKE

I ragazzi della secondaria di primo grado incontreranno psicologi, Polizia Postale e testimonial del Comitato Paraolimpico. Dopo le esperienze in escape room per stimolare la collaborazione, il progetto vedrà la sua concretizzazione nella realizzazione di cortometraggi, di una pièce teatrale e di un video musicale.

Con la scuola dell'infanzia e della primaria verrà fatto un lavoro sull'autostima e il rispetto attraverso la pet therapy. Tutti i ragazzi, in occasione dell'evento finale, saranno ospiti del Cagliari Calcio per incontrare i giocatori.

ISS CINE TV ROSSELLINI - ROMA COMMENTA+

Il progetto "Commenta +" vedrà la realizzazione di una serie di attività di formazione digitale e face to face. Avrà inizio con la creazione di 4 gruppi di peer educator che organizzeranno gli incontri con esperti e testimonial. Successivamente saranno realizzati 4 video a tema cyberbullismo che saranno inseriti all'interno del canale di e-learning. "Commenta +", portale di formazione a distanza, sarà attivo per alunni, docenti e genitori e raccoglierà i dati desunti dai test che coronano ogni video. Gli stessi dati permetteranno di creare statistiche e ricerche sulle tematiche trattate.

IC MARCONI - SAN GIOVANNI SUERGIU (CI) NOI CYBERBULLI... E TU?

Il percorso progettuale assume come sfondo la tematica della prevenzione e del contrasto del fenomeno del bullismo/cyberbullismo, in ambito scolastico ed extrascolastico attraverso un'articolazione in 5 laboratori – Teatro e Danza, Artistico-Espressivo, Animazione alla Lettura, Educazione socio-affettiva, Web-forum – e in un percorso di formazione rivolto a tutte le componenti. Il progetto propone dunque una forma nuova di scuola-laboratorio che travalica i limiti dello spazio scolastico per abbracciare l'intera comunità educante con l'intento di far interagire i diversi attori della società civile.

ISS MAJORANA - MONCALIERI (TO) SUPER RETE SOLIDALE

La creazione di una rete territoriale ampia e strutturata per prevenzione e cura del cyberbullismo è lo scopo principale del progetto. In collaborazione con il Comune ed enti locali, si prevedono a tal fine diverse attività, tra cui lo sportello psicologico settimanale per tutto l'anno scolastico, la realizzazione di un percorso di peer-education tra i tutor formati e i ragazzi della scuola, la creazione dei "team di supporto" con figure adulte specializzate e la creazione di un gioco interattivo per le classi della primaria e per la secondaria.

Report Progetto "A caccia di Like" Istituto Comprensivo di Guasila e Sanluri



IC GUASILA

Seguendo il cronoprogramma stabilito in fase di progettazione si riporteranno di seguito le attività svolte inserendo un piccolo resoconto sul loro sviluppo e andamento.

In fase iniziale, in seguito alla presentazione del progetto con tutti i partner, durante il collegio e i singoli consigli di classe, i docenti dell'istituto sono stati informati su tutte le fasi del progetto. Lo stesso è avvenuto con le famiglie per mezzo dei rappresentanti di classe.

- La prima attività messa in essere è stata l'escape room. L'attività è stata proposta in tutte le classi della scuola secondaria di primo grado appartenenti ai seguenti comuni: Samatzai, Pimentel, Ortacesus, Selegas e Guasila. A causa dell'interruzione dovuta all'evolversi dell'emergenza sanitaria, un comune, nello specifico Guasila non ha potuto completare l'attività. Per colmare questa mancanza, stiamo lavorando affinché si possa proporre la stessa su remoto. Purtroppo, la particolarità dell'attività svolta con il canonico gioco in scatola attualmente non è compatibile con le norme che si devono rispettare in classe. L'attività è stata molto proficua, sono emersi i punti di forza e le criticità dei gruppi classe. L'escape room ha riscosso molto successo ed entusiasmo tra i ragazzi.
- Gli incontri con la psicologa si sono svolti principalmente in presenza. Hanno partecipato gli alunni delle classi 3-4-5 della primaria e tutte le classi della



scuola secondaria di primo grado. Al passaggio alla dad alcune classi, quelle che non hanno potuto completare in presenza, hanno partecipato agli ultimi incontri con la psicologa in videoconferenza. Con la psicologa si è potuto approfondire la tematica del bullismo e del cyberbullismo, con attività coinvolgenti che hanno portato alla creazione di diversi cartelloni.

- Creazione cortometraggi. I cortometraggi da svolgere sono tre. Al momento della chiusura della scuola si era iniziati con la creazione del primo. Si sono svolte 5 delle 10 ore destinate al singolo cortometraggio. Le lezioni erano state tutte calendarizzate.
- Le altre attività quali pettherapy, incontri con Cagliari Calcio, Comitato Paralimpico, Polizia Postale erano in parte già calendarizzate e pronte a partire.

Allegato alla presente si invia il nuovo cronoprogramma con le attività da completare.

IC SANLURI:

Il progetto ha avuto inizio a seguito di una lunga **fase preparatoria** che ha visto coinvolti i due istituti di Sanluri e Guasila. L'istituto capofila, Sanluri, ha gestito tutto l'iter relativo alla predisposizione dei bandi per la nomina degli esperti, l'organizzazione delle commissioni giudicatrici, la designazione degli esperti e la conseguente firma dei contratti. Nell'istituto di Sanluri il progetto è stato inglobato nella realizzazione del Ptof, in collaborazione con la Commissione Bullismo e Cyber bullismo e il Team dell'innovazione digitale che ha programmato svariate attività da proporre alle classi, di seguito specificate.

A seguire:

1. è stata realizzata la pubblicità (All. 1) in un'apposita sezione del sito, (<https://istitutocomprensivosanluri.edu.it/index.php/a-caccia-di-like>), nel quale sono state inserite le attività svolte e dei brevi testi su Carolina e sulle finalità del progetto.
2. Si è scelto un logo che rappresentasse l'intero progetto http://comprensivoguasila.it/index.php?option=com_content&view=article&id=2802:inaugurazione-evento-qa-caccia-di-likeq (All.2)
3. È stato pubblicato un articolo su un quindicinale della zona a seguito dei lavori di apertura del progetto. (Allegato 3)

Il progetto è stato avviato il **29 gennaio 2020** presso la Biblioteca comunale di Sanluri con una bella presentazione che ha visto la partecipazione delle autorità locali, degli esperti esterni e dei responsabili della Fondazione nella persona di



Ivano Zoppi. L'evento è stato allietato dall'orchestra dell'IC Sanluri che ha accolto il pubblico con dei brani musicali e si è concluso con un piccolo momento conviviale (All. 4)

A febbraio sono iniziati i laboratori, esattamente l'11 febbraio, in occasione del Safer Internet Day, poiché l'istituto di Sanluri è iscritto al programma SIC, Generazioni connesse e ha il suo documento di E-Policy.

Sono state coinvolte le classi dell'istituto a partire dalla quarta primaria con la visione di alcuni video mirati, tratti da Generazioni Connesse ([Generazioni Connesse](https://youtu.be/2tIvISN1o8U))(<https://youtu.be/2tIvISN1o8U>) e, in contemporanea per i ragazzi più grandi, è stato proposto il filmato in ricordo di Carolina.

In particolar modo le quarte e le quinte primaria sono state accolte dal Team dell'Innovazione Digitale e dalla Commissione Bullismo dell'istituto per la realizzazione di tutta una serie di lavori grafici ragazzi e diversi circle time sull'argomento.

Gli incontri con gli esperti, **le psicologhe e il regista alla scuola secondaria di primo grado dell'IC Sanluri**, sono stati avviati e seguiti come da cronoprogramma, per la sensibilizzazione dei ragazzi attraverso attività ludiche in classe sulle tematiche oggetto del percorso.

<https://read.bookcreator.com/8bALKclwYLaayD7AG0JuO5oqUI83/RbqFS9jYTe yjeAY5rHztqg>

Per la realizzazione dei video musicali e della pièce teatrale sono stati realizzati da ciascuna classe degli elaborati. Si allega un video musicale con una canzone dell'autore scritta e musicata dagli alunni di una classe e suonata e cantata da un alunno dell'IC di Sanluri (All.5)

video bimbo canzone originale con la chitarra.mp4

Tutti i lavori verranno assemblati dal regista con la collaborazione dei docenti dei diversi consigli di classe per la produzione dell'elaborato finale. Con successiva mail verranno inviati altri elaborati, se ritenuto necessario.

La chiusura delle scuole non ha consentito la prosecuzione del progetto, che si spera di riprendere da gennaio 2021 con i laboratori previsti con l'educatrice che



farà realizzare agli alunni un manufatto con il motto *Io mi prendo cura di te*, la PetTherapy, il Comitato Paralimpico e le attività previste con le associazioni di volontariato, come da cronoprogramma iniziale del progetto A caccia di like.

Dal punto di vista finanziario sono stati impegnati e spesi solo i fondi previsti per la giornata di inaugurazione del progetto per euro 350,00. Gli esperti esterni e le altre figure di sistema non sono state attualmente retribuite poiché i contratti stipulati prevedono il pagamento delle competenze al termine delle attività progettuali previste.

Allegato alla presente si invia il nuovo cronoprogramma con le attività da completare e si coglie l'occasione per ringraziare la Fondazione per la fiducia accordata, in particolar modo la signora Milone per il preziosissimo supporto.

Il Dirigente Scolastico
Dott.ssa Cinzia Fenu

Firma autografa sostituita dall'indicazione
a stampa ai sensi art. 3 c. 2 d.lgs 39/1993



Progetto : A Caccia di Like

PRESENTAZIONE EVENTO

BIBLIOTECA COMUNALE DI SANLURI

PROGRAMMA

29 GENNAIO 2020

Inizio dei lavori ore 10:00

Avvio in musica con i ragazzi del corso musicale di Serrenti guidati dai docenti Zuddas Carmine, Piroddi Francesca, Marongiu Martina, Orrù Mattia

Interverranno:

Cinzia Fenu e Alessandra Cocco, **Dirigenti scolastici degli Istituti Comprensivi** coinvolti nel progetto: ***Saluti e presentazione del progetto***

Zoppi Ivano, **responsabile della Fondazione Carolina**: *Presentazione della Fondazione Carolina e dei suoi scopi*

Prof.ssa Katia Pilia e Maccioni Roberta, **coordinatrici del progetto** e dell'*organizzazione delle varie fasi*

Tutti i Partner del progetto, che presenteranno il loro ruolo e il contributo nel progetto "A caccia di Like"

Comitato Italiano Paralimpico

Paola Cao, rappresentante amministrativo e socia della **Cooperativa Killia**

Alberto Mascia *per* la **Polizia Postale** di Cagliari

Dott.ssa Garau Stefania: **Educatrice**

Dott.ssa Pusceddu Kathya: **Psicologa**

Dott.ssa Pitzalis Valeria: **Psicologa**

Carola Pierluigi e Fadda Matteo: **Registi**

Chiusura in musica con i ragazzi del corso musicale di Sanluri guidati dai docenti Vinci Rosangela, Cadeddu Alessandra, Pittau Valentina, Sechi Fabrizio, Soro Simone.

Ore 12.30 circa: conclusione dei lavori

Progetto “A caccia di Like” Istituto Comprensivo di Guasila e Sanluri

Pet Therapy



Killia
13 aprile alle ore 14:42 · 📍

Oggi è iniziato un nuovo splendido progetto presso gli Istituti comprensivi di Sanluri e Guasila. Grazie a Fondazione Carolina per averci incluso e reso partecipi di questa splendida iniziativa contro il cyberbullismo! Nala e Sten si sentono onorati e durante il rientro hanno fatto un pisolino!



Documento tecnico

FASE I – “CommentaTI” e FASE II- “CommentiAMO” del progetto di rete

“COMMENTA +” IIS CINE-TV ROSSELLINI

Il progetto di rete “**Commenta +**”, uno dei 5 progetti vincitori della prima edizione del bando nazionale “A scuola di like”, promosso dalla Fondazione Carolina Onlus conclude le sue due fasi iniziali formando **59 peer educator** e sensibilizzando **circa 100 ragazzi** delle classi del triennio dell’ISS Cine TV- Roberto Rossellini attraverso un evento digital progettato dagli stessi peer educator. Le due fasi, portati avanti grazie al supporto e al coordinamento del team della Sentiti Bene Società Cooperativa Sociale Onlus, nonostante l’anno di arresto dovuto alla pandemia è riuscito nel 2021 a raggiungere risultati soddisfacenti, anche attraverso attività ripensate totalmente per essere svolte a distanza in DAD.

Il presente documento tecnico vuole, come un diario di bordo, ripercorrere i momenti più salienti delle fasi progettuali realizzate portando alla luce i risultati raggiunti e difficoltà riscontrate.

Per completezza, il documento sarà diviso in due sezioni per dare evidenza a quelle che sono state le attività pre- Covid 19 e quelle post COVID 19.

PRE COVID- 19

Il progetto “Commenta+” ha avuto avvio con un Evento di lancio il 5 Febbraio 2020, che ha coinvolto più di 100 ragazzi dell’IIS Rossellini in ascolto di ospiti e testimonianze:

- *Flavia Rizza*, una ragazza romana, vittima di bullismo che lavora per rendere i ragazzi più attenti e proattivi riguardo le tematiche del bullismo e del cyberbullismo
- Dott.ssa Rosanna Milone, Fondazione Carolina Onlus
- Dott.ssa Francesca Vetrugno, Assessore delle politiche educative. Municipio Roma VIII

L’evento è stato pensato, grazie alle parole di Flavia Rizza, per stimolare la partecipazione dei ragazzi al progetto e generare in loro quella giusta curiosità. Le impressioni dei ragazzi coinvolti nell’evento sono stati raccolti in post-it, trascritti nell’Allegato 1, e che faranno da spunto per la sponsorizzazione del canale e-learning che verrà costruito a conclusione del progetto.

Pensa positivo!

Commenta positivo!

coinvolti 4 gruppi di 15 ragazzi provenienti da diverse classi della sede centrale e succursale dell'Istituto.

Nelle prime 8 ore di formazione (2 ore per gruppo), guidati dalla formatrice Dott.ssa Sara Papavero e dalla psicologa e psicoterapeuta, Dott.ssa Letizia Cingolani, i ragazzi sono stati spinti ad una riflessione su stessi attraverso un commento che mettesse in luce gli elementi chiave della propria identità. Il primo incontro formativo in presenza "COMMENTA TE STESSO", partendo dalla definizione di "Identità", e di come la propria identità si costruisce in fase adolescenziale attraverso le proprie origini, il presente e chi si vuole essere nel futuro, ha portato i ragazzi, infine, a comprendere qual è il loro modo di agire nei confronti della violenza attraverso un'attività di contatto fisico che li ha messi nei panni di un bullo e di una vittima.

In seguito al primo incontro erano state programmati 3 ulteriori incontri formativi, che purtroppo hanno subito l'arresto dovuto alla pandemia. Il team Sentiti Bene supportato dalla coordinatrice del progetto, la Prof.ssa Rosa Dardano, hanno cercato in tutti i modi di coinvolgere i ragazzi in DAD per la creazione di un canale Instagram "Commenta +" e attraverso l'attivazione dello sportello Face to Face a distanza, ma senza alcun risultato.

Le difficoltà maggiori sono state riscontrate nell'aver attivato gli incontri in DAD al di fuori dell'orario scolastico e nelle difficoltà dei ragazzi iniziale a seguire le attività online per mancanza di device, e infine, anche nel crescente malessere dei ragazzi dovuto alla solitudine del lockdown.

Dettaglio risorse spese "Pre- Covid 19":

- 5 ore di coordinamento evento iniziale e formazione da parte di Sentiti Bene Società Cooperativa Sociale Onlus: € 30,00 x 5 h = € 150,00
- 8 ore 1 formatrice: € 30,00 x 8 h = € 240,00
- 8 ore psicologa professionale: € 35,00 x 8 h = € 280,00

Pensa positivo!

Commenta positivo!

POST COVID- 19

Dopo svariati tentativi, il progetto “Commenta +” ha ripreso nel Febbraio 2021 con le sue attività in una modalità ripensata e progettata per essere svolta in DAD e riconosciuta come progetto curriculare in orario scolastico, grazie alla collaborazione dei professori.

Essendosi trasformato in un progetto curricolare, è stata abbandonata l’idea dei gruppi misti e pertanto sono state individuate due classi terze, la 3A e la 3B della sede centrale dell’istituto, dove in realtà sono stati convogliati (per scelta dell’indirizzo e per la rimodulazione delle classi post-covid) la maggior parte di quei ragazzi del biennio che avevo svolto l’attività formativa pre covid- 9.

In questa nuova modalità è stato possibile concludere entro Aprile le seguenti due fasi iniziali del progetto:

I FASE “CommentaTI”: 59 ragazzi delle classi 3A e 3B sono stati coinvolti in un percorso formativo a distanza guidati dal team della Sentiti Bene Cooperativa Sociale Onlus. Il percorso è stato svolto attraverso i seguenti 5 incontri:

1. **Presentazione “Commenta +”** (4 ore formative, 2 ore per classe e 1 educatore): la Dott.ssa Papavero Sara si è presentata ai ragazzi come punto di riferimento del progetto e li ha portati alla scoperta del percorso formativo e del laboratorio successivo. Per creare il giusto clima, dopo un piccolo quiz per conoscere l’educatrice, attraverso il gioco di conoscenza della ruota della fortuna è stata data ai ragazzi l’opportunità di parlare di sé stessi, come punto di partenza per il percorso da affrontare. Alla fine dell’incontro i ragazzi sono stati invitati a condividere attraverso la piattaforma www.menti.com una parola che potesse descrivere la loro idea di tematiche da affrontare nel percorso formativo. Il risultato del feedback finale è riportato nell’immagine seguente [allegato 2_Evento lancio]



Pensa positivo!

Commenta positivo!

2. **Commenta te stesso e le tue emozioni** (4 ore formative, 2 ore per classe e 1 educatore + 1 psicoterapeuta e sessuologa professionale): I ragazzi sotto la guida della psicologa e psicoterapeuta Dott.ssa Pasqualina Casillo e coordinati dall'educatrice Sara Papavero, sono stati portati in primis a riconoscere le emozioni vissute in questo periodo di pandemia. Essendo i ragazzi il punto di partenza, questo ha permesso di sondare il loro stato d'animo per il prosieguo dell'attività. Subito dopo si è entrati nel vivo della tematica alla base del progetto ovvero il Cyberbullismo: sono state dati ai ragazzi le basi teoriche per comprenderne gli elementi caratteristici e le varie tipologie, e in seguito si è riflettuto su quelle che possono essere di base le emozioni del carnefice e della vittima attraverso la visione di un corto Pixar "L.O.U." e un estratto del film "Cyberbulli: pettegolezzi online". Alla fine dell'incontro i ragazzi sono stati invitati a condividere attraverso la piattaforma www.menti.com l'emozione più forte che hanno vissuto durante il primo incontro, sorprendendoci con la parola Felicità, così come evidenziato dall'immagine seguente [allegato 3_Slide Commenta te stesso e le tue emozioni].:



3. **Commenta il tuo linguaggio dentro e fuori dal web** (4 ore formative, 2 ore per classe e 2 educatori): I ragazzi sotto la guida delle due educatrici la Dott.ssa Sara Papavero e la Dott.ssa Francesca Scali hanno avuto la possibilità di comprendere quelle che sono le dinamiche legate al linguaggio all'interno e fuori dal web. Il primo punto di riflessione è stato quello sul gergo giovanile attraverso un confronto tra presente e passato e una presa di coscienza su quello che è il valore che ne viene dato da parte degli adolescenti. Subito dopo, partendo da alcuni esempi del web, si è passati alla disanima del fenomeno dell'Hater, mettendone in risalto

Pensa positivo!

Commenta positivo!

della comunicazione non ostile”.

L'ultima parte dell'incontro, incentrata sul fenomeno delle Fake News, ha permesso ai ragazzi, attraverso degli esempi, di comprendere quelli che sono le caratteristiche delle bufale e i rischi ad esse correlati. [allegato 4_Slide 4.Commenta il tuo linguaggio dentro e fuori dal web]

- 4. Commenta la tua identità digitale** (4 ore formative, 2 ore per classe e 2 educatori) I ragazzi sotto la guida delle due educatrici la Dott.ssa Sara Papavero e la Dott.ssa Viola Centioni hanno avuto modo di riflettere su quella che è l'immagine che vogliono trasferire attraverso i loro profili social e il peso che questa ha per il loro futuro nel campo lavorativo e non solo. Per arrivare a questo è stata utilizzata la dinamica dell'“Asta dei Valori”: ogni ragazzo ha ricevuto virtualmente ed idealmente una somma di denaro per partecipare ad un 'asta in cui i beni in vendita sono i valori. La dinamica partendo da valori quali like e finendo con valori quali la famiglia e l'amicizia ha spinto i ragazzi a risparmiare per acquistare quelli che sono per loro i valori più importanti che vengono mostrati alla conclusione dell'asta con un prezzo maggiore. Così come nell'asta, anche nella vita, si può rischiare di non investire nei valori giusti, ed è per questo che è importante tenerne conto anche nel momento in cui condividiamo un post. Così come nella vita reale, anche nella realtà digitale è importante che i nostri social esprimano noi stessi e non una nostra copia, ed è così che si è giunti alla definizione di Web reputation. Infine, sono state presentate ai ragazzi, attraverso la dinamica dell'“Intervista fotografica”, le 10 regole della Polizia Postale per navigare in sicurezza [allegato 5 _Slide 5 Commenta la tua identità digitale]
- 5. Commenta le tue azioni: i pericoli sul web legati al sesso** (4 ore formative, 2 ore per classe e 1 educatore + 1 psicoterapeuta e sessuologa professionale): I ragazzi sotto la guida della psicologa e sessuologa Dott.ssa Pasqualina Casillo e coordinati dall'educatrice Sara Papavero sono stati portati alla scoperta di quelli che sono i pericoli della rete legati al sesso, quali sexting, grooming, revenge porn e sextorsion. Per ogni fenomeno sono stati presentati loro casi di cronaca, sottolineandone la natura di reato. Infine, è stata presentata loro l'App YouPol della Polizia Postale per il contrasto della violenza e tutte le sue funzionalità. [allegato 6 _Slide 6 Commenta le tue azioni: i pericoli sul web legati al sesso]

Pensa positivo!

Commenta positivo!

II FASE “CommentiAMO”: i 59 peer educator delle classi 3A e 3B guidati dal team della Sentiti Bene Cooperativa sociale Onlus si sono messi all’opera per la realizzazione di un evento di peer education a favore di circa 100 ragazzi del biennio della sede centrale dell’istituto. Le fasi fondamentali della presente attività sono state:

- 1. Preparazione dell’ Evento Peer:** (6 h formative + 2 h psicologa , 3 h per classe + 1 h per classe e 3 educatrici + 1 psicologa, 4 h per prove e 1 educatore) i 59 peer educator in 8 ore guidati dalle 3 educatrici e dalla psicologa hanno scritto e progettato l’evento di peer education, pensando al linguaggio e le modalità della presentazione. Infine, si è effettuata una prova generale di 4 ore guidata dall’educatrice Dott.ssa Sara Papavero.
- 6. Peer Educator IN ACTION:** (3 h per le 3 formatrici + 2 testimonial) evento digitale di 3 ore presentato e diretto dai 59 peer educator a favore di quasi 100 ragazzi del biennio dell’istituto. Un ragazzo della 3A e una ragazza della 3B sono stati i presentatori di un evento che ha visto le classi alternarsi attraverso momenti formativi da loro creati su Cyberbullismo e Identità digitale, argomenti da loro scelti. Inoltre, i due ragazzi hanno avuto l’opportunità di intervistare l’ospite speciale Andrea Nuzzo, “unfluencer” e ideatore del famoso stiker man “Sii come Bill”. Con Nuzzo si è avuta l’opportunità, attraverso un dialogo aperto anche con i più piccoli, di riflettere sui rischi e le opportunità della rete. Infine, è giunto il video messaggio per i ragazzi di Flavia Rizza, ex vittima di cyberbullismo e testimonial della Polizia Postale, la cui esperienza di rinascita ha permesso di far conoscere ai ragazzi, alla fine, la tragica storia di Carolina Picchio e la sua rinascita attraverso la Fondazione che porta il suo nome e che ha permesso tutto questo. [allegato 7_Slide 7Elaborato ragazzi peer education]

Di seguito i commenti dell’evento tramite www.menti.com:



Pensa positivo!

Commenta positivo!

Dettaglio risorse spese “Pre- Covid 19”:

- 6 ore di coordinamento evento peer e formazione da parte di Sentiti Bene Società Cooperativa Sociale Onlus: € 30,00 x 6 h = € 180,00
- 47 ore divise fra 3 formatrici: € 30,00 x 47 h = € 1410,00
- 12 ore psicologa professionale: € 35,00 x 12 h = € 420,00
- 2 gettoni per testimonial: € 100 x 2 testimonial = € 200,00

Link comunicazione social:

- **Evento lancio:**
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1198346770374460/?d=n>
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1201824430026694/?d=n>
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1202061333336337/?d=n>
- **l incontro in presenza:**
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1213819885493815/?d=n>
- **Incontro “Commenta te stesso e le tue emozioni”:**
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1506897769519357/?d=n>
 - <https://www.instagram.com/p/CLt5eyHjUjD/?igshid=bmliy65zezea>
- **Incontro “Commenta il tuo linguaggio dentro e fuori dal web**
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1512011999007934/?d=n>
 - <https://www.instagram.com/p/CMCYJ-2DGA6/?igshid=1ju9rvn4ixju3>
- **Incontro “Commenta la tua identità digitale”:**
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1512011999007934/?d=n>
 - <https://www.instagram.com/p/CMCYJ-2DGA6/?igshid=1ju9rvn4ixju3>
- **Incontro “Commenta le tue azioni: i pericoli sul web legati al sesso”:**
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1516098898599244/?d=n>

Pensa positivo!

Commenta positivo!

- Peer educator in action:
 - <https://www.facebook.com/560279504181193/posts/1539682872907513/?d=n>
 - <https://www.instagram.com/p/CNpW75tDEbl/?igshid=1tthc4ksza9v0>

Pensa positivo!

Commenta positivo!

EVENTO LANCIO PROGETTO “COMMENTA +”

5 febbraio 2020-ISS R.Rossellini- ROMA
Feedback dei ragazzi sulla giornata

La giornata di lancio del progetto “Commenta +” ha visto adulti e ragazzi insieme, in un “clima protetto”, a parlare a cuore aperto di bullismo e cyberbullismo. Particolarmente significativa la testimonianza di Flavia Rizza che ha stimolato i ragazzi con tante domande.

A fine giornata è stato chiesto ai ragazzi di scrivere un feedback su un post-it, tanti sono stati i commenti significativi che diventeranno il punto di partenza per l’attività formativa.

Commenti

- Mi è piaciuto l’ambiente protetto che si è creato. Dovremmo sentirci sempre così.
- E ‘stato molto bello sentire la ragazza e spero che queste cose non accadano più. Grazie!!
- La mia vita fa schifo! Ma mi è piaciuto molto il discorso di Flavia
- Mi è piaciuto, sono ciccione e ogni insulto lo prendo come un gioco, Dio Porco!!
- Questa esperienza mi ha aiutato a capire che le persone che in passato mi hanno menato, non sono altro persone che cercano di sentirsi più grandi!
- Non capito perché le persone (ragazzi) mi insultano quando alla domanda “cosa vuoi fare da grande?” io rispondo “IL POLIZZIOTTO”
- Questa esperienza mi è piaciuta molto. Mi ha emozionato la storia di Flavia e il video visto all’inizio. Stimolo tantissimo Flavia, è una ragazza davvero forte. Grazie mille!!
- Penso che chi bullizza ha molti problemi in famiglia
- Secondo me grazie alla tua esperienza ho capito che una persona è forte quando riconosce le sue debolezze e non calpesta quelle degli altri.
- Non rovinarti il presente con un passato che non ha futuro.
- Flavia è una delle ragazze più forti che io abbia mai conosciuto, ho capito che con la violenza non si va da nessuna parte. Mi ha fatto capire che con la mia filosofia: “Se ti danno fastidio, calci nelle palle!”, non si risolve niente. Flavia è stato un vero onore conoscerti, sei troppo forte!
- Mi ha tradito il mio ragazzo e sono mooolto triste. Oggi ho pianto e in più va all’Atlantico senza di me, è uno stronzo!
- Che non bisogna rimanere indifferenti
- Diffondiamo pace, non odio!
- Il Coraggio è Fuoco, il Bullismo è Fumo!!
- Flavia mi sembra una ragazza dolcissima
- Una storia struggente di una ragazza coraggiosa e di esempio per tutti
- Flavia, sei una persona un sacco forte, e ti ammiro molto, un giorno di questi mi devo convincere a chiamare lo psicologo che mi vuole aiutare. Mi hai insegnato molto!! La ragazza viola, spero di poterti ricontrare e parlare faccia a faccia. Chi lo sa!!
- Io penso che questo progetto è molto utile per chi soffre di bullismo per farsi dare una mano da qualcuno
- È stato molto di aiuto a chi è magari è la vittima e chi è bullo
- L’indifferenza è la cosa migliore. Bisogna essere pieni di sé al 10/10
- Non essere vittima di bullismo in silenzio
- Magari tutti noi avessimo il coraggio che ha avuto Flavia
- Farsi aiutare è la cosa più importante!
- Fanculo i bulli, non dare peso ai loro commenti e sii te stessa!
- Per risolvere bisogna mediare
- Mi dicono tutti che sono basso-nano. E ci rimango male!!
- Penso che il bullismo sia un elemento futile all’umanità, e l’umanità è assente in questo elemento
- È facile fare il bullo, quelli veramente forti aiutano gli altri!

Pensa positivo!

Commenta positivo!

- Fare finta di niente, essere superiori ed essere fieri per quello che si è. Senza dare valore alle persone ancora più deboli di sé.
- Se non ci sono eroi per salvarti, allora sii tu il tuo eroe!!
- Non è mettendo in cattiva luce gli altri che si acquisisce splendore
- Non è grande chi ha bisogno di farti sentire piccolo. + Amici – Bulli = Ragazzi + felici
- Sono davvero felice che Flavia sia riuscita a superare un'esperienza così terribile e simile in un certo senso a quella che sto vivendo io in questo momento
- Sono stato sia bullo che bullizzato
- È stata un'esperienza molto forte ma alla fine bisogna pensare che il bullo si crede perfetto ma è un trullo
- Il bullismo appartiene agli ignoranti
- Incontro molto interessante e abbastanza triste perché fa vedere che le persone possono essere dei mostri
- Incontro molto interessante, secondo me è fondamentale sensibilizzare soprattutto con dei testimonial
- Sono sconcertato da tutto questo scempio
- Mi hanno colpito le parole che sono state dette, perché anche io ho avuto degli episodi
- Mi ha colpito la storia di Flavia perché in parte ci sono passata anche io
- Anche io sono stata bullizzata per tantissimi anni. Sei stata fortissima e lo sei tutt'ora per avercelo detto anche a noi. Un bacio!!
- Stupido il bullismo!
- Grande Flavia! Hai avuto molto coraggio! Dio non esiste!
- Il bullismo è una cosa stupida e si deve rispettare l'altro.
- Mi è sembrato un po' come tutti gli altri, ma penso che un problema si possa risolvere con una semplice canna.

Commenta +

PROMOSSO DA



FORMATORI



CON LA COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA
Felici di Navigare



Pensa positivo!

Commenta positivo!

PROMOSSO DA



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE
CINE-TV R. ROSSELLINI

FORMATORI



SENTITI BENE



il Cortile

CON LA
COLLABORAZIONE DI



Garbatella
100x100



polizia
delle comunicazioni

FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare

Commenta+

Pensa positivo! Commenta positivo!

Creare maggiore consapevolezza sul **cyberbullismo** e i **pericoli del web**, partendo dalla costruzione di una **rete** tra ragazzi, scuola, enti locali e associazioni e arrivando alla costruzione di un **portale e-learning** rivolto a ragazzi, genitori ed insegnanti

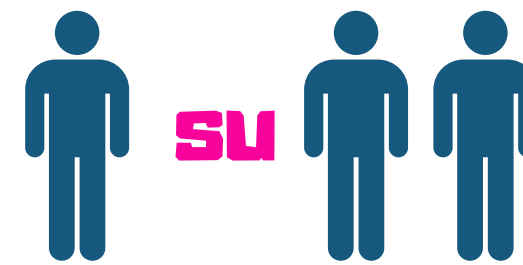
Pensa positivo! Commenta positivo!



30%

dei ragazzi tra gli 11 e i 18
anni sono stati vittime di
bullismo

ROMA



CORECOM 2017

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+



FASE 1

FORMAZIONE
di 2 gruppi di peer educator

SPORTELLO DI FORMAZIONE
"FACE TO FACE"

FORMATORI



Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

FASE 2

I peer educator realizzano video di formazione e-learning per ragazzi, insegnanti e genitori che verranno caricati su una piattaforma online.



Formazione e raccolta dati





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE
CINE-TV R. ROSSELLINI

Commenta+



Call to action!

Pensa positivo! Commenta positivo!

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta +

PRESENTIAMOCI



www.menti.com

Codice: 7227840



E ORA TOCCA A VOI!

<https://wheeldecide.com/index.php?c1=COLORE+PREFERITO&c2=SQUADRA+DEI+CUORE&c3=CITTA%27+PREFERITA&c4=IL+MIO+HOBBY&c5=LA+MIA+SERIE+TV+PREFERITA&c6=IL+MIO+ANIMALE+PREFERITO&c7=LA+MIA+ESPERIENZA+PIU%27+IMBARAZZANTE+&c8=LA+MIA+MATERIA+PREFERITA&c9=LA+MIA+CANZONE+PREFERITA&c10=DA+GRANDE+FARO%27&c11=QUALI+STRANEZZE+HAI%3F&c12=QUALE+SAREBBE+IL+TUO+SUPER+POTERE&c13=COSA+ODI+DI+TE&c14=LA+TUA+ESPERIENZA+PIU%27+AVVENTURIOSA&c15=PREGIO&c16=DIFETTO&c17=SE+AVESSI+L%27OPPORTUNITA%27+DI+ESSERE+QUALCUNO+ALTRO+CHI+SARESTI+&c18=BICCHIERE+MEZZO+PIENNO+O+MEZZO+VUOTO&col=pastel&t=CIONOSCIAMOCI&time=5>



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO DI CULTURA SPARKER & STRATA
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.cine-tv.rosellini.it



SENTITI BENE

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

I INCONTRO
25 FEBBRAIO

COMMENTA
te stesso e le
tue emozioni



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO DI LETTERE, SCIENZE UMANE E LETTERE
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.cine-tv.rosellini.it



SENTITI BENE

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

**II INCONTRO
1 APRILE**

**COMMENTA
il tuo linguaggio
dentro e fuori dal web**



**FONDAZIONE
CAROLINA**

Felici di Navigare



ISTITUTO DI LETTERE, SCIENZE UMANE E LETTERE
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.rosellini.it



SENTITI BENE

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

**II INCONTRO
5 APRILE**

**COMMENTA
la tua identità digitale**



**FONDAZIONE
CAROLINA**

Felici di Navigare



MINISTERO DELLA CULTURA
CINE-TV R. ROSSELLINI



Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

**II INCONTRO
11 APRILE**

COMMENTA

**le tue azioni: i pericoli
sul web legati al sesso**



**FONDAZIONE
CAROLINA**

Felici di Navigare



MINISTERO DELLA CULTURA
CINE-TV R. ROSSELLINI



SENTITI BENE

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

PEER EDUCATOR IN ACTION



**con Andrea Nuzzo-
Sii come Bill**



e Flavia Rizza



**FONDAZIONE
CAROLINA**

Felici di Navigare



ISTITUTO REGIONALE SPERIMENTALE CINEMA
CINE-TV R. ROSSELLINI



Commenta +

PROMOSSO DA



FORMATORI



CON LA COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA
Felici di Navigare

Pensa positivo!

Commenta positivo!



GRAZIE!

Commenta +

PROMOSSO DA



FORMATORI



CON LA COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA
Felici di Navigare



Pensa positivo!

Commenta positivo!

PROMOSSO DA



CON LA
COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA
Felici di Navigare

Commenta+

Pensa positivo! Commenta positivo!

Creare maggiore consapevolezza sul **cyberbullismo** e i **pericoli del web**, partendo dalla costruzione di una **rete** tra ragazzi, scuola, enti locali e associazioni e arrivando alla costruzione di un **portale e-learning** rivolto a ragazzi, genitori ed insegnanti

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+



FASE 1

FORMAZIONE
di 2 gruppi di peer educator

SPORTELLO DI FORMAZIONE
"FACE TO FACE"

FORMATORI





ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE
CINE-TV R. ROSSELLINI

Commenta+



Call to action!

Pensa positivo! Commenta positivo!

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

**I INCONTRO
25 FEBBRAIO**

**COMMENTA
te stesso e le
tue emozioni**



DOTT. PASQUALINA CASILLO



**FONDAZIONE
CAROLINA**

Felici di Navigare



ISTITUTO DI CULTURA SPARKER ITALIA
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.cine-tv.rosellini.it



SENTITI BENE

BULLISMO

Commenta +

Uno studente é oggetto di azioni di bullismo, ovvero é prevaricato o vittimizzato, quando viene esposto, **ripetutamente** nel corso del tempo, alle azioni offensive messe in atto da parte di uno o più compagni. Tali azioni negative possono essere realizzate con contratto **fisico**, **parole**, o in altri modi, come smorfie e gesti, e un'intenzionale **esclusione** da un gruppo (Olweus, 1996)



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO DI LETTERE, SCIENZE UMANE E LETTERE
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.cine-tv.rosellini.it



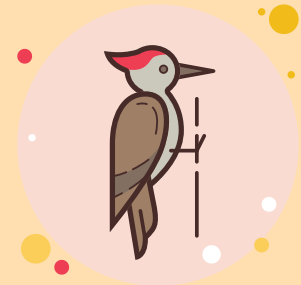
SENTITI BENE

Le 3 caratteristiche del BULLISMO

Commenta +



Asimmetria



Persistenza



Intenzionalità



I pr



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



I PROTAGONISTI

Commenta+



VITTIME

- vittima passiva
- vittima provocatrice
- vittima-bullo



BULLI

- il leader
- i gregari
- i sostenitori



- gli spettatori neutrali
- i difensori della vittima



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare

gli spettatori neutrali
i difensori della vittima



ISTITUTO DI LETTERE, SCIENZE UMANE E LETTERE
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.cine-tv.rosellini.it



SENTITI BENE

TIPOLOGIA DI BULLISMO

Commenta +



bullismo diretto verbale



bullismo diretto fisico



bullismo indiretto



cyberbullismo



bullismo maschile

bullismo femminile



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO DI LETTERE, SCIENZE UMANE E LETTERE
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.cine-tv.rosellini.it



SENTITI BENE

CYBERBULLISMO vs. BULLISMO

Commenta +



anonimato



indebolimento delle remore etiche



effetto moltiplicatore



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO DI LINGUE STRANIERE
CINE-TV R. ROSSELLINI



SENTITI BENE

Sponsorizzato da



Progettato per l'uso non commerciale

Per rimuovere il fotogramma di Freemake, utilizza Mega Pack



Commenta +

PROMOSSO DA



FORMATORI



CON LA COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA
Felici di Navigare

Pensa positivo!
Commenta positivo!



GRAZIE!

Commenta +

PROMOSSO DA



FORMATORI



CON LA COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA
Felici di Navigare



Pensa positivo!

Commenta positivo!

PROMOSSO DA



ISTITUTO DI ISTRUZIONE SUPERIORE STATALE
CINE-TV R. ROSSELLINI

FORMATORI



CON LA
COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare

Commenta+

Pensa positivo! Commenta positivo!

Creare maggiore consapevolezza sul **cyberbullismo** e i **pericoli del web**, partendo dalla costruzione di una **rete** tra ragazzi, scuola, enti locali e associazioni e arrivando alla costruzione di un **portale e-learning** rivolto a ragazzi, genitori ed insegnanti

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

II INCONTRO
1 APRILE

COMMENTA
il tuo linguaggio
dentro e fuori dal web



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO DI LETTERE E SCIENZE LETTERARIE
CINE-TV R. ROSSELLINI
www.rosellini.it





Commenta+



Call to action!

Pensa positivo! Commenta positivo!

LE PAROLE CHE UNIVANO I GIOVANI IERI...

Commenta +

+
CUCCARE

SEGARE

CIOSPO

FISSO

CRASTO

SEI FUORI
+



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare

Pensa positivo! Commenta positivo!



E OGGI!!

Commenta +

OK BOOMER

BAE

BUFU

BLASTARE

CRINGE

SEI EMILY



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO ITALIANO DEL CINEMA
CINE-TV R. ROSSELLINI



SENTITI BENE

Pensa positivo! Commenta positivo!

Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

**PERCHE' SI USA IL
GERGO TRA GIOVANI?**

COME NASCE?

**QUALI SONO LE
SUE PARTICOLARITA'?**



**FONDAZIONE
CAROLINA**

Felici di Navigare



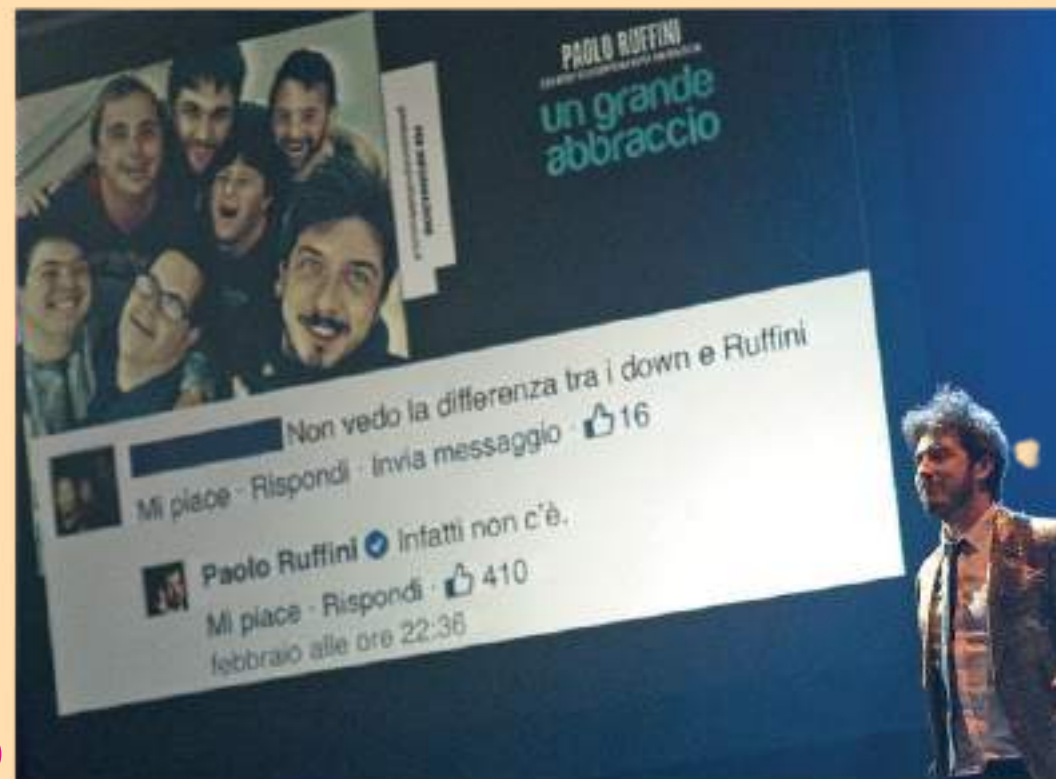
ISTITUTO DI LETTERE, SCIENZE UMANE E LETTERE
CINE-TV R. ROSSELLINI



PAROLE nel WEB

Commenta+

“
**COME REAGISCI AI
COMMENTI DI ODIO?**
”



Pensa positivo! Commenta positivo!

PAROLE nel WEB

Commenta +

Thomas [redacted] Non sai neanche reggere l'alcol
Mi piace · Rispondi · 1

Giulia [redacted] Ma che sfigata!
Mi piace · Rispondi · 3

Antonio [redacted] mi fai schifo
Mi piace · Rispondi

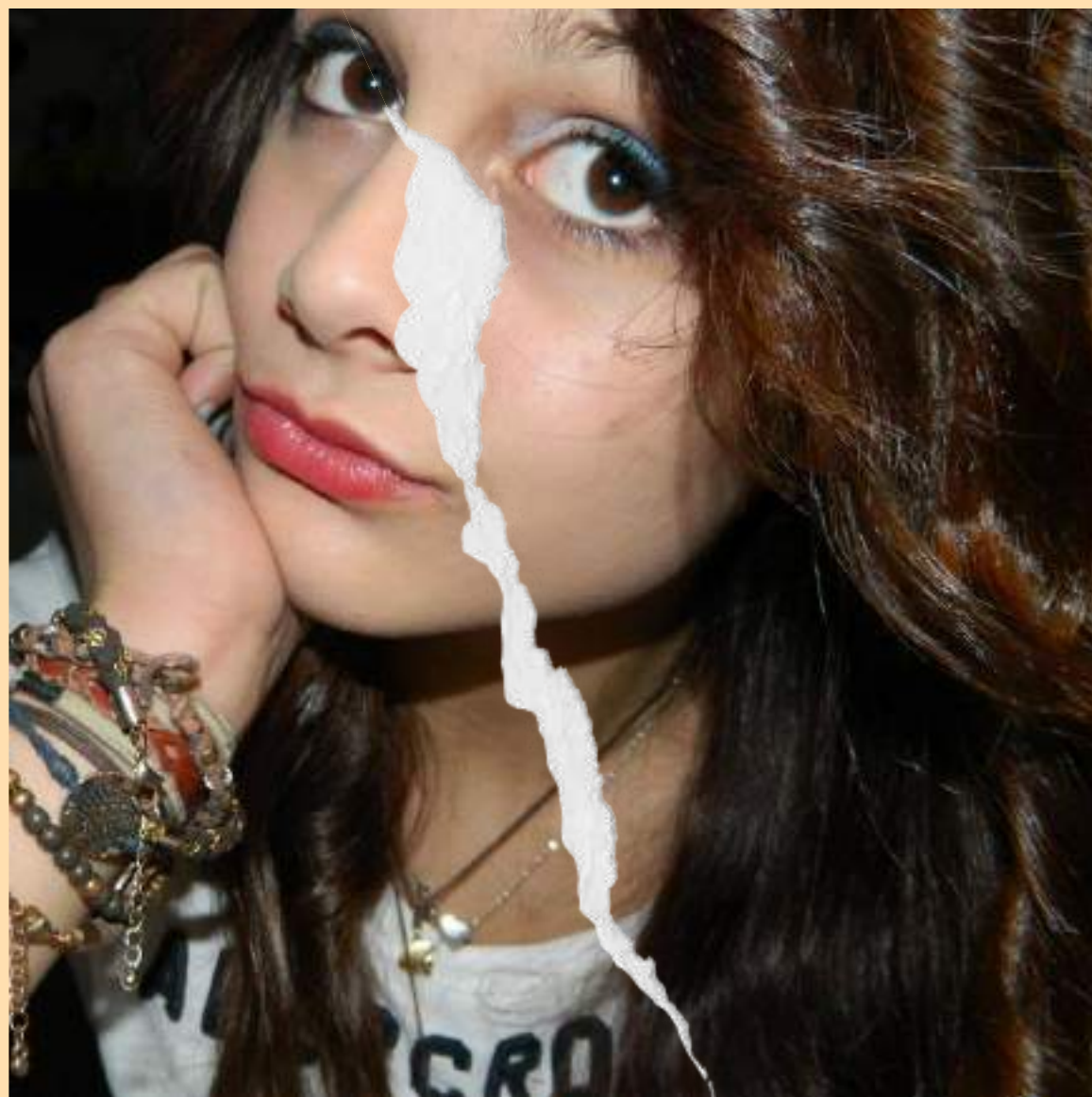
Marco [redacted] io gli sputerei addosso
Mi piace · Rispondi

“
QUESTI COMMENTI
SONO REALI E SI
RIFERISCONO AD UN
EPISODIO DI CRONACA.

**SAPRESTE DIRE
QUALE?**
”

PAROLE nel WEB

Commenta +



“

**Le parole fanno più male
delle botte, cavolo se fanno
male ma io mi chiedo:
a voi non fanno male?
Siete così insensibili?**

Carolina Picchio

”



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare

Pensa positivo! Commenta positivo!



ISTITUTO DI PROMOZIONE SPETTACOLI CINEMA
CINE-TV R. ROSSELLINI



SENTITI BENE

Gli HATERS

Persona che usa la rete, e in particolare i social network, per esprimere odio o per incitare all'odio verso qualcuno o qualcosa.

ODIATORE

Accademia della Crusca

Commenta+

IDENTIKIT DELL'HATER



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



ISTITUTO DI LINGUA ITALIANA
CINE-TV R. ROSSELLINI



SENTITI BENE

Pensa positivo! Commenta positivo!

IDENTIKIT DELL'HATER

Commenta +

SOLITARIO

BASSA SCOLARITA'
QI MEDIO BASSO

INVIDIA

PAURA



ATTENTION

Puoi
diventarlo
anche Tu!!



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



Pensa positivo! Commenta positivo!



Il Manifesto della comunicazione non ostile

- 1. Virtuale è reale**
Dico o scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.
- 2. Si è ciò che si comunica**
Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.
- 3. Le parole danno forma al pensiero**
Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.
- 4. Prima di parlare bisogna ascoltare**
Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.
- 5. Le parole sono un ponte**
Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.
- 6. Le parole hanno conseguenze**
So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.
- 7. Condividere è una responsabilità**
Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.
- 8. Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**
Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.
- 9. Gli insulti non sono argomenti**
Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.
- 10. Anche il silenzio comunica**
Quando la scelta migliore è tacere, taccio.



Pensa positivo! Commenta positivo!



Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

**COSA SONO LE
FAKE NEWS?**

A CHE SERVONO?



**FONDAZIONE
CAROLINA**

Felici di Navigare



ISTITUTO DI CULTURA SPERIMENTALE
CINE-TV R. ROSSELLINI



Trova la "Bufala"

Commenta +

A) Un attore dilettante è diventato famoso trasmettendo in diretta le riprese di lui che dorme

B) E' ancora molto presente il fenomeno del traffico di organi, soprattutto bambini che vengono rapiti da stranieri.

C) Una donna di New York che dice di odiare bere acqua naturale è finita al pronto soccorso diverse volte in grave disidratazione perché si rifiutava di bere.



Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

Vi presento un prototipo di "utero cybernetico", creato da Big Pharma, Soros, i sionisti... – dal design all'ossessione

di Shadow Ranger | Luglio 23, 2020



«Vi presentiamo un prototipo di utero cybernetico.

Chiunque potrà acquistare un ovulo fecondato e crescerlo in questo incubatore, intendiamo chiunque: pedofili, gay, lesbo, trans e schizofrenici... Basterà avere l'autorizzazione dello Stato».

«Ora sembra una follia ma presto sarà una necessità perché i governi stanno rendendo sterili le persone attraverso i vaccini».



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta+

**COME CAPIRE
QUANDO LA NOTIZIA
E' FALSA?**



**FONDAZIONE
CAROLINA**
Felici di Navigare



ISTITUTO DI LETTERATURA, SPETTACOLO E CINEMA
CINE-TV R. ROSSELLINI



SENTITI BENE

LE 10 REGOLE PER RICONOSCERE

UNA FAKENEWS

Commenta+

1. Non ti fidare dei **titoli**.
2. Guarda bene l'**URL**.
3. Fai ricerche sulla **fonte**.
4. Fai attenzione alla **formattazione**.
5. Fai attenzione alle **foto**.
6. Controlla le **date**.
7. Verifica le **testimonianze**.
8. Controlla se **altre fonti** hanno riportato la stessa notizia.
9. La notizia potrebbe essere uno **scherzo**.
10. Alcune notizie sono **intenzionalmente** false.



FONDAZIONE
CAROLINA

Felici di Navigare



Pensa positivo! Commenta positivo!

Commenta +

PROMOSSO DA



FORMATORI



CON LA COLLABORAZIONE DI



FINANZIATO DA



FONDAZIONE
CAROLINA
Felici di Navigare

Pensa positivo!

Commenta positivo!



GRAZIE!



ISTITUTO COMPRESIVO “GUGLIELMO MARCONI”

S. GIOVANNI SUERGIU – TRATALIAS – GIBA - MASAINAS – PISCINAS

Via Gramsci, 4/B – 09010 San Giovanni Suergiu (SU) – Tel. 0781/68062 – Fax 0781/699261

Codice Meccanografico: 824005 - Codice Fiscale: 81003550928 - Codice Univoco: UFDRK5

caic824005@istruzione.it - caic824005@pec.istruzione.it - www.icsuergiu.edu.it

Spett.le Fondazione Carolina Onlus
c.a. dott.ssa Rosanna Milone

rosanna.milone@gmail.com

OGGETTO: Monitoraggio intermedio Progetto “Noi cyberb(♯)lli... e tu?” – Bando “A scuola di Like”.

A seguito della VS nota del 24/02/2021 avente per oggetto “Aggiornamenti Bando Fondazione Carolina”, si comunica che le attività progettuali iniziate e poi interrotte nello scorso anno scolastico sono riprese dal mese di Gennaio 2021 a seguito dell’approvazione da parte di Codesta Spett.le Fondazione dell’ultima rimodulazione proposta dalla Scuola scrivente.

Si è provveduto a riassumere lo stato di avanzamento del progetto nell’allegata **Tabella BFCN di check del cronoprogramma aggiornata al 12 Marzo u.s.** e si stima di poter procedere al suo completamento, salvo impedimenti a oggi non prevedibili, entro il mese di Giugno p.v., così come preventivato nella rimodulazione.

Oltre agli aspetti economici, pure importanti per la realizzazione dell’intero progetto, preme comunicare in questa sede una breve sintesi e i primi dati e esiti delle attività fin qui svolte, che costituiscono il cuore vivo e pulsante dell’intera proposta progettuale.

• **Interventi formativi per gli alunni delle scuole dell’Infanzia:**

Il percorso per la Scuola dell’Infanzia, iniziato a metà gennaio 2021, va coinvolgendo i 150 alunni delle 10 sezioni dislocate nei 6 plessi. La Psicologa Karol Maria Savina Pagini collabora come esperto esterno con attività educative in presenza delle insegnanti e va proponendo un’esperienza formativa con metodologia interattiva e ludico-creativa per supportare i bambini:

- nell’analisi delle emozioni
- nella sperimentazione dell’autostima e dell’empatia
- nella costruzione di relazioni positive con l’altro.

Mediante attività di gioco stimolanti e innovative, vengono proposte esperienze che permettono di rapportarsi a sé stessi e agli altri con fiducia nelle proprie capacità e con atteggiamento costruttivo e di sviluppare, fin dalla più tenera età, il controllo sulle proprie azioni ed emozioni, la dimensione della socialità e il riconoscimento dell’importanza del contatto umano.

Le attività proposte hanno trovato spazio nella quotidianità sia attraverso “l’appello emotivo” che attraverso la gestione dei momenti di rabbia mediante l’uso della “scatola della rabbia”. Gli strumenti utilizzati sono diventati un rituale e in diverse situazioni sono di aiuto ai bambini per canalizzare e liberare l’emozione favorendo una rielaborazione dell’evento.

È in fase di realizzazione il “Libro del Cuore” che documenterà l’esperienza ad opera dei bambini.

Contestualmente sono iniziate le attività formative e di programmazione per i docenti e di supporto ai genitori della fascia di età interessata.

• **Laboratorio artistico-espressivo Murales:**

Al via nei prossimi giorni le attività sotto la guida della maestra d’arte Prof.ssa Barbara Cappella, per la realizzazione di due murales, uno all’esterno della Scuola Primaria di San Giovanni Suergiu ad opera degli alunni delle classi 5^A TP/5^B TN e l’altro all’esterno della Scuola Secondaria di I

grado di Giba ad opera della classe 1^B TP di tale scuola. Contribuiranno all'opera anche gli alunni appartenenti ai Comitati Scolastici Digitali.

Scopo dei murali - oltre quello di abbellire le parti esterne di alcuni edifici - è quello di sensibilizzare le cittadinanze e quindi di comunicare e condividere anche all'esterno in chiave creativa, gli approfondimenti, le riflessioni e le rielaborazioni intorno al tema del cyberbullismo, della corretta comunicazione sul web, dell'uso consapevole, responsabile e sicuro della Rete.

Pensato come un manifesto che in forma partecipativa e collaborativa possa connotare e rendere visibile anche all'esterno il lavoro e l'impegno degli studenti e della scuola nella prevenzione e nel contrasto del cyberbullismo, prevede un concorso di idee denominato *"IDEE PER UN MURALE CYBERBELLO"*, attraverso il quale anche gli alunni non direttamente coinvolti nella realizzazione, possano offrire spunti, idee, proposte e bozzetti.

- **Laboratorio Cine-Teatro (Cinema, Danza, Musica-Canto) per fare del bene a chi lo fa e (auspichiamo) a chi lo vede:**

Gli alunni del Tempo Prolungato della Scuola Secondaria di I grado di San Giovanni Suergiu, completata la sceneggiatura (inizialmente pensata per il teatro e riconvertita in cinema per via delle misure di contenimento imposte dalla pandemia) ispirata dalla lettura dei due romanzi *"Bulle da morire"* (di E. Da Ros) e *"Io bullo"* (di G. Parisi), hanno girato le prime scene comprensive di recitazione, ballo e canto del cortometraggio sviluppato intorno al tema del bullismo e del cyberbullismo per offrire una riflessione sull'utilizzo delle parole e la fruizione del web.

- **Laboratorio di Animazione Lettura (Sc. Sec. I Gr. Giba):**

Avrà inizio a breve. Pensato per rafforzare nei ragazzi il piacere di leggere e di leggersi, il laboratorio prenderà in esame *"Diario di giorni difficili. Storia di bullismo e di amicizia"* (di T. Manes) e intende promuovere modelli culturali positivi, mediante un approfondimento della conoscenza dei fenomeni del bullismo, del cyberbullismo e delle dinamiche presenti nell'ambito dei social. Gli alunni lavorano e lavoreranno sulle parole, sul loro peso e sul loro valore nelle relazioni interpersonali, sia nell'ambito della vita reale che nelle forme e dimensioni tipiche della navigazione in rete, anche con attività quali giochi enigmistici e tornei letterari tra classi.

- **Interventi formativi per gli studenti delle ultime classi scuola primaria e classi della scuola secondaria I grado:**

Le attività recentemente terminate con lo Psicologo/Criminologo Dott. Luca Pisano e l'Équipe IFOS sono avvenute tutte in modalità a distanza, ma con metodologia interattiva che ha consentito il coinvolgimento attivo e partecipativo dei 283 alunni componenti le 20 classi coinvolte. Durante i due incontri per ciascuna classe sono state svolte brevi interviste (*"Bambini/Ragazzi e nuove tecnologie"*) per rilevare quanti alunni avessero uno smartphone, a che età lo avessero ricevuto, in quali fasce della giornata potessero utilizzarlo, se potessero tenerlo con sé la notte, se e su quali social network fossero attivi, se e quali videogiochi e Youtubers popolassero il loro tempo libero, sul linguaggio utilizzato sui social, su eventuali insulti o denigrazioni on line ricevuti o lanciati, su realtà e identità reale e virtuale..

Per ciascuna classe partecipante è stato stilato un **report** (se ne allega un esempio relativo a una classe primaria e uno a una classe della secondaria di I grado) **sullo "stato di salute digitale dei bambini/ragazzi"** e tale "fotografia" è stata inviata ai genitori con lo scopo di fornir loro utili consigli su quali siano i comportamenti a rischio sul web per poter incidere su questi e promuovere un uso più consapevole delle tecnologie per un accesso sano, sicuro e controllato alla Rete. Nelle situazioni più a rischio (profili aperti, contatti con adulti sconosciuti, iscrizione e utilizzo di piattaforme e social quali Whatsapp, Instagram, TikTok, Telegram, videogiochi con Pegi non adeguata all'età, sconfinamento oltre Youtube Kids..) i docenti hanno contattato direttamente le famiglie in quanto il progetto vuole promuovere l'informazione, la prevenzione, la conoscenza non disgiunte dall'assunzione di nuovi comportamenti più consapevoli responsabili. In diversi casi le famiglie sono intervenute tempestivamente bloccando accessi e profili rimasti incontrollati,

stabilendo regole e orari di utilizzo degli smartphone e praticando quotidianamente il controllo delle connessioni e delle frequentazioni sul web.

Con gli alunni di età superiore sono stati affrontati e approfonditi la Legge 71/2017 sul cyberbullismo e diversi aspetti giuridici mediante analisi di caso.

A questa prima fase è seguita una seconda di analisi dei videogiochi e degli Youtubers più popolari che li sponsorizzano.

Particolarmente interessante è stata la valutazione espressa dai bambini/ragazzi intorno all'adeguatezza per la loro età dei contenuti e del linguaggio di diversi Youtubers e videogiochi conosciuti e seguiti da tanti.

Gli studenti hanno contribuito a una prima stesura della **Guida per Genitori SIR (Strumenti per l'Identificazione del Rischio) – Come proteggere i bambini e i preadolescenti su YouTube.**

Mediante 4 colori è stata identificata la presenza /assenza di rischio e le valutazioni degli studenti sono state in diversi casi più puntuali e severe di quelle degli esperti IFOS che da un osservatorio adulto avevano iniziato le proprie valutazioni. Chiarito che non si è inteso esprimere un giudizio morale o una criminalizzazione dei vari Youtubers - che possono ovviamente esprimersi, operare e rivolgersi a un pubblico maggiorenne - ma stabilire quali siano adeguati ai bambini/ragazzi dall'età prescolare all'età preadolescenziale, la Guida - che è in costante aggiornamento – vuole essere uno strumento dinamico per orientare i genitori in questa realtà complessa in continua evoluzione, in una marea di offerte, non tutte e non sempre adatte e indicate per una platea di bambini/ragazzi in crescita.

Tale operazione di analisi critica e di revisione delle prime valutazioni effettuate in prima battuta è già iniziata e proseguirà ad opera dei Comitati Digitali Scolastici, ossia di “sentinelle” e di “avamposti” che hanno il compito di promuovere azioni di contrasto di condotte on line a rischio e iniziative formative e di sensibilizzazione. In questi organismi operano rappresentanze di Alunni, Genitori e Docenti delle Scuole di San Giovanni Suergiu e Giba che nei futuri incontri (leggermente potenziati in termini di ore) proseguiranno quest'opera ampliando la rosa dei colori per la valutazione e quella degli Youtubers da analizzare. L'aspirazione sarebbe quella di connotare la scuola, con altre scuole e istituzioni che in futuro vorranno concorrere, come “polo valutativo” in cui siano le varie componenti a dare in modo coordinato, assistito e protetto un supporto ai Genitori anche oltre l'Istituto.

Pertanto con piacere si vuole condividere la “prima edizione” della Guida SIR proprio con la Fondazione Carolina con l'auspicio che possa trovarla interessante e che possa indurre nuove e future azioni di collaborazione.

- **Interventi formativi per i Genitori e per i Docenti:**

Sono recentemente iniziati i seminari formativi in videoconferenza per le famiglie distinte per fasce di età (1[^]/2[^]/3[^] Sc. Primaria – 4[^]/5[^] Sc. Primaria - 1[^]/2[^]/3[^] Sc. Sec. I Gr.) che proseguiranno fino al prossimo mese di aprile. Le attività svolte con i bambini/ragazzi, i report inviati alle famiglie e la Guida SIR per Genitori, unitamente al lavoro avviato dai Comitati Scolastici Digitali, rappresentano le tematiche prioritarie sulle quali attivare la riflessione e il coinvolgimento delle famiglie perché si orientino nel complesso compito dell'educare nell'era del digitale e del web.

Sulla stessa linea sono orientati gli interventi formativi dedicati ai Docenti, al Personale ATA, agli Operatori dei Servizi Sociali e Educativi che, numerosi, hanno partecipato al primo incontro che ha visto graditi ospiti anche il Dott. Zoppi e la Dott.ssa Milone. Auspicando di ritrovarli anche nella prossima sessione prevista per il 24 Marzo p.v., a breve verrà inviato loro il link per l'accesso alla videoconferenza.

- **Attività di supporto amministrativo e organizzativo:**

Costante è stata fin qui l'azione amministrativa degli uffici di segreteria che, nella persona del DSGA e di un'Assistente Amministrativa, ha reso possibile il reperimento e la contrattualizzazione degli esperti con tutti gli atti necessari e conseguenti di natura amministrativa e contabile. A breve si provvederà all'acquisto dei beni e dei materiali utili per il progetto per poi procedere, una volta acquisito l'intero finanziamento dalla Fondazione e dai Comuni dell'Istituto e terminate le attività,

alle liquidazioni, ai pagamenti dei beni e dei servizi prestati dal personale esterno e interno coinvolto e alla rendicontazione economico-amministrativa dell'intero progetto.

Particolarmente intensa e costante è stata l'opera di accompagnamento fin qui svolta dai docenti del Gruppo di Progetto che hanno supportato la dirigenza nell'organizzazione complessiva di tutte fasi dello sviluppo progettuale (revisioni e rimodulazioni iniziali e in itinere, calendarizzazione delle attività sul campo, relazioni con gli EE.LL.e i Servizi Sociali e Educativi, con i partner e con gli esperti esterni, supporto ai docenti e alle classi nel corso delle attività, relazioni con le famiglie e loro sensibilizzazione e coinvolgimento, predisposizione e diffusione delle comunicazioni formali e informali intorno al progetto, raccolta materiali prodotti e loro sistematizzazione ai fini della documentazione e rendicontazione di natura pedagogico-didattica).

Si coglie l'occasione per segnalare che materiali, documenti e comunicazioni relativi al progetto sono e verranno raccolti e pubblicati in una sezione del sito istituzionale www.icsuergiu.edu.it appositamente dedicata e accessibile mediante il link <https://www.icsuergiu.edu.it/progetti-e-attivita/800-progetto-fondazione-carolina>.

In conclusione, a oggi, si è potuto verificare il crescente interesse intorno alla proposta progettuale da parte di tutte le componenti e, considerata la valenza del progetto e la rilevanza formativa che assume nella comunità scolastica e sociale, si può ragionevolmente credere che possa proseguire e concludersi regolarmente e col successo auspicato.

Nel ringraziare ancora una volta la Fondazione per aver scommesso sull'intera iniziativa e per il sostegno fin qui offerto alla scuola, si resta a disposizione per ulteriori contatti e successive comunicazioni e si porgono

Distinti Saluti

Il Dirigente Scolastico

Prof. Emanuele D'Urso

Firmato digitalmente

D'URSO EMANUELE
17.03.2021 12:07:09 UTC



Laboratorio di Cine-teatro e Danza

Progetto «Noi cyberb_uelli...e tu?»

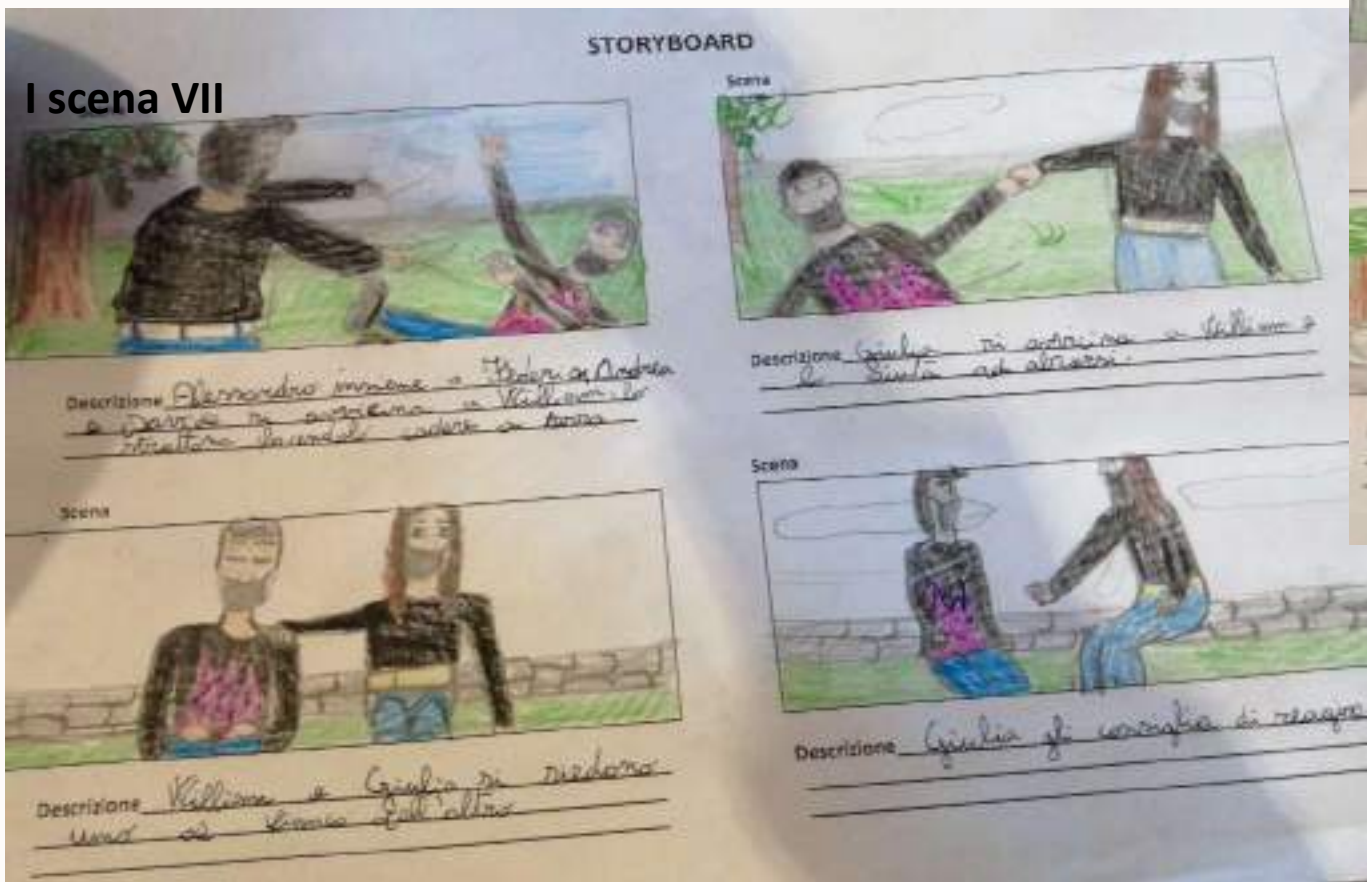
Abstract

• Partiti dalla **lettura** di due romanzi «*Bulle da morire*» di E. Da Ros e «*Io, Bullo*» di G. Parisy, si è proceduto alla trasformazione del testo narrativo dapprima in testo teatrale, quindi in **sceneggiatura** per la realizzazione di un **cortometraggio** dal titolo “*Come una farfalla*” che propone due storie parallele, rispettivamente di bullismo e cyberbullismo, che coinvolgono un alunno e un’alunna della stessa classe. Le due vicende avranno esiti differenti: la prima è una storia che si conclude con la trasformazione/redenzione del bullo Alessandro e il salvataggio della vittima, William; la seconda invece ha un esito drammatico per la vittima, Giada.

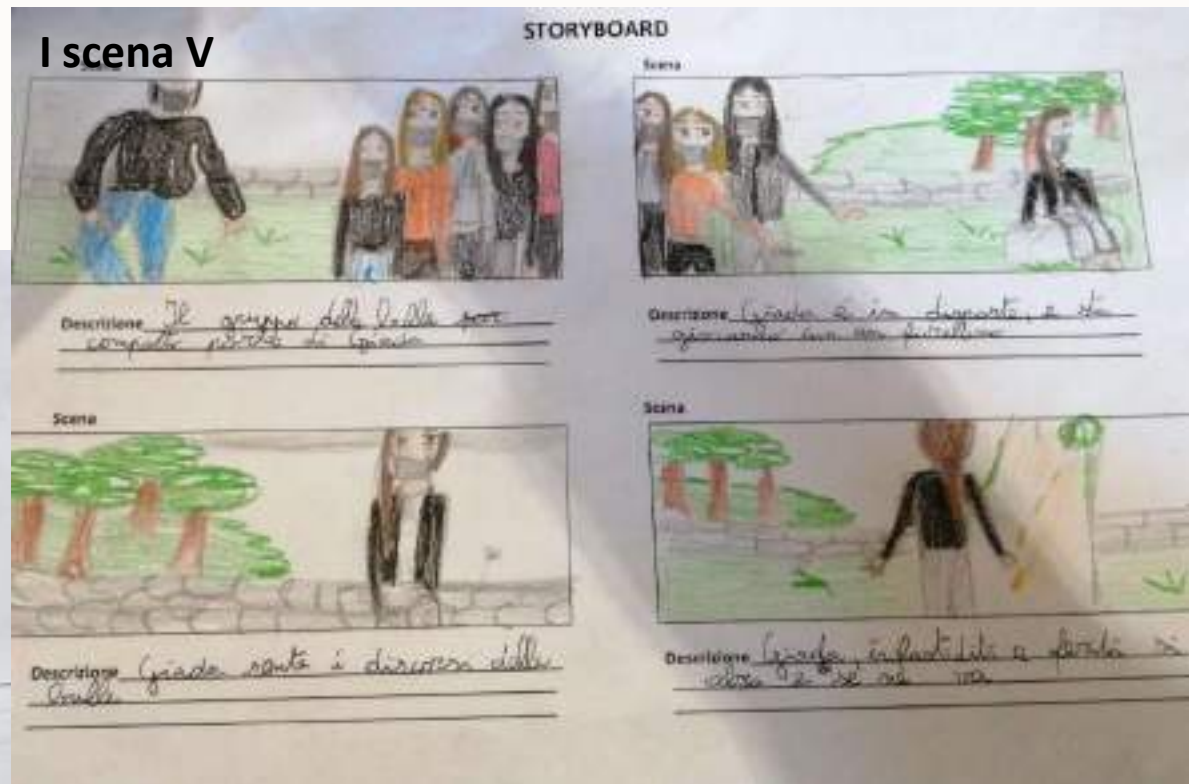
Alla stesura dei testi e della sceneggiatura è seguita l’attribuzione dei ruoli agli alunni del laboratorio e quindi, con la collaborazione di un cineoperatore esterno, a partire dal 12 gennaio 2021 per complessive 20 ore, si è proceduto a instradare gli alunni sul corretto impiego delle attrezzature cinematografiche (videocamera, microfoni, apparecchi di illuminazione ecc...), e sui tipi di inquadratura (campi e piani). Dopo aver redatto lo **storyboard**, si è cominciato a girare le scene del copione cinematografico. Contemporaneamente, con l’ausilio di un coreografo esterno che ha iniziato il 02 febbraio 2021 sono stati individuati due brani: «*Il bimbo dentro*» di Tiziano Ferro e «*Vietato Morire*» di Eraldo Meta attorno ai quali sono state costruite due **coreografie** che verranno poi inserite nel cortometraggio a completamento e rinforzo del messaggio dell’opera stessa, non appena i ragazzi acquisiranno maggiore sicurezza nell’esecuzione. Allo stato attuale è stato girato il 60% delle scene. Si dovrà procedere a completare le riprese e ad effettuare il montaggio definitivo.

Lo storyboard- estratti

I scena VII



I scena V



Allestimento del set







Riprese



I scena III



Riprese



I scena VII



Canto



Alcuni dei brani che faranno da colonna sonora al cortometraggio saranno cantati dagli alunni del **Laboratorio di Musica e Canto**



COREOGRAFIE- Prove di "Vietato morire"



COREOGRAFIE- Prove di "Il Bimbo dentro"



Screenshot cortometraggio

Poiché il cortometraggio viene girato durante l'emergenza sanitaria Covid, le riprese e le attività ad esse connesse sono state effettuate nel rispetto di tutti i protocolli previsti per permettere di portare avanti il progetto in sicurezza.

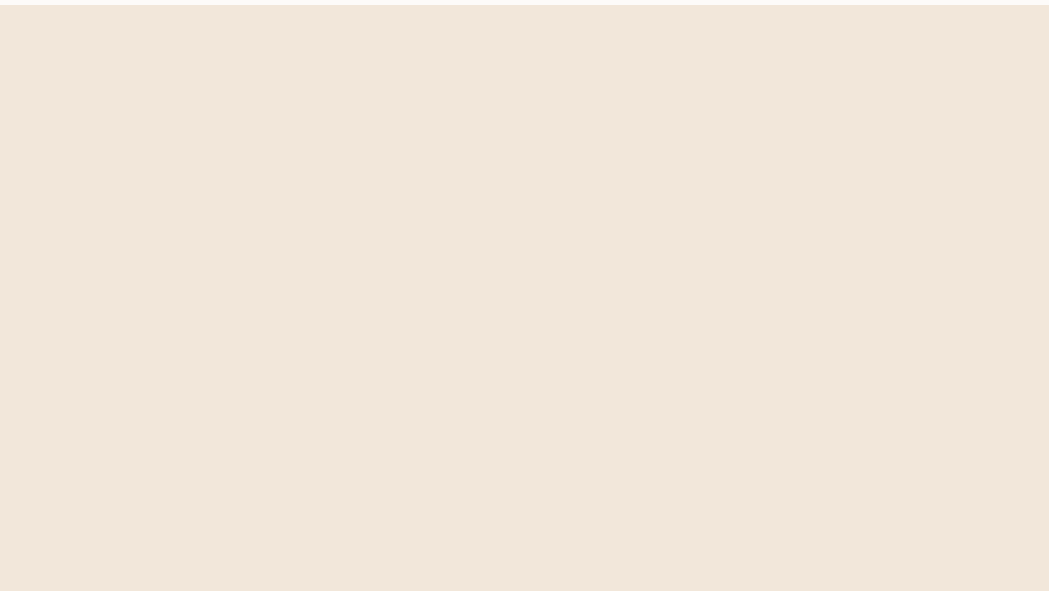
Scena I- II





L'inizio della fine di un' amicizia

Scena III



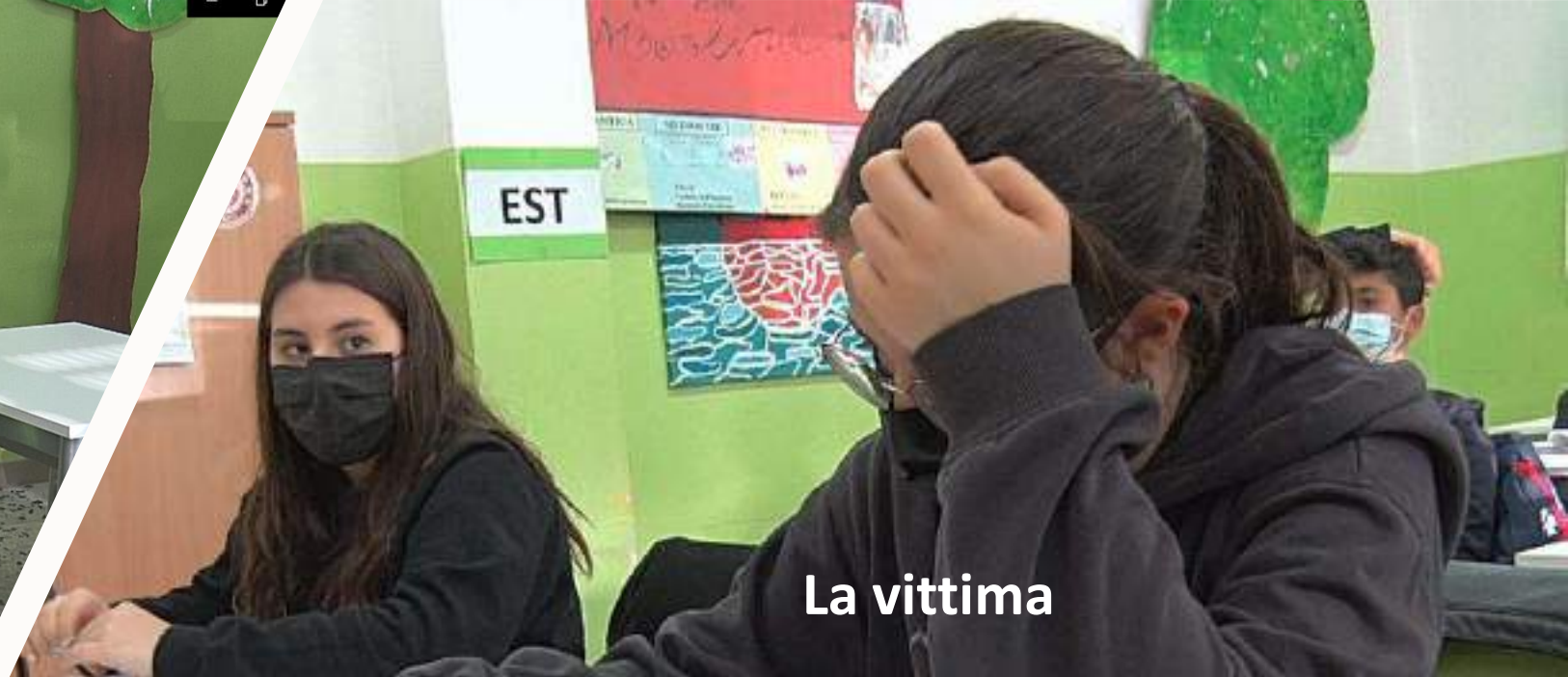


L'isolamento di Giada





Il bullo



La vittima



La vittima



Scena III





**Scene di vita scolastica:
scena V**



Scena VI



Scena VII





Registri esperti



27/01/2021

Data	N° ore	Dalle ore Alle ore	Sintesi attività svolta
12/01/21	2	14:30/16:30	Riprese Atto I scena - Presentazione biologia di classe e coreografie
13/01/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Dietro le quinte" - prima quattro attori
14/01/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Dietro le quinte" - seconda quattro attori
15/01/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Dietro le quinte" - conclusivi e tempi
16/01/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Il bimbo dentro" - presentazione e prime prove
17/01/21	2	14:30/16:30	Riprese coreografie - tempi e accenti musicali

Firma esperto per esecuzioni servizi multi: *Simone Cabitza*
 Firma docente referente di esecuzioni servizi multi: *Simone Cabitza*
 Tassa di bollo attività Proff. Escluso PTOF

Data	N° ore	Dalle ore Alle ore	Sintesi attività svolta
02/02/21	2	14:30/16:30	Riprese Atto I scena - Presentazione biologia di classe e coreografie
03/02/21	2	14:30/16:30	
04/02/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Dietro le quinte" - prima quattro attori
05/02/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Dietro le quinte" - seconda quattro attori
06/02/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Dietro le quinte" - conclusivi e tempi
07/02/21	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Il bimbo dentro" - presentazione e prime prove
08/02/21	2	14:30/16:30	Riprese coreografie - tempi e accenti musicali



Istituto Comprensivo Statale "Guglielmo Marconi"
San Giovanni Suergiu

REGISTRO ESPERTO:

PROGETTO PTOF 2020/2021

"Noicyberbuli... e tu?"

Interventi per la prevenzione del fenomeno del bullismo/cyberbullismo

beneficiario del finanziamento Fondazione Carolina Onlus

ai sensi del bando scuole "A scuola di like" 2019



Laboratorio di teatro e cinema a favore degli alunni classi 1-2-3 T.P. scuola secondaria di San Giovanni Suergiu

ESPERTO: cineoperatore Cabitza Simone Pietro
Contratto di prestazione prot. 79 del 04/01/2021

Laboratorio di teatro e cinema per alunni 1-2-3 T.P. scuola secondaria di San Giovanni Suergiu - Esperto Simone Pietro Cabitza

Classi	Giorno	Orario	Attività
1-2-3 T.P.	12/01/21	14:30-16:30	STORIA DEL CINEMA - LE INCHIAESTE - Universo Teatro
1-2-3 T.P.	13/01/21	14:30-16:30	IL PRESE 1° SCENA CONFORMEMEGGIO ATTO I°
1-2-3 T.P.	14/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO ATTO I° SECONDA SCENA
1-2-3 T.P.	15/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO ATTO I° SECONDA SCENA
1-2-3 T.P.	16/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO ATTO I° 2° Vano - ATTO I° - SCENA VII
1-2-3 T.P.	17/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO - ATTO I° SCENA III +
1-2-3 T.P.	18/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO - ATTO I° SCENA II
1-2-3 T.P.	19/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO - ATTO I° SCENA VI
1-2-3 T.P.	20/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO ATTO I° SCENA III
1-2-3 T.P.	21/01/21	14:30-16:30	IL PRESE CONFORMEMEGGIO ATTO I° SCENA IV-V

Firma esperto per modifica servizi multi: *Simone Pietro Cabitza*
 Firma docente referente di incarico servizi multi: *[Firma]*
 Voto e direzione scolastica Prof. Enzo Carli D'Uva



Istituto Comprensivo Statale "Guglielmo Marconi"
San Giovanni Suergiu



REGISTRO ESPERTO:



PROGETTO PTOF 2020/2021
"Noicyberbu' illi... e tu?"

Interventi per la prevenzione del fenomeno del bullismo/cyberbullismo
beneficiario del finanziamento Fondazione Carolina-Onlus
ai sensi del bando scuole "A scuola di like" 2019

Laboratorio di teatro e cinema a favore degli alunni classi 1-2-3 T.P. scuola secondaria di San Giovanni Suergiu

ESPERTO: ballo e coreografia Trullu Nicolò
Contratto di prestazione prot. 1440 del 01/02/2021

Data	N° ore	Dalle ore Alle ore	Settimane attività svolta
02/02/2021	2	14:30/16:30	Riprese Atto I scena - Presentazione tipologia di danza a scorcio gruppo
09/02/2021	2	14:30/16:30	
23/02/2021	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Diletto Reine" prima e quarta attine
02/03/2021	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Diletto Reine" seconda e quarta attine
09/03/2021	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Diletto Reine" conclusioni e tempi
16/03/2021	2	14:30/16:30	Struttura Coreografia "Il timba d'istru" - presentazione e prove teatrali
23/03/2021	2	14:30/16:30	Riprese coreografie - tempi e accenti musicali



**ISTITUTO COMPRENSIVO “GUGLIELMO MARCONI”
S. GIOVANNI SUERGIU – TRATALIAS - GIBA – MASAINAS – PISCINAS**

Progetto «Noi Cyberbulli e tu?»

**Interventi formativi per gli studenti delle ultime classi scuola primaria e classi della scuola
secondaria I grado**

in collaborazione con lo Psicologo Dott. Luca Pisano e l'Équipe IFOS



- ▶ Le attività, si sono svolte tutte in modalità a distanza, ma con metodologia interattiva che ha consentito il coinvolgimento attivo e partecipativo dei 283 alunni componenti le 20 classi coinvolte (4^a/5^a Primaria e 1^a/2^a/3^a Secondaria I grado. Durante i due incontri (3 per le classi 5^a Primaria e 3 per le classi 3^a Sec. I Gr) per ciascuna classe sono state svolte brevi interviste (“Bambini/Ragazzi e nuove tecnologie”) per rilevare:

➤ Quanti possiedono uno smartphone?:

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ A che età si è ricevuto il primo smartphone?:

- 4 anni
- 5 anni
- 6 anni
- 7 anni
- 8 anni
- 9 anni
- 10 anni
- 11 anni
- 12 anni
- 13 anni

Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____
 Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Quanti possono tenere lo smartphone sul comodino o in camera di notte?

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Quanti usano Whatsapp?:

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Quanti partecipano a una chat di classe su Whatsapp?:

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Qualcuno ha ricevuto insulti, denigrazioni, offese sulla chat di classe?

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Quanti hanno un profilo/sono attivi su Telegram?:

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Quanti hanno un profilo/sono attivi su Instagram?

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Quanti hanno un profilo/sono attivi su Snapchat?

Femmine__ Maschi__ TOT.____

➤ Quanti hanno un profilo/sono attivi su TikTok?

Femmine__ Maschi__ TOT.____

DUBBI



- Perché lo smartphone ai bambini?
- A che età è consentito accedere ai social?
- I genitori sanno e autorizzano?
- I profili sono pubblici o privati?
- Hai ricevuto insulti, ingiurie, offese o sei stato/a escluso/a, isolato/a?
- Sei stato contattato/a da sconosciuti?

DISCUSSIONI E RIFLESSIONI su privacy e minori, policy, normative e reati, consenso e controllo genitoriale (Family Link) ...INDIVIDUALI E DI GRUPPO

LAVORI DI GRUPPO SU «BAMBINI E SMARTPHONE»: VANTAGGI E SVANTAGGI

- IL TELEFONO NON SERVE PERCHÉ CI SONO APP MOLTO PERICOLOSE
- FA MOLTO MALE A GLI OCCHI
- È PERICOLOSO PER I BAMBINI DI 9 ANNI.

SECONDO ME NON SERVE PER I BAMBINI PERCHÉ PERCHÉ SE AUN GIUOCO CHE PUÒ CONTATTARE PERSONE SCONOSCIUTE SI VE' MTA MOLTO PERICOLOSO

IL TELEFONO È SCONSIGLIATO PER I BAMBINI PERCHÉ CI POSSONO ESSERE VIDEO CHE NON VORRENDO VEDERE.

IO PENSO CHE LO SMARTPHONE SIA PERICOLOSO PERCHÉ PUÒ RICEVERE QUALSIASI CONTATTO SENZA NEANCHE CONOSCIERLO DI VISTA E POI PERCHÉ CI SONO CERTE APP COME TIK TOK CHE TI GUARDANO TUTTI E NEKKENO LI CONOSCI POTREBBE ESSERE PERICOLOSO

Un telefono - a un bambino - può servire per fare delle telefonate di emergenza o anche perche magari vuoi scrivere un messaggio a delle amiche o a me

LO SMARTPHONE PUÒ SERVIRE PER MESSAGGIERE PER FARE QUALCOSA PER CHIAMARE O VIDEOCHIAMARE SE NON LI VEDI BA TANTO TEMPO.

• IL TELEFONO PUÒ ESSERE PERICOLOSO PER I BAMBINI PERCHÉ SE NON SIA USARE PUÒ ESSERE PERICOLOSO

IL TELEFONO PER ME È PERICOLOSO PERCHÉ SE TI INSTALLI UN'APP TI PUÒ APERTI IL PROFILO E TUOI LA GIUNTE TIK TOK E TI VE' VERE I TUOI TIK TOK PRENDERTI IN GIRO PUÒ SIA SIA AL CUI SOCIAL A CHERARTI

ATTENIO, CI SONO CONSEGUENZE GRAVI: CYBER BULLISMO, DIPENDENZA, PERICOLO PER LA PRESENZA DI SCONOSCIUTI, PROBLEMI ALLA VISTA, STANCHEZZA E MOLTI ALTRI

BAMBINI E SMARTPHONE: RIFLESSIONI E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO

IL **BULLO** È UN PERDENTE IN PARTENZA E IO PENSO CHE I BULLI HANNO **SUBITO** QUINDI VOGLIONO **FAR SUBIRE**

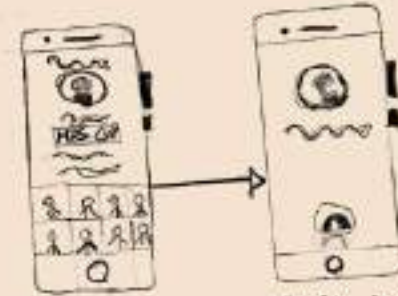
IL SMARTPHONE CREA DIPENDENZA ED È PERICOLOSO, PER QUESTO I BAMBINI NON LO DOVREBBERO ASSOLUTAMENTE USARE.



BULLO: GUARDA CHE VENGO A CASA TUA E TI PICCHIO
 BULLO: SEI CICCIONE
 BULLO: FAI SCHIFO



NON HANNO BENE PER I BAMBINI MINORI DI 13-14 ANNI



PER NE IUFATI E PER LO LOSO PEREBBERE IL TELEFONO A DEI BAMBINI SO PRATTUTO I TELEFONI CHE NON VOGLONO CON TROVA DA GENITORI.

QUESTO È IL TELEFONO DI UN BULLO CHE ENTRA SU TIK TOK ED VA IN QUESTO PROFILLO DI UNA BAMBINA E GLI DEDICHA QUESTA BAMBINA È LA BULLAZZA.

NON STARE CON IL TELEFONO PRIMA DI DORMIRE



DEI RAGAZZI E BAMBINI AVVOLTE VENGONO BULLATI NEI SOCIAL E NON HANNO IL CORAGGIO DI DIRLO A DEGLI ADULTI.



UN BAMBINO PUÒ ENTRARE IN SITI PERICOLOSI

UNA COSA UTILE CON LO SMARTPHONE È MANDARE UN MESSAGGIO A UN FAMILIARE O COMUNICARE CON UNA PERSONA CHE SI CONOSCE

➤ Quanti guardano la TV dopo cena con i genitori? Femmine___ Maschi_____ TOT._____

➤ Quali videogiochi utilizzi?: Femmine___ Maschi_____ TOT._____



➤ Che PEGI hanno?



➤ I videogames sono accompagnati da chat?



➤ Quanti shoppano estensioni ? Femmine___ Maschi_____ TOT._____



➤ Quali Youtubers conosci e quali segui?



➤ Quanti guardano la TV dopo cena con i genitori? Femmine___ Maschi_____ TOT._____

➤ Quanti dopo cena giocano con videogames, seguono Youtubers Femmine___ Maschi_____ TOT._____

DUBBI



- I videogiochi utilizzati sono davvero adatti per l'età?
- Si gioca da soli o in gruppo?
- Si chatta durante il gioco? Dove si chatta? Con chi?
- Si ricevono/ producono messaggi offensivi, denigratori, ingiuriosi mentre si gioca?
- Gli youtubers seguiti sono adatti all'età?
- ...e Youtube Kids..

DISCUSSIONI , RIFLESSIONI, REPORT,
DISEGNI INDIVIDUALI E DI GRUPPO

BAMBINI E VIDEOGAMES: RIFLESSIONI E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO

I VIDEOGIOCHI SONO PERICOLOSI PER I BAMBINI
PERCHÉ CI SONO SCENE VIOLENTE O
SPAVENTOSE PER I BAMBINI O ANCHE PERCHÉ
PUÒ NUOCERE ALLA VISTA SE CI GIOCHI TROPPO..

Questo tipo di gioco non viene per i bambini!!



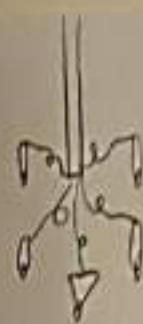
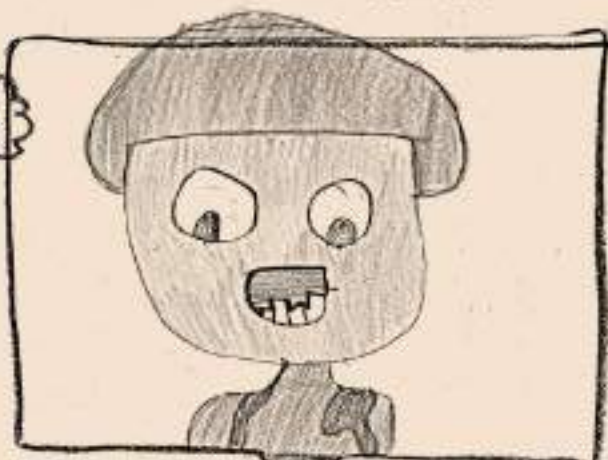
SIAMO BAMBINI NON POTREMO METTERE QUESTI FOTO



LIFE NO
ANCORA 10
MINUTI



AUTO!!



LEI HA PER
I VIDEOGIOCHI
E LEVOLA
PIÙ SUBITO
GIOCARE



BAMBINI E YOUTUBERS: RIFLESSIONI E RIELABORAZIONI INDIVIDUALI E DI GRUPPO



BASTA PAROLACCE SIAMO BAMBINI
I BAMBINI PIÙ PICCOLI POSSONO RIPETERLE

NOI SIAMO
BAMBINI DOVETE
RENDervi CONTO
DI COSA METETE
SU YOUTUBE PERCHE
CI SONO BARBINI
CHE NON SANNO IL
SIGNIFICATO DELLE
PAROLE CHE DITE
E LE POSSONO RIPETERE
O IL VOSTRO CARATTERE,
MIRA COMANDO
RICORDATEVI CHE
SIAMO BAMBINI



YOUTUBERS E PAROLACCE



I RISCHI DI MALCREDENZA NE SUI
YOUTUBERS.



NON GUARDARE VIDEO SENZA IL PERMESSO
DI MAMMA O MATTEO

Le interviste, le conversazioni e i lavori individuali e di gruppo, hanno consentito di rilevare che i bambini e pre-adolescenti non hanno tutti compreso che cosa è l'IDENTITÀ VIRTUALE. Infatti non riescono a concettualizzare che i post, le foto, i video che condividono sono la manifestazione della loro IDENTITÀ VIRTUALE e che attraverso questi esprimono la loro personalità/carattere.

IN QUESTO SENSO IDENTITÀ E IDENTITÀ VIRTUALE SONO LA STESSA COSA, in quanto esprimono la soggettività di una persona.

Ciò che si pubblica non è mai casuale, ma è sempre l'espressione della soggettività e quindi dell'identità reale e virtuale di una persona. Durante lo svolgimento delle attività pratiche – simulate, esercitazioni guidate e video – gli studenti sono stati aiutati a concettualizzare la realtà e l'identità virtuale per contrastare la manifestazione di comportamenti digitali a rischio.

Tramite tali attività è stata scattata una *«fotografia dello stato di salute digitale»* in ciascuna classe raccolta in un report fornito ai docenti e ai genitori come spunto di riflessione per orientare la supervisione dei bambini/ragazzi impegnati nelle attività sul web e come pista di lavoro per gli interventi formativi a loro dedicati.

Gentili genitori e docenti,
durante il primo incontro, rivolto agli studenti della Classe 5^A (15 presenze), abbiamo svolto una
breve intervista sul tema "Bambini e Nuove Tecnologie". È emerso che:



LO STATO DI SALUTE DIGITALE DEI BAMBINI

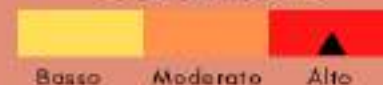
- I/le bambini/e hanno ricevuto lo smartphone
in una fase del ciclo di vita in cui non hanno
ancora sviluppato le necessarie competenze
cognitive per gestirlo adeguatamente. Infatti
non sono in grado di anticipare le
conseguenze delle loro azioni e di valutare i
rischi che possono correre quando chattano o
navigano sul web. Si precisa che il rischio si
attenua solamente se il genitore controlla
attentamente le attività del figlio durante
l'uso dello smartphone.
- Il 25% dei bambini/e che possiede lo
smartphone può anche tenerlo durante la notte
nella propria camera. Ci permettiamo di
segnalare la presenza di due importanti rischi:
1) esporre i bambini/e a gravi pericoli se lo
accendono e poi usano durante la notte
(eventualità da non sottovalutare). 2) rendere
preoccupante adulti i bambini/e che sono di
conseguenza inetti di una responsabilità che
non sono in grado di gestire.

- Segnalare l'elevata percentuale di bambini/e
che hanno un profilo su TikTok. Da un
approfondimento in classe abbiamo rilevato che
essi la totalità di questi profili sono pubblici e
potrebbero essere visti a tutti i costi. Hanno infatti i
bambini/e "in questo modo possono
aumentare i followers". Questi elementi sono
particolarmente gravi e sono il segnale di una
mancanza di supervisione e protezione da parte
dei genitori nella attività online dei loro figli.
- Per quanto riguarda i videogiochi e vedere
maggiore preoccupazione è la presenza di
bambini/e che giocano con videogiochi PEGI 18
(GTAV e Call of Duty) che per i loro contenuti
elevati di violenza, sesso e droga non sono in
alcun modo adatti ai più piccoli. I videogiochi
hanno infatti un impatto positivo sulla
formazione cognitiva solamente se sono adatti
alla fascia di età dei bambini/e.

- È inoltre molto importante permettere ai
bambini/e di usare WhatsApp, un App che si
può usare, secondo le regole
dell'applicazione di messaggistica WhatsApp
non prima dei 16 anni. A questo proposito
WhatsApp invita i genitori a segnalare
eventuali account creati dai figli che non
rispondono ai requisiti di età per procedere
all'immediata disattivazione.
- Elevata percentuale di bambini e bambini
che credono alle Fake News. Questo dato
merita ancora una volta la massima
attenzione dei genitori ed alcuni
strumenti virtuali sono in grado di fornire
virtuali esempi anticipare il pensiero critico e le
conseguenti capacità di gestire uno
strumento complesso come lo smartphone
quando è connesso al web. Inoltre nessuno
dei bambini/e ha compreso che realtà e
realtà virtuale sono la stessa cosa.

Rischio elevato per la classe, rischio
elevato per alcuni bambini/e.

SCALA DI RISCHIO



Genitori



Si consiglia di rispettare le regole. Per utilizzare WhatsApp bisogna avere
compiuto 16 anni, per accedere ai Social Network almeno 15 e prima di
permettere ai figli di giocare con i videogame bisogna sempre controllare il
PEGI che fornisce una classificazione dei videogiochi in base all'età.
È inoltre necessario affiancare i bambini/e durante le loro attività online e
supervisionare l'utilizzo dei dispositivi come smartphone, tablet, PC o
console attraverso le app e gli opportuni strumenti di parental control (ad
esempio Family Link per smartphone e tablet). È inoltre necessario
insegnare ai bambini/e che cosa è la realtà virtuale. A tal fine è
consigliabile partecipare al corso per genitori.

Docenti

Instaurare periodicamente un dialogo con gli studenti sul tema della nuova
tecnologie con particolare riferimento ai loro interessi, - Videogame,
YouTube, TikTok, Social Network, etc -, in modo da sintonizzarsi con il
loro mondo virtuale e cogliere precocemente gli eventuali segnali di
rischio. In tema di Cittadinanza Digitale (Educazione Civica - azione 5) è
inoltre necessario continuare a insegnare ai bambini/e che cosa è la
realtà virtuale e aiutarli a comprendere che cosa sono le fake news.
Particolare attenzione dovrà essere infine prestata ai social network o ai
videogame (con relativo PEGI), in modo da aiutare i bambini/e a
comprendere il significato del rispetto delle regole nel mondo virtuale.



Gent.mi genitori e docenti,
 durante il primo incontro, rivolto agli studenti della Classe **Sec. I** (in presenza), abbiamo svolto una
 breve intervista sul tema "Ragazzi e Nuove Tecnologie". È emerso che:



LO STATO DI SALUTE DIGITALE DEI RAGAZZI/E

- (I) ragazzi/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita (infanzia) in cui non avevano ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Attualmente il funzionamento cognitivo è più evoluto ma persiste la difficoltà di anticipare le conseguenze delle proprie azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Per questo motivo è necessario che i genitori supervisionino le attività online, controllando periodicamente i contenuti della smartphone.
- La totalità dei ragazzi/e che possiede lo smartphone può anche tenerlo durante la notte nella propria camera. Il rischio è di esporti a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare).

- Elevata percentuale di ragazzi/e che hanno un profilo su Instagram e/o TikTok e preoccupante diffusione di Telegram, il social network più pericoloso al mondo per quanto riguarda l'esposizione a contenuti inadeguati, pericolosi e illegali (sessualità, violenza, droga, streaming e download di serie TV, videogame e partite di calcio). Per quanto riguarda Telegram i ragazzi/e hanno riferito di utilizzare l'app per guardare serie TV. Oltre a commettere un illecito e, in alcuni casi, anche un reato, si segnala la possibile valenza di contenuti non adatti a ragazzi di 11 anni, come ad esempio la "Casa di Carta" (VM16).
- I videogame PEGI 18, per i loro elevati contenuti di violenza, sesso, alcool, droga e linguaggio forte, non sono adatti ai ragazzi/e. Da un approfondimento è emerso un aspetto da non sottovalutare, vale a dire la normalizzazione della violenza. Infatti, l'esposizione a scene cruente può rendere i ragazzi progressivamente meno sensibili alla violenza, al punto da sottovalutarla, accettarla e in alcuni casi anche banalizzarla. Segnaliamo infine che esistono numerosi videogiochi alternativi ai PEGI 18, adatti ai preadolescenti. I videogiochi hanno, infatti, un impatto positivo sulla formazione cognitiva solamente se sono adatti alla fascia di età.
- È molto rischioso permettere ai ragazzi/e di usare WhatsApp senza supervisione, un App che si può usare, secondo le regole dell'applicazione di messaggistica istantanea non prima dei 16 anni.
- Il 27% dei ragazzi/e crede alla Fake News su Talking Tom. Si tratta di un aspetto preoccupante e segnala la tendenza dei più giovani a credere alle notizie false, le "bufale" o "fake news", e ad aderire ai contenuti virtuali senza anticipare il pensiero critico.
- Infine, i ragazzi/e non hanno compreso che realtà e realtà virtuale, identità e identità virtuale sono la stessa cosa. Dati particolarmente preoccupanti che segnalano il rischio di manifestare comportamenti scorretti o illeciti online e di non riuscire a proteggere la propria reputazione digitale.

Rischio elevato per la classe, rischio elevato per alcuni ragazzi/e.

SCALA DI RISCHIO



Genitori



Si consiglia di rispettare le regole. Per utilizzare WhatsApp bisogna avere compiuto 16 anni, per accedere ai Social Network almeno 13 e prima di permettere ai figli di giocare con i videogame bisogna sempre controllare il PEGI che fornisce una classificazione del videogame in base all'età. È inoltre necessario affiancare i ragazzi/e durante le loro attività online e supervisionare l'utilizzo dei dispositivi come smartphone, tablet, PC e console attraverso le app e gli opportuni strumenti di parental control (ad esempio Family Link per smartphone e tablet). È inoltre necessario insegnare ai ragazzi/e che cosa sono la realtà virtuale e l'identità virtuale. A tal fine è consigliabile partecipare al corso per genitori.

Docenti

Instaurare periodicamente un dialogo con gli studenti sul tema delle nuove tecnologie con particolare riferimento ai loro interessi, - Videogame, YouTuber, TikTok, Social Network, etc -, in modo da sintonizzarsi con il loro mondo virtuale e cogliere precocemente gli eventuali segnali di rischio. In tema di Cittadinanza Digitale (Educazione Civica - azione 3) è inoltre necessario continuare a insegnare ai ragazzi/e che cosa sono la realtà e l'identità virtuale e aiutarli a comprendere che cosa è una fake news. Particolare attenzione dovrà essere infine prestata ai social network e ai videogame (con relativo PEGI), in modo da aiutare i ragazzi/e a comprendere il significato del rispetto delle regole nel mondo virtuale.



FINO AI 12 ANNI si dovrebbe aver accesso SOLO a YOUTUBE KIDS.... E INVECE TANTISSIMI BAMBINI ACCEDONO INCONTROLLATI AI VIDEO DI TANTI YOUTUBERS DAI CONTENUTI INAPPROPRIATI, SE NON PERICOLOSI PER L'ETÀ.

Pertanto, accanto all'analisi dei videogiochi per i quali esiste comunque una PEGI che ne segnala l'adeguatezza per le diverse età (e sulla quale i genitori non sempre vigilano abbastanza), è stata condotta un'analisi approfondita degli Youtubers più popolari che li sponsorizzano e per i quali non esiste un sistema simile alla PEGI...

Particolarmente interessante è stata la valutazione espressa dai bambini/ragazzi intorno all'adeguatezza per la loro età dei contenuti e del linguaggio di diversi Youtubers e videogiochi conosciuti e seguiti da tanti.

Gli studenti hanno così contribuito a una prima stesura della **«Guida per Genitori SIR (Strumenti per l'Identificazione del Rischio) – Come proteggere i bambini e i preadolescenti su YouTube».**

► Mediante i 4 colori

Verde

Giallo

Arancione

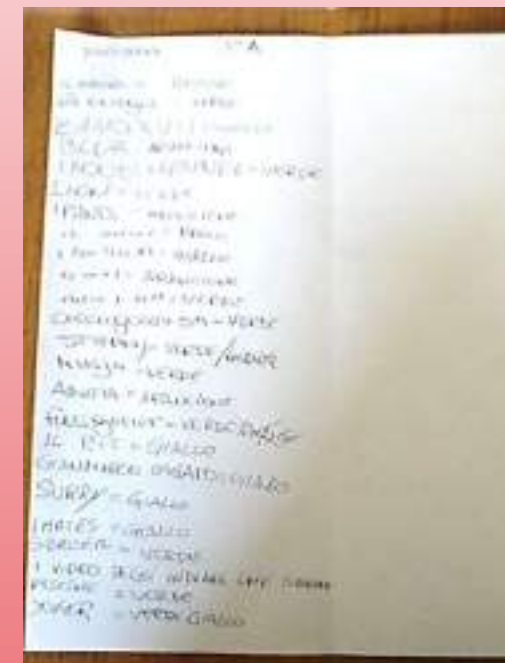
Rosso

è stata identificata la presenza /assenza di rischio e le valutazioni degli studenti sono state in diversi casi più puntuali e severe di quelle degli esperti IFOS che da un osservatorio adulto avevano iniziato le proprie valutazioni.

...alcune valutazioni degli YOUTUBERS in 4^a/5^a Scuola Primaria...



...e nella Scuola Secondaria I grado



Chiarito che non si è inteso esprimere un giudizio morale o una criminalizzazione dei vari Youtubers - che possono ovviamente operare e rivolgersi a un pubblico maggiorenne - ma stabilire quali siano adeguati ai bambini/ragazzi dall'età prescolare all'età preadolescenziale, **la Guida - che è in costante aggiornamento – vuole essere uno strumento dinamico per orientare i genitori in questa realtà complessa in continua evoluzione, in una marea di offerte, non tutte e non sempre adatte e indicate per una platea di bambini/ragazzi in crescita.**

Tale operazione di analisi critica e di revisione delle prime valutazioni effettuate durante le attività del progetto in classe è già iniziata e proseguirà ad opera dei Comitati Digitali Scolastici, ossia di “sentinelle” e di “avamposti” che hanno il compito di promuovere azioni di contrasto di condotte on line a rischio e iniziative formative e di sensibilizzazione.

In questi organismi operano rappresentanze di Alunni, Genitori e Docenti delle Scuole di San Giovanni Suergiu e Giba che negli imminenti incontri **proseguiranno quest'opera ampliando la rosa dei colori e l'elenco degli Youtubers da analizzare e valutare.**

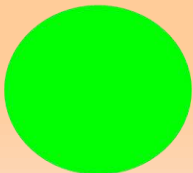
L'aspirazione sarebbe quella di **connotare la scuola, con altre scuole e istituzioni** che in futuro vorranno concorrere, **come “polo valutativo” in cui siano le varie componenti a dare in modo coordinato, assistito e protetto un supporto ai Genitori anche oltre l'Istituto..**

A seguito di una prima valutazione degli studenti, ai colori del SIR, si è aggiunto il **NERO**



il SIR

YOUTUBER SIR VERDI



Il **colore verde** indica che i temi trattati nei video sono adatti generalmente a tutti. I suoni e le immagini non spaventano i più piccoli. Non sono presenti contenuti violenti, sessuali o riferimenti ad alcool, droga e gioco d'azzardo. Non sono presenti espressioni volgari e riferimenti sessuali. I video hanno un impatto nullo o lieve (ma potrebbero comunque non essere adatti ai più piccoli, per via di forme di violenza molto lieve inserite in un contesto comico).

YOUTUBER SIR GIALLI



Il **colore giallo** indica che i temi trattati possono non essere adatti ai più piccoli. È consigliabile la visione sopra i 10 anni. I suoni e le immagini potrebbero spaventare i più piccoli. Sono presenti forme di violenza lieve o moderata non realistica o rivolta a personaggi di fantasia. Possono essere presenti allusioni o atteggiamenti sessuali. Le espressioni volgari non sono frequenti o forti.



il SIR

YOUTUBER SIR ARANCIANI

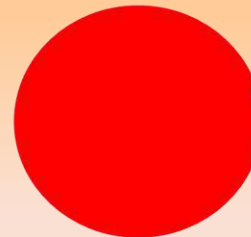


Il **colore arancione** indica che i temi trattati non sono adatti ai più piccoli, per questo è raccomandata la visione sopra i 13 -14 anni di età ed è consigliata la presenza di un adulto. Sono presenti contenuti horror, violenti e riferimenti ad alcool, droga e gioco d'azzardo. Il linguaggio può essere scurrile e possono essere presenti espressioni volgari o allusioni sessuali più o meno esplicite.



il SIR

YOUTUBER SIR ROSSO

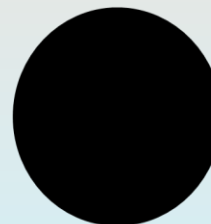


Il **colore rosso** indica che i temi trattati sono esclusivamente rivolti a un pubblico adulto, sopra i 18 anni di età. Sono presenti contenuti horror, vengono trattati temi come la violenza che raggiunge spesso un livello grave. Sono mostrati comportamenti diseducativi come l'esaltazione dell'uso di droga, alcool e gioco d'azzardo. Il linguaggio può essere volgare e presenta non solo allusioni sessuali più o meno esplicite ma anche parolacce e imprecazioni.



il SIR

YOUTUBER SIR NERI



Il colore nero indica che i temi trattati sono esclusivamente rivolti a un pubblico adulto, sopra i 18 anni di età. Sono presenti contenuti horror, la violenza raggiunge spesso un livello grave, sono mostrati comportamenti fortemente diseducativi e volgari accompagnati dall'esaltazione della violenza, dell'uso di droga, alcool e gioco d'azzardo. Il linguaggio è estremamente volgare e presenta frequenti allusioni sessuali dirette ed esplicite ma anche frequenti parolacce imprecazioni e bestemmie.

...il lavoro continuerà per i Comitati Scolastici digitali che, divisi in sottogruppi, approfondiranno ulteriormente la valutazione come segue:

GRUPPO VALUTAZIONE SIR VERDE – GIALLO:

Composto da rappresentanti degli studenti delle classi 1^a Sc. Sec. I Gr., Genitori, Docenti

GRUPPO VALUTAZIONE SIR ARANCIONE:

Composto da rappresentanti degli studenti delle classi 2^a Sc. Sec. I Gr., Genitori, Docenti

GRUPPO VALUTAZIONE SIR ROSSO:

Composto da rappresentanti degli studenti delle classi 3^a Sc. Sec. I Gr., Genitori, Docenti

GLI YOUTUBERS NERI, per evidenti ragioni di protezione dei minori, non saranno oggetto di ulteriore valutazione da parte dei Comitati Scolastici Digitali



Istituto Comprensivo Statale "Guglielmo Marconi"
San Giovanni Suergiu



REGISTRO ESPERTO:

PROGETTO PTOF 2020/2021

"Noicyberbulli... e tu?"

Interventi per la prevenzione del fenomeno del bullismo/cyberbullismo
beneficiario del finanziamento Fondazione Carolina-Onlus
ai sensi del bando scuole "A scuola di like" 2019



ATTIVITÀ INFORMATIVE E FORMATIVE PER ALUNNI, DOCENTI, GENITORI

Contratto di prestazione servizi prot. 430 del 13/01/2021

ESPERTO: Psicologo Dott. Luca Pisano e Équipe IFOS

ALLEGATO ALLA FATTURA N 31 DEL 16.04.2021. RELATIVA AL PERIODO 27/02/ 2020 – 29/01/2021

A) ATTIVITÀ FORMATIVE PER GLI ALUNNI 4[^]/5[^] SCUOLA PRIMARIA: Psicologo Dott. Luca Pisano e Équipe IFOS

Data	N° ore	Dalle ore Alle ore	Classi coinvolte	Sintesi attività svolta
Mercoledì 20/01/2021	2	11.00 - 13.00	5 [^] A/5 [^] B Prim. SGS	1) Breve intervista sul rapporto giovani e nuove tecnologie; 2) Informazioni e formazione in tema di social network, youtuber, videogame; 3) Uso sicuro e responsabile delle nuove tecnologie; 4) Comprensione della realtà e dell'identità virtuale. 5) Discussioni ed esercitazioni di gruppo. Le risultanze sono inserite in uno specifico report già consegnato a docenti e genitori di ciascuna classe.
Venerdì 22/01/2021	2	11.00 - 13.00	4 [^] A/4 [^] B Prim. SGS	
Venerdì 29/01/2021	2	11.00 - 13.00	5 [^] A/5 [^] B Prim. SGS	
Tot ore al 29.01.2021: N. 6				

B) ATTIVITÀ FORMATIVE PER GLI ALUNNI 1[^]/2[^]/3[^] SC.SEC. I GRADO: Psicologo Dott. Luca Pisano e Équipe IFOS

Data	N° ore	Dalle ore Alle ore	Classi coinvolte	Sintesi attività svolta
Giovedì 27/02/2020	2	8.50 - 10.50	1 [^] A Sec. Giba - A.S.2019.2020	Attività svolte in presenza dalla Psicologa D.ssa Eleonora Alice Ninu - IFOS nell'a.s. 2019/2020 prima del lockdown marzo 2020.
	2	11.00 - 13.00	2 [^] A/2 [^] B Sec. Giba - A.S.2019.2020	
Martedì 03/03/2020	2	9.00 - 11.00	1 [^] A/1 [^] B Sec. SGS - A.S.2019.2020	1) Breve intervista sul rapporto giovani e nuove tecnologie; 2) Informazioni e formazione in tema di social network, youtuber, videogame; 3) Discussioni ed esercitazioni di gruppo
	2	11.15 - 13.15	2 [^] A/2 [^] C Sec. SGS - A.S.2019.2020	
Mercoledì 20/01/2021	2	8.30 - 10.30	1 [^] A/1 [^] B Sec. Giba	1) Breve intervista sul rapporto giovani e nuove tecnologie; 2) Informazioni e formazione in tema di social network, youtuber, videogame; 3) Uso sicuro e responsabile delle nuove tecnologie; 4) Comprensione della realtà e dell'identità virtuale; 5) Discussioni ed esercitazioni di gruppo. Le risultanze sono inserite in uno specifico report già consegnato a docenti e genitori di ciascuna classe.
Venerdì 22/01/2021	2	8.30 - 10.30	2 [^] A Sec. Giba	
Mercoledì 27/01/2021	2	8.45 - 10.45	1 [^] A/1 [^] B/1 [^] D Sec. SGS	
	2	11.15 - 13.15	2 [^] A/2 [^] B Sec. SGS	
Venerdì 29/01/2021	2	8.30 - 10.30	1 [^] A/1 [^] B Sec. Giba	
Tot ore al 29.01.2021: N. 18				

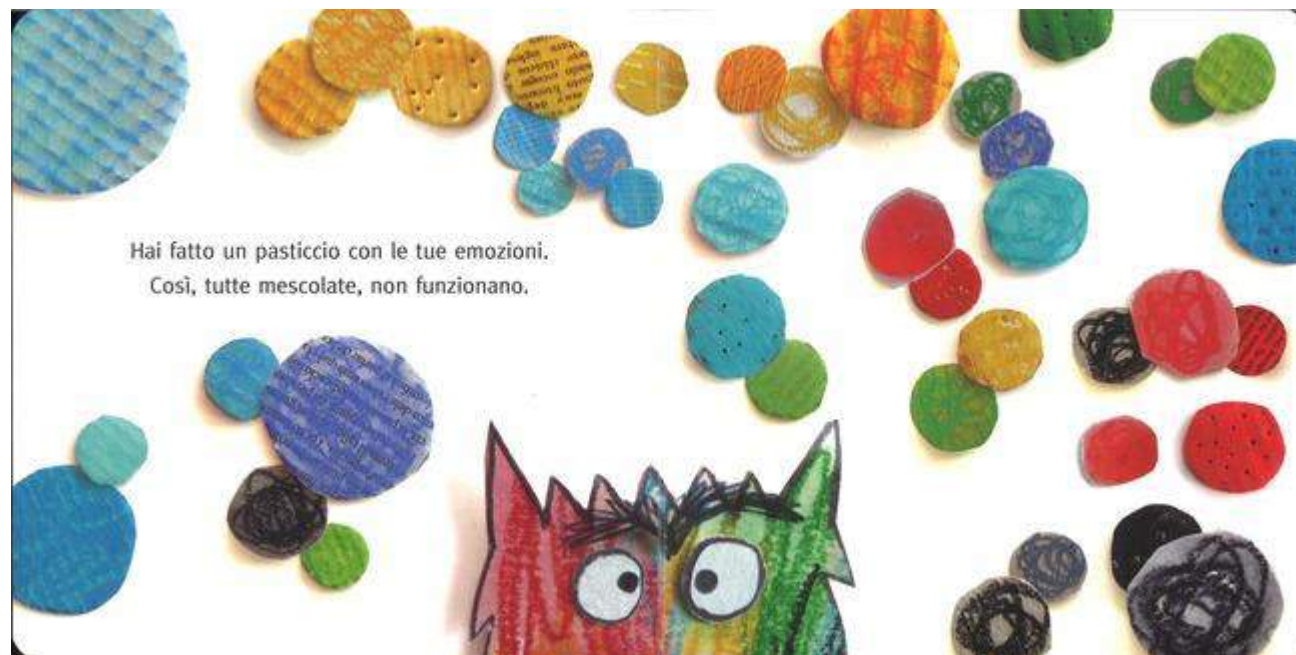
A) + B): 6 + 18 = 24 ore effettuate al 29.01.2021 sulle 75 complessivamente contrattualizzate

Firma esperto per conferma servizi svolti _____



Progetto «Noi Cyberb_elli e tu?»
Scuola Infanzia Istituto Comprensivo «G. Marconi»
San Giovanni Suergiu
in collaborazione con la dott.ssa Karol Maria Savina Pagini



- ▶ Il percorso è stato programmato per 4 incontri complessivi per ciascuna sezione e attualmente ne sono stati svolti 2. Mediante attività di gioco stimolanti ed innovative, sono state proposte esperienze che hanno consentito ai bambini in età prescolare di sviluppare un atteggiamento costruttivo sviluppando il controllo delle proprie azioni ed emozioni, favorendo la dimensione della socialità e il riconoscimento dell'importanza del contatto umano.

1° INCONTRO:

- **Lettura del libro: «I colori delle emozioni di Anna Llenas**



Attraverso disegni stilizzati molto accattivanti e il riferimento ai colori primari si presenta il mostro dei colori, che ha combinato un pasticcio: ha mescolato tutti i colori! Ora è confuso perché le emozioni sono tutte mescolate insieme e così non funzionano! Con l'aiuto di una bambina, unico personaggio in grigio del libro, riuscirà a rimettere ogni cosa al suo posto, a distinguere le emozioni una dall'altra e a riconoscere il colore di ognuna. Fondamentale è dare un nome, un'etichetta, un colore agli stati emotivi, per mettere ordine, uscire dalla confusione e cominciare a sentirsi meglio. **L'allegria è gialla, la tristezza azzurra, la rabbia rossa, la calma verde e la paura nera.** Questa è stata la prima mappa per cominciare a navigare tra gli stati emotivi.



Dopo aver dato un colore ad ogni emozione, è stato costruito L'APPELLO EMOTIVO, divenuto un rito quotidiano dove ogni bambino ha potuto esprimere il proprio stato d'animo, posizionando sotto ogni mostro, il bollino del colore che rappresenta la propria emozione.



Canti e giochi motori hanno consentito di mimare le diverse emozioni, per essere infine coccolati dal mostro della calma.

2° incontro: LA RABBIA



Ai bambini è stato letto il racconto «Che rabbia».

Il protagonista è Roberto un bambino che ha passato una bruttissima giornata. Ah! Che **rabbia**! Come se non bastasse il suo papà lo ha mandato in camera sua senza cena.

Roberto avverte una **Cosa** crescere dentro, la sente diventare sempre più grande e più incontenibile fino a quando....

Ecco che la **Cosa** esce da lui e si materializza: enorme, **rossa** e terribile. In un attimo la stanza è messa in subbuglio, la coperta vola via, il comodino, la lampada, gli scaffali con tutti i libri vengono fatti a pezzi!

Poi la **Cosa** si avvicina al baule dei giocattoli...

È allora che Roberto grida «Aspetta, quello no!» e ripone piano la **Cosa** in una scatola... la **rabbia** è passata.

Ogni bambino ha rappresentato graficamente la propria **rabbia** materializzata in un mostro e ogni disegno è stato incollato su un cartellone.



In un secondo momento è stata portata in dono la scatola della rabbia, all'interno della quale i bambini hanno trovato gli strumenti utili per scaricare la propria rabbia, per esempio flash card che suggeriscono di correre, saltare, cantare... oppure delle palline antistress da schiacciare, plastilina... strumento utile a canalizzare in questo contesto la propria emozione e ritrovare uno stato di calma.

Scopriremo le altre emozioni nel
3° e 4° incontro
entro maggio 2021!





Istituto Comprensivo Statale "Guglielmo Marconi"
San Giovanni Suergiu

REGISTRO ESPERTO:

PROGETTO PTOF 2020/2021
"Noicyberbulli... e tu?"

Interventi per la prevenzione del fenomeno del bullismo/cyberbullismo
beneficiario del finanziamento Fondazione Carolina-Onlus
ai sensi del bando scuole "A scuola di like" 2019

ATTIVITÀ INFORMATIVE E FORMATIVE PER ALUNNI, DOCENTI, GENITORI DELLE SCUOLE DELL'INFANZIA

ESPERTO: Psicologa D.ssa Pagini Karol Maria Savina
Contratto di prestazione prot. 141 del 07/01/2021 CIG: ZDE3013850

ALLEGATO ALLA FATTURA N.2/PA DEL 21/04/2021 RELATIVA AL PERIODO 13/01/2021 – 09/03/2021

Comuni di:
San Giovanni Suergiu
Giba
Tratalias
Piscinas
Masainas

A) ATTIVITÀ INFORMATIVE E FORMATIVE PER DOCENTI SCUOLA INFANZIA: Psicologa Pagini Karol Maria Savina

Data	N° ore	Dalle ore -alle ore	Sintesi attività svolta
Mercoledì 13/01/2021	2	17.0 - 19.00	Presentazione del progetto, analisi dei bisogni e condivisione delle attività con il gruppo docente

B) ATTIVITÀ FORMATIVE PER ALUNNI SCUOLA INFANZIA: Psicologa Pagini Karol Maria Savina

Data	N°ore	Dalle - alle	Plesso sezione	Sintesi attività svolta	
Giovedì 14/01/2021	1	9.15 - 10.15	Sez. Unica Tratalias	1° Incontro in tutte le sezioni: - Conoscenza dei bambini attraverso giochi di presentazione; - Presentazione delle emozioni universali attraverso giochi di riconoscimento: espressioni corporee, lettura di una storia e attribuzione del proprio stato d'animo, costruzione di una routine di appello emotivo, emozioni in movimento attraverso lo strumento della danza, debriefing di chiusura	
	1	10.45 - 11.45	Sez. Unica Matzaccara		
Martedì 19/01/2021	1	9.15 - 10.15	Sez. Unica Piscinas		
	1	10.45 - 11.45	Sez. Unica Masainas		
Mercoledì 20/01/2021	1	9.15 - 10.15	Sez. A Giba		
	1	10.30 - 11.30	Sez. B Giba		
Martedì 26/01/2021	1	9.15 - 10.15	Sez. A S. Giovanni S.		
	1	10.30 - 11.30	Sez. C S. Giovanni S.		
Mercoledì 27/01/2021	1	9.15 - 10.15	Sez. B S. Giovanni S.		
	1	10.30 - 11.30	Sez. D S. Giovanni S.		
Giovedì 11/02/2021	1,5	9.15 - 10.45	Sez. Unica Masainas		2° Incontro in tutte le sezioni: Approfondimento sull'emozione della rabbia: - Consapevolezza e gestione della rabbia attraverso giochi di riconoscimento del proprio vissuto, lettura di una storia e riflessione metacognitiva sulla rabbia in discussione di gruppo e attività grafica, strategie di regolazione emotiva (scatola degli attrezzi), debriefing di chiusura
	1,5	11.00 - 12.30	Sez. Unica Piscinas		
Lunedì 15/02/2021	1,5	9.15 - 10.45	Sez. C S. Giovanni S.		
	1,5	11.00 - 12.30	Sez. A S. Giovanni S.		
Martedì 23/02/2021	1,5	9.00 - 10.30	Sez. Unica Matzaccara		
	1,5	10.50 - 12.20	Sez. Unica Tratalias		
Mercoledì 24/02/2021	1,5	9.15 - 10.45	Sez. D S. Giovanni S.		
	1,5	11.00 - 12.30	Sez. B S. Giovanni S.		
Martedì 09/03/2021	1,5	9.15 - 10.45	Sez. B Giba		
	1,5	11.00 - 12.30	Sez. A Giba		
Tot. Ore svolte al 09.03.2021:			N. 25		

A) + B): 2 + 25 = 27 ore effettuate al 09.03.2021 sulle 60 complessivamente contrattualizzate

Firma esperto per conferma servizi svolti

Karol M. Pagini

Gent.mi genitori e docenti,
durante il primo incontro, rivolto agli studenti della Classe 5° (15 presenze), abbiamo svolto una
breve intervista sul tema "Bambini e Nuove Tecnologie". È emerso che:



Smartphone

il 80% (12 su 15) possiede lo smartphone, ricevuto in regalo intorno agli 7 anni. Il 25% (3 su 12) può tenerlo nella propria camera durante la notte



Videogiochi

il 60% (9 su 15) gioca a Fortnite e il 7% (1 su 15) gioca a Granny, videogiochi PEGI 12 anni e quindi non adatti a bambini/e di dieci anni. Inoltre, il 13% (2 su 15) gioca a GTAV mentre il 27% (4 su 15) a Call of Duty, videogiochi PEGI 18, ovvero vietati ai minori di diciotto anni.

Social Network

il 83% (10 su 12) dei bambini/e che possiede uno smartphone ha anche WhatsApp. Inoltre il 13% (2 su 15) utilizza Snapchat e il 60% (9 su 15) ha uno o più profili su TikTok



Shoppare

il 53% (8 su 15) ha accesso ad una carta di credito per effettuare acquisti in game

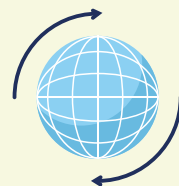


Fake news

L'80% (12 su 15) dei bambini/e crede che dentro l'occhio di Talking Tom c'è qualcuno che può guardare o spiare

Realtà e realtà virtuale

nessuno dei bambini/e ha capito che sono la stessa cosa



LO STATO DI SALUTE DIGITALE DEI BAMBINI



- I/le bambini/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita in cui non hanno ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Infatti non sono in grado di anticipare le conseguenze delle loro azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Si precisa che il rischio si azzera solamente se il genitore controlla attentamente le attività del figlio durante l'uso dello smartphone.
- Il 25% dei bambini/e che possiede lo smartphone può anche tenerlo durante la notte nella propria camera. Ci permettiamo di segnalare la presenza di due importanti rischi: **1)** esporre i bambini/e a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare); **2)** rendere precocemente adulti i bambini/e che sono di conseguenza investiti di una responsabilità che non sono in grado di gestire. →

- Segnaliamo l'elevata percentuale di bambini/e che hanno un profilo su TikTok. Da un approfondimento in classe abbiamo rilevato che quasi la totalità di questi profili sono pubblici e pertanto visibili a tutti perché, hanno riferito i bambini/e, *"in questo modo possiamo aumentare i followers"*. Questi elementi sono particolarmente gravi e sono il segnale di una mancanza di supervisione e protezione da parte dei genitori nelle attività online dei loro figli.
- Per quanto riguarda i videogiochi a destare maggiore preoccupazione è la presenza di bambini/e che giocano con videogiochi PEGI 18 (GTA5 e Call of Duty) che per i loro contenuti elevati di violenza, sesso e droga non sono in alcun modo adatti ai più piccoli. I videogiochi hanno infatti un impatto positivo sulla formazione cognitiva solamente se sono adatti alla fascia di età dei bambini/e.
- È inoltre molto rischioso permettere ai bambini/e di usare WhatsApp, un App che si può usare, secondo le regole dell'applicazione di messaggistica istantanea non prima dei 16 anni. A questo proposito WhatsApp invita i genitori a segnalare eventuali account creati dai figli che non rispondono ai requisiti di età per procedere all'immediata disattivazione.
- Elevata percentuale di bambini e bambine che credono alle Fake News. Questo dato mostra ancora una volta la fisiologica tendenza dei bimbi ad aderire ai contenuti virtuali senza anteporre il pensiero critico e la conseguente incapacità di gestire uno strumento complesso come lo smartphone quando è connesso al web. Inoltre nessuno dei bambini/e ha compreso che realtà e realtà virtuale sono la stessa cosa.

Rischio elevato per la classe, rischio elevato per alcuni bambini/e.

SCALA DI RISCHIO



Genitori



Si consiglia di rispettare le regole. Per utilizzare WhatsApp bisogna avere compiuto 16 anni, per accedere ai Social Network almeno 13 e prima di permettere ai figli di giocare con i videogame bisogna sempre controllare il PEGI che fornisce una classificazione dei videogiochi in base all'età. È inoltre necessario affiancare i bambini/e durante le loro attività online e supervisionare l'utilizzo dei dispositivi come smartphone, tablet, PC e console attraverso le app e gli opportuni strumenti di parental control (ad esempio Family Link per smartphone e tablet). È inoltre necessario insegnare ai bambini/e che cosa è la realtà virtuale. A tal fine è consigliabile partecipare al corso per genitori.

Docenti

Instaurare periodicamente un dialogo con gli studenti sul tema delle nuove tecnologie con particolare riferimento ai loro interessi, - Videogame, YouTuber, TikToker, Social Network, etc -, in modo da sintonizzarsi con il loro mondo virtuale e cogliere precocemente gli eventuali segnali di rischio. In tema di Cittadinanza Digitale (Educazione Civica - azione 3) è inoltre necessario continuare a insegnare ai bambini/e che cosa è la realtà virtuale e aiutarli a comprendere che cosa sono le fake news. Particolare attenzione dovrà essere infine prestata ai social network e ai videogame (con relativo PEGI), in modo da aiutare i bambini/e a comprendere il significato del rispetto delle regole nel mondo virtuale.



Gent.mi genitori e docenti,
durante il primo incontro, rivolto agli studenti della Classe 1°B (11 presenze), abbiamo svolto una
breve intervista sul tema "Ragazzi e Nuove Tecnologie". È emerso che:



Smartphone

il 64% (7 su 11) possiede lo smartphone, ricevuto in regalo intorno agli 10 anni. Il 100% (7 su 7) può tenerlo nella propria camera durante la notte

Social Network

l'86% (6 su 7) dei ragazzi/e che possiede uno smartphone ha anche WhatsApp mentre il 43% (3 su 7) utilizza Telegram per guardare serie tv in streaming. Il 45% (5 su 11) ha un profilo su Instagram, mentre il 36% (4 su 11) ha un profilo su Snapchat e TikTok

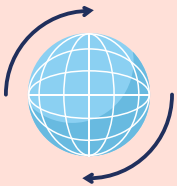


Videogiochi

il 45% (5 su 11) dei ragazzi/e gioca a Call of Duty e il 36% (4 su 11) gioca a GTAV, entrambi videogiochi PEGI 18, ovvero vietati ai minori di diciotto anni. Oltre a questi sono stati nominati God of War (PEGI 18) e The Last of Us (PEGI 18)

Fake news

il 27% (3 su 11) dei ragazzi/e crede che dentro l'occhio di Talking Tom c'è qualcuno che può guardare o spiare i giocatori



Realtà e realtà virtuale

nessuno dei ragazzi/e ha capito che sono la stessa cosa

Identità e identità virtuale

nessuno dei ragazzi/e ha capito che sono la stessa cosa



LO STATO DI SALUTE DIGITALE DEI RAGAZZI/E



- I/le ragazzi/e hanno ricevuto lo smartphone in una fase del ciclo di vita (infanzia) in cui non avevano ancora sviluppato le necessarie competenze cognitive per gestirlo adeguatamente. Attualmente il funzionamento cognitivo è più evoluto ma persiste la difficoltà di anticipare le conseguenze delle proprie azioni e di valutare i rischi che possono correre quando chattano o navigano sul web. Per questo motivo è necessario che i genitori supervisionino le attività online, controllando periodicamente i contenuti dello smartphone.
- La totalità dei ragazzi/e che possiede lo smartphone può anche tenerlo durante la notte nella propria camera. Il rischio è di esporli a gravi pericoli se lo accendono e poi usano durante la notte (eventualità da non sottovalutare).



- Elevata percentuale di ragazzi/e che hanno un profilo su Instagram e/o TikTok e preoccupante diffusione di Telegram, il social network più pericoloso al mondo per quando riguarda l'esposizione a contenuti inadeguati, pericolosi e illegali (sesso, violenza, droga, streaming e download di serie TV, videogame e partite di calcio). Per quanto riguarda Telegram i ragazzi/e hanno riferito di utilizzare l'app per guardare serie TV. Oltre a commettere un illecito e, in alcuni casi, anche un reato, si segnala la possibile visione di contenuti non adatti a ragazzi di 11 anni, come ad esempio la "Casa di Carta" (VM16).
- I videogame PEGI 18, per i loro elevati contenuti di violenza, sesso, alcool, droga e linguaggio forte, non sono adatti ai ragazzi/e. Da un approfondimento è emerso un aspetto da non sottovalutare, vale a dire la normalizzazione della violenza. Infatti, l'esposizione a scene cruente può rendere i ragazzi progressivamente meno sensibili alla violenza, al punto da sottovalutarla, accettarla e in alcuni casi anche banalizzarla. Segnaliamo infine che esistono numerosi videogiochi alternativi ai PEGI 18, adatti ai preadolescenti. I videogiochi hanno, infatti, un impatto positivo sulla formazione cognitiva solamente se sono adatti alla fascia di età.

- È molto rischioso permettere ai ragazzi/e di usare WhatsApp senza supervisione, un App che si può usare, secondo le regole dell'applicazione di messaggistica istantanea non prima dei 16 anni.
- Il 27% dei ragazzi/e crede alla Fake News su Talking Tom. Si tratta di un aspetto preoccupante e segnala la tendenza dei più giovani a credere alle notizie false, le "bufale" o "fake news", e ad aderire ai contenuti virtuali senza anteporre il pensiero critico.
- Infine, i ragazzi/e non hanno compreso che *realtà e realtà virtuale, identità e identità virtuale* sono la stessa cosa. Dati particolarmente preoccupanti che segnalano il rischio di manifestare comportamenti scorretti o illeciti online e di non riuscire a proteggere la propria reputazione digitale.

Rischio elevato per la classe, rischio elevato per alcuni ragazzi/e.

SCALA DI RISCHIO



Genitori



Si consiglia di rispettare le regole. Per utilizzare WhatsApp bisogna avere compiuto 16 anni, per accedere ai Social Network almeno 13 e prima di permettere ai figli di giocare con i videogame bisogna sempre controllare il PEGI che fornisce una classificazione dei videogiochi in base all'età. È inoltre necessario affiancare i ragazzi/e durante le loro attività online e supervisionare l'utilizzo dei dispositivi come smartphone, tablet, PC e console attraverso le app e gli opportuni strumenti di parental control (ad esempio Family Link per smartphone e tablet). È inoltre necessario insegnare ai ragazzi/e che cosa sono la realtà virtuale e l'identità virtuale. A tal fine è consigliabile partecipare al corso per genitori.

Docenti

Instaurare periodicamente un dialogo con gli studenti sul tema delle nuove tecnologie con particolare riferimento ai loro interessi, - Videogame, YouTuber, TikToker, Social Network, etc -, in modo da sintonizzarsi con il loro mondo virtuale e cogliere precocemente gli eventuali segnali di rischio. In tema di Cittadinanza Digitale (Educazione Civica - azione 3) è inoltre necessario continuare a insegnare ai ragazzi/e che cosa sono la realtà e l'identità virtuale e aiutarli a comprendere che cosa è una fake news. Particolare attenzione dovrà essere infine prestata ai social network e ai videogame (con relativo PEGI), in modo da aiutare i ragazzi/e a comprendere il significato del rispetto delle regole nel mondo virtuale.





ISTITUTO D'ISTRUZIONE SUPERIORE "MAJORANA"

Via Ada Negri, 14 – 10024 MONCALIERI (TO)

Codice fiscale 84511990016

Sezione Liceale Scientifico - Linguistico Via Ada Negri, 14 – 10024 MONCALIERI Tel. 0116471271/2	Sezione Tecnico Economica Strada Torino, 32 – 10024 MONCALIERI Tel. 011/6407186
---	---

E-mail: tois032003@pec.istruzione.it – info@iismajorana.com
www.iismajorana.com

RELAZIONE REFERENTE SEZ. TECNICA CYBERBULLISMO

Prof.ssa Barbara Paccò

a. s. 2019– 2020

Come referente del cyberbullismo anche quest'anno ho continuato a perseguire gli **obiettivi** di:

- essere l'interfaccia con le forze di Polizia, con i servizi minorili dell'amministrazione della Giustizia, le associazioni e i centri di aggregazione giovanile sul territorio, per il coordinamento delle iniziative di prevenzione e contrasto del cyberbullismo.
- promuovere lo sviluppo delle competenze digitali degli studenti, finalizzato anche a un utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media coinvolgere in maniera efficace e ulteriormente i diversi attori presenti sul territorio, quali famiglie, gli enti istituzionali, le Asl, le associazioni
- favorire l'acquisizione delle competenze necessarie all'esercizio di una cittadinanza digitale consapevole.

Ho cercato di perseguire tali obiettivi con diverse **azioni**:

- **Incontro formativo con il truck della Polizia di Stato nell'ambito del progetto “ Vita da social”** : avrebbe dovuto svolgersi ai primi di Marzo per le prime del tecnico e del linguistico un incontro di formazione di due ore in piazza Caduti per la Libertà organizzato dalla Polizia di Stato con un truck attrezzato con la realtà aumentata. La manifestazione purtroppo è stata cancellata per rispetto delle norme anti assembramento.
- **Il progetto “Super rete solidale”**: come continuazione del progetto “Rete solidale” dell'a.s.2017/2018 ho sviluppato il bando della [Fondazione Carolina](#) finalizzato alla prevenzione del fenomeno del cyberbullismo attraverso la creazione di reti di scopo per intercettare precocemente i segnali di disagio dei nostri alunni/e derivanti dall'uso inappropriato del web e creare una rete di supporto intergenerazionale che possa offrire loro una “via di uscita”.

La Fondazione Carolina, nata in ricordo di Carolina Picchio che si tolse la vita sopraffatta dalla violenza sul web, ha indetto a Maggio 2019 il bando “A scuola di like” per supportare le scuole di tutto il territorio nazionale nella creazione di reti di scopo che promuovano percorsi educativi per i ragazzi e di formazione/sensibilizzazione degli adulti in partenariato con attori locali impegnati in varia misura nell’educazione dei giovani. Con la collaborazione di MoncalieriGiovane, l’ufficio giovani del Comune di Moncalieri ho realizzato il progetto “Super rete solidale” che coinvolge tutte le scuole primarie e secondarie di primo grado del territorio: alunni, genitori e tutta la comunità educante. Tale progetto è stato selezionato tra i 5 vincitori a livello italiano e verrà pubblicizzato dalla Fondazione all’interno delle proprie azioni pubblicitarie e della [rassegna stampa](#).

Alcuni allievi delle classi terze del tecnico e del liceo scientifico, dopo un percorso di formazione con psicologi ed esperti di cybersecurity, avrebbero dovuto realizzare un percorso di peer-education con i ragazzi della scuola primaria e secondaria di primo grado: insegnare ai più piccoli a riconoscere i pericoli nascosti nella rete, le modalità per contrastare il cyberbullismo, la netiquette e le basi della cittadinanza digitale, attraverso un gioco interattivo da loro ideato e realizzato.

Purtroppo il progetto ha iniziato a concretizzarsi alla fine di Febbraio ed è stato subito interrotto. Con la ripresa della scuola si ricomincerà la formazione e i peer-educator con la loro inventiva e insieme ad un grafico pubblicitario creeranno il materiale che andranno a portare alle scuole. I ragazzi delle classi quarte del tecnico realizzeranno un evento finale formativo e una campagna pubblicitaria social per amplificare la diffusione del messaggio. Tale progetto ha portato in diverse classi prime e seconde una psicologa per riflettere sull’importanza dell’inclusione della diversità e per riconoscere le emozioni in gioco nella relazione.

Coerentemente con il P.T.O.F., tale progetto si raccorda con le attività extracurricolari dell’asse secondo (creatività cittadinanza) e rappresenta un’opportunità di alternanza scuola lavoro. Il fine perseguito è quello di realizzare una rete ancora più ampia e rinforzata per evitare alle vittime di cyberbullismo la caduta nel baratro della disperazione e, preferibilmente, evitare che ragazze e ragazzi in difficoltà possano diventare delle potenziali vittime.

Gli obiettivi principali dell’iniziativa sono:

- Formare i genitori, i docenti, il personale ATA dell’IIS Majorana e della comunità educante del territorio di Moncalieri costituita da 17 scuole primarie e 7 scuole secondarie di primo grado per *intercettare precocemente i segnali di disagio* che mandano le vittime di cyberbullismo. Psicologi, esperti informatici e legali realizzeranno eventi formativi organizzati dai ragazzi stessi. Si evidenzieranno i segnali di disagio degli alunni/e derivanti dall’uso inappropriato del web e si cercherà di creare una rete di supporto intergenerazionale che possa offrire loro una “via di uscita”.
- *Sensibilizzare i ragazzi* e le ragazze delle classi dell’IIS Majorana al problema del *cyberbullismo, della netiquette* e porre le basi per un approccio alla *cittadinanza digitale*;
 - Individuare, a partire dalla classe seconda, un allievo/a particolarmente predisposto ad essere il referente cyberbullismo e formare tali soggetti attraverso un corso tenuto da

esperti per individuare i segnali di disagio che la vittima di bullismo o di cyberbullismo manda come richiesta d'aiuto;

- Supportare i ragazzi in difficoltà con uno *sportello psicologico settimanale* per tutto l'anno scolastico.
 - Realizzare un percorso di *peer-education* tra i tutor formati e i ragazzi della scuola che diano la loro disponibilità al fine di creare dei "gruppi sensibili" a riconoscere il disagio dei loro coetanei e ad indirizzarli ad un "team di supporto" con figure adulte specializzate.
 - Creare dei "team di supporto" con figure adulte specializzate: tali team saranno formati da figure specifiche della scuola e dell'intera comunità educante del territorio formati sia dal punto di vista informatico che psicologico (docenti, personale ATA, genitori, centri di ascolto sul territorio di Moncalieri, forze dell'ordine).
 - Costituire un *gruppo cittadino dei referenti bullismo*, integrato dalla partecipazione di rappresentanti delle Forze dell'Ordine e dei Servizi socio-sanitari
 - *Creare un gioco interattivo* per le classi della primaria e per la secondaria di primo grado per formare in modo ludico anche i più piccoli contro le insidie della rete: il corso SIA sezione tecnica realizzerà il prodotto informatico.
 - Il coinvolgimento dei ragazzi più grandi svilupperà in loro il senso di comunità soprattutto nel momento di presentazione nelle scuole di ordine inferiore in una sorta di staffetta generazionale.
 - Creare una *campagna pubblicitaria* per amplificare la diffusione del messaggio: il corso AFM sarà coinvolto in un percorso di Alternanza scuola lavoro per realizzare tale disseminazione.
 - Insieme ad un grafico pubblicitario creeranno dei *volantini informativi* e pubblicitari degli eventi formativi
 - Insieme a Moncalieri Giovane i peer formati andranno a *sensibilizzare i bambini della primaria e delle medie* con il gioco e il volantino pubblicitario creato dai loro compagni
- **Premiazione concorso "MAI PIU' BULLI IN RETE" da Parte della dirigente Eugenia Canfora dell' Istituto Morano di Caivano (Na) .**

La classe 5B della sezione tecnica dell'IIS Majorana ha vinto il quarto posto con "Meme per riflettere" ed è stata premiata da una giuria prestigiosa con una targa e un premio in denaro.

La classe 5B ha voluto proporre una riflessione sull'ambivalenza della rete: può essere una rete che ti intrappola nell'odio e nella violenza del gruppo dei pari o una rete di salvataggio che ti mette in relazione con amici veri.

La consapevolezza nei nativi digitali di avere un mezzo pericoloso e potente nelle loro mani fa la differenza tra la disperazione e la felicità di coloro che vivono quotidianamente i

social: non bisogna demonizzare la rete e i social , siamo noi che caratterizziamo in positivo o in negativo questo ambiente digitale e ognuno di noi è chiamato a migliorarlo.

La classe ha voluto utilizzare il linguaggio visivo del web realizzando una vignetta chiamata “meme”. Solitamente questi “meme” in Internet tendono ad essere virali e perdere visibilità molto velocemente vittime della logica del “mi piace o non mi piace e passo oltre”. Questo invece, stampato o in rete, farà riflettere e lascerà il segno nella mente di chi lo osserva per migliorare il mondo digitale.

- **Potenziamento attenzione ai segnali di disagio**: con la presenza capillare e competenza di tutti i docenti di sostegno nelle classi, siamo riusciti ad intercettare diversi segnali di disagio di alunni/e in difficoltà e ad inviarli al nostro psicologo dott. Fornasier e alla psicologa del progetto “Superetesolidale” dott.ssa Amici che, pur nell’esiguità del tempo prima del Covid 19, ha incontrato più volte classi prime e seconde della sezione tecnica.

Riscontrando molte criticità soprattutto durante la Didattica a Distanza, mi ripropongo **per il prossimo anno scolastico di concludere** la realizzazione del progetto “Superetesolidale” se non è possibile in presenza almeno in modalità a distanza, e **potenziare** la collaborazione con la Polizia Postale.

Moncalieri 26/06/2020

Barbara Paccò

SPETTACOLI TEATRALI



FELICE E SCONNESSO

"Sono più le volte che lo spegnete voi o quelle in cui si spegne da solo?"

**Spettacolo comico sull'iperconnettività.
Con Dino Colombi**

Mercoledì 12 Febbraio 2020

**Auditorium Peppino Impastato
Via Ada Negri, 14 - Moncalieri (TO)**

Iniziativa realizzata nell'annualità 2020

TREDICESIMO PIANO IL LATO OSCURO DEL WEB

**"Un viaggio nel buio del virtuale
rischiarato dalla necessità di
alfabetizzazione digitale: la
consapevolezza è la chiave della
conoscenza."**

**Con Simone Faraon
regia di Sergio Cavallaro**

Repliche previste nel 2021

Gli spettacoli sono rivolti agli studenti dell'IIS Majorana - Moncalieri



NTT DATA



LABORATORI



PEER LAB

4 Cantieri di ricerca, approfondimento e progettazione partecipata sul tema della prevenzione del cyberbullismo in cui i partecipanti elaborano campagne di sensibilizzazione e azioni sociali per coinvolgere le comunità locali.

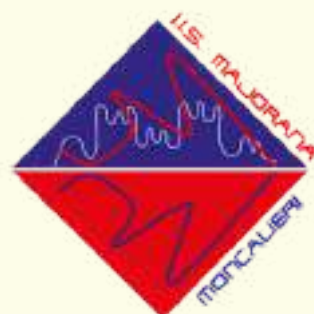
Febbraio, Marzo, Aprile 2021

NONNI 2.0

Laboratorio intergenerazionale multimediale per attivare un gruppo di ragazzi capaci di formare adulti consapevoli rispetto al tema del cyber rischio e per formare antenne competenti nel fronteggiare il fenomeno del cyberbullismo.

Maggio 2021

I laboratori sono a cura dei 4 gruppi CyberPEER dell'IIS Majorana - Moncalieri



NTT DATA



CICLO DI FORMAZIONE



LO SGUARDO DEGLI ALTRI

8 incontri formativi sul fenomeno del cyberbullismo e sulla navigazione sicura in rete, il coding e l'utilizzo delle tecnologie rivolti agli studenti.

Febbraio e Marzo 2021

Formazione rivolta agli studenti dell'IIS Majorana di Moncalieri e a cura della Cooperativa Educazione Progetto, della Polizia Postale e delle Comunicazioni e NTT DATA Italia

INTERVENTI PSICOLOGICI

SPORTELLO D'ASCOLTO
sui temi del bullismo e del cyberbullismo

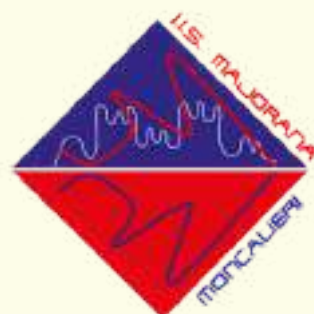
Uno spazio di incontro, ascolto e confronto con una psicologa rivolto agli studenti, al personale scolastico e ai genitori.

IL CYBERBULLISMO E LE DINAMICHE DI GRUPPO

Incontri formativi nei gruppi classe sulle dinamiche di gruppo nei fenomeni del bullismo e cyberbullismo.

Iniziative realizzate nell'annualità 2020

A cura della Cooperativa Educazione Progetto



AZIONI TERRITORIALI



SUPER RETE SOLIDALE A che punto siamo?

In diretta sui canali social la presentazione e rilancio dell'iniziativa. Con la partecipazione del personale docente e i ragazzi dell'IIS Majorana di Moncalieri, della Fondazione Carolina, dell'Assessorato alle Politiche Giovanili del Comune di Moncalieri, di Moncalieri Giovane e della Cooperativa Educazione Progetto.

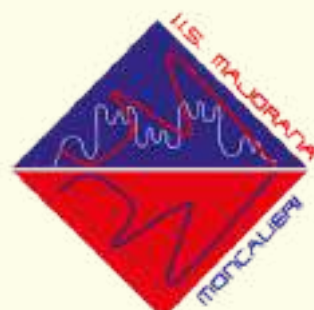
Febbraio 2021

RETE SICURA

Eventi di sensibilizzazione, azioni di informazione e formazione, attività di peer education e iniziative di promozione di comportamenti consapevoli sul tema del cyberbullismo e sulla navigazione sicura in rete rivolte alle scuole primarie e secondarie, al personale scolastico, ai genitori e a tutta la comunità.

Maggio, Giugno 2021

Le iniziative sono a cura dei 4 gruppi CyberPEER dell'IIS Majorana di Moncalieri e della Cooperativa Educazione Progetto



NTT DATA

