

## **Project: I SEE – Internet SafEty Education in school**

### **2. Describe 5 good practices from your school on the chosen topics**

#### **1. practice on cyberbullying prevention**

**La scuola oggi si trova ad affrontare scenari in continua trasformazione, è opinione comune che le generazioni più giovani si troveranno ad affrontare problemi complessi ed inediti. I più giovani, in particolare, crescono in un mondo che offre loro continui stimoli digitali, attraverso l'accesso ai social network, ai giochi, alla musica, a video di ogni tipo. Attraverso gli strumenti tecnologici i giovani comunicano e, spesso, conoscono nuove persone, acquisiscono informazioni e vanno alla scoperta del mondo.**

**Alcuni rischi che fanno parte del mondo digitale possono non essere percepiti come tali ed è dunque compito degli adulti, inclusi gli insegnanti, affrontarli con l'obiettivo di prevenirli. Per questo motivo la Commissione Europea ha scelto di finanziare progetti che hanno l'obiettivo di supportare gli insegnanti in questa fase di passaggio al mondo digitale, fornendo loro strumenti concreti e informazioni utili a prevenire certe situazioni di rischio e a gestirle al meglio nel caso si verificano. In particolare "European Superkids Online", co-finanziato dalla Commissione Europea - DG Giustizia, Libertà e Sicurezza nell'ambito del Programma Daphne III, è un progetto che ha sviluppato dei moduli su tematiche specifiche, ad es. cyberbullismo.**

**Con il termine cyberbullismo ("bullismo elettronico" o "bullismo in internet") si intende una forma di prevaricazione mirata a danneggiare una persona o un gruppo, ripetuta e attuata attraverso l'utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (TIC).**

**Nello scenario virtuale, azioni di bullismo reale possono essere fotografate o videoriprese, pubblicate e diffuse sul web (social network, siti di foto-video sharing, email, blog, forum, chat, ecc.) trasformandosi in vere e proprie azioni di prepotenza informatica, di persecuzione, di molestia e calunnia.**

**La nostra scuola ha attualmente aderito al progetto SIC – Safer Internet Centre Italia (Generazioni Connesse), co-finanziato dalla Commissione Europea e coordinato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca, in partenariato con Polizia di Stato - Polizia Postale e delle Comunicazioni, Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, Save the Children Italia Onlus, S.O.S -**

**A partire da questa tematica si è pensato di realizzare un video didattico e interattivo che affronti le questioni da punti vista differenti. L'idea è quella di permettere agli studenti di cambiare prospettiva e, attraverso i giochi di ruolo, di vivere le problematiche in questione, di acquisire strumenti per gestire i rischi e, infine, di mettersi nei panni degli altri. Uno degli**

obiettivi di questi moduli, inoltre, è quello di trasformare l'esperienza online dei ragazzi in una palestra di cittadinanza, per imparare a conoscere i propri diritti e quelli degli altri.

Inoltre si farà uso dei programmi software: Padlet, Pinnacle , Movie Maker.

**Le attività cooperative, i giochi di simulazione, gli incontri con gli esperti stimolano la riflessione e favoriscono i seguenti atteggiamenti osservabili:**

- consapevolezza dei pericoli connessi all'uso degli strumenti di rete attualmente disponibili su internet quali i social network (Facebook, Myspace), le chat e l'instant messaging (Twitter, Whatsapp), la pubblicazione di contenuti (Youtube);
- riconoscimento del proprio ruolo di attori nella promozione del benessere e nella realizzazione di azioni di prevenzione di comportamenti a rischio;
- uso corretto e responsabile della rete attraverso l'adozione di nuovi strumenti per la tutela della privacy, volti a garantire maggiore trasparenza e controllo sulle informazioni;
- riconoscimento dell'importanza del rispetto delle regole, dei canoni comportamentali da assumere nella comunità sociale e delle norme giuridiche che regolano gli stessi.

#### **Sitografia**

**[www.sicurinrete.it](http://www.sicurinrete.it)**

**[www.youtube.com/sicurinretechannel](http://www.youtube.com/sicurinretechannel)**

**<http://navigaresicuri.telecomitalia.it/>**

**<http://www.smontailbullo.it/webi/>**

**[www.generazioniconnesse.it](http://www.generazioniconnesse.it)**

**4. Max Five short lesson plans with descriptions of interesting Curriculum Opportunities to protect children and/or develop digital skills .**

LESSON	CYBERBULLISM AND ITS PREVENTION
DESTINATARI:	CLASSE TERZA scuola secondaria primo grado
COMPETENZE:	COMPETENZE DIGITALI, SOCIALI E CIVICHE
CONOSCENZE:	- Caratteristiche del bullismo e del cyberbullismo - Conseguenze psicologiche e giuridiche - Decalogo della privacy digitale
ABILITÀ:	- Riconoscere il fenomeno del cyberbullismo e i pericoli della comunicazione/interazione in rete - Utilizzare opportune strategie comportamentali e software per prevenirli e difendersi ; - Saper lavorare insieme per un obiettivo comune.
STEP N. 1	INITIAL ASSESSMENT
	<p><b>Questionario di monitoraggio su:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• uso di apparati digitali;</li> <li>• uso di social media;</li> <li>• conoscenza del bullismo e del cyberbullismo;</li> <li>• presenza e diffusione del fenomeno a scuola.</li> </ul> <p><b>Video sul cyberbullismo, piattaforma "Generazioni connesse"</b></p>
STEP N. 2	INFORMATION
	<p><b>Conoscenza e prevenzione di bullismo e cyberbullismo attraverso attività di:</b></p> <p>Lettura in classe e tramite la piattaforma virtuale di testi relativi all'argomento trattato.</p> <p>Ricerca di materiale relativo, tratto dalla Guida per Genitori "Educazione e Nuovi Media")</p>
LESSON N. 3	FOCUS GROUP

	<p>Dibattito in classe e confronto sul tema attraverso lo studio del materiale fornito dal docente.</p> <p><b>Modalità di intervento:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• divisione della classe in gruppi numericamente omogenei;</li> <li>• assegnazione del tema oggetto di dibattito;</li> <li>• enucleazione di 3 argomenti "pro" e di 3 "contro" inerenti il tema proposto;</li> </ul> <p>discussione, guidata dal docente, finalizzata alla focalizzazione dei "punti di forza" a sostegno delle rispettive argomentazioni.</p> <p>Schematizzazione alla bacheca multimediale (in una tabella a 2 colonne) e successiva illustrazione delle argomentazioni contrapposte, usando il software Padlet.</p>
<p>LESSON N. 4</p>	<p>MEETINGS WITH EXPERTS</p>
	<p><b>Sviluppo di comportamenti positivi e di contrasto al fenomeno con interventi di esperti:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• psicologo;</li> <li>• polizia postale;</li> <li>• giudice tribunale dei minori;</li> <li>• informatico.</li> </ul> <p>Realizzazione di cartelloni con regole per riconoscere e prevenire il cyberbullismo. Realizzazione di un Power Point per rappresentare e documentare l'attività.</p>
<p>LESSON N. 5</p>	<p>VIDEO MAKING</p>
	<p>Realizzazione di un VIDEO per rappresentare e documentare il lavoro svolto.</p> <p>La classe viene divisa in gruppi di tre alunni, tutti studiano i materiali che il docente mette a disposizione del gruppo. 1 Fase - sceneggiatura : l'alunno A redige un testo di riassunto; l'alunno B trasforma il testo in brevi didascalie e titoli;</p>

	<p>l'alunno C revisiona il lavoro dei compagni, correggendo ed integrando le informazioni. Una volta realizzata la sceneggiatura, il gruppo si attiva per la produzione del video, cerca le immagini, cerca la musica adatta, inseriscono il tutto e compatta il video. Per la realizzazione del video si possono utilizzare diversi software, come Pinnacle e/o Movie Maker.</p>
--	---

## **METODOLOGIE E STRUMENTI**

**Utilizzo di strategie e strumenti che favoriscano partecipazione, inclusione, personalizzazione degli interventi:**

- cooperative learning
- peer tutoring
- role-play
- webquest.