

GUIDA ALLA PREVENZIONE E AL
CONTRASTO DEL CYBERBULLISMO

ONLIVE

Onlive

125 456 789 012



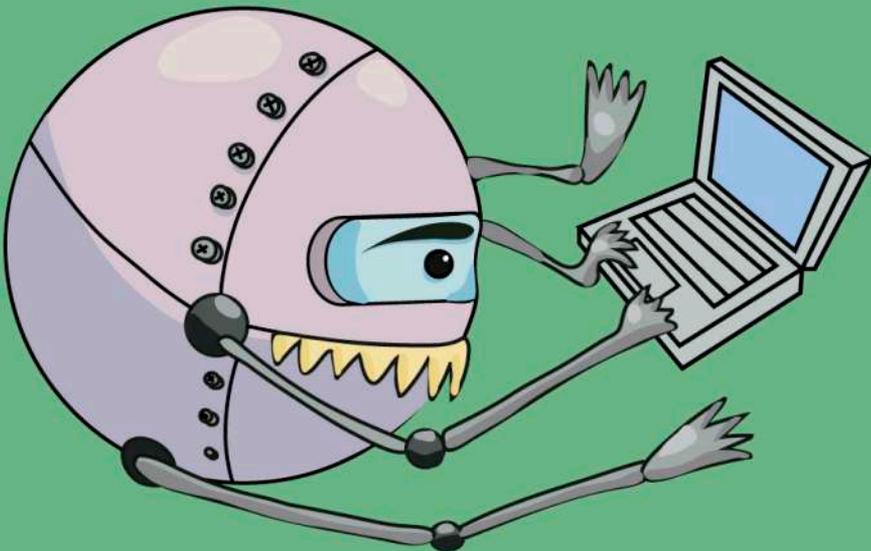
18 LUG 2018

IN ITALIANO

PROGETTO 2016-2ES02-KA205-008314

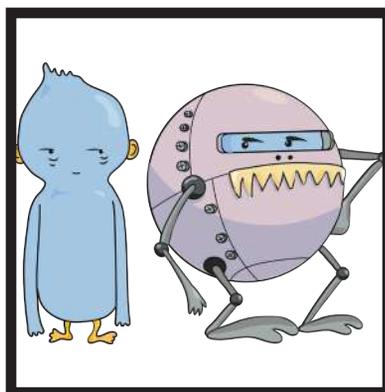
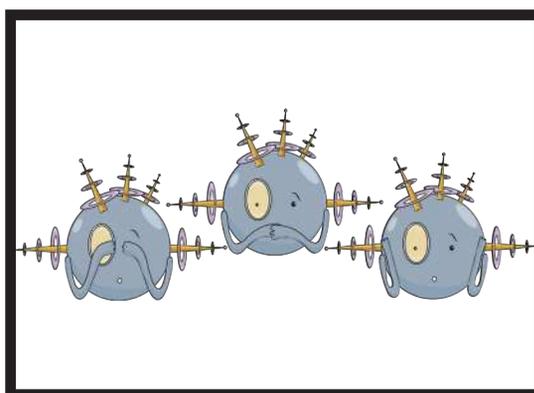
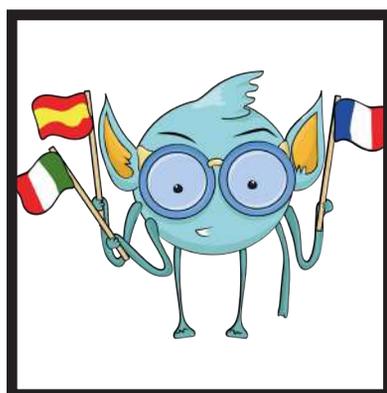
Co-finanziato por el
programa Erasmus+
de la Unión Europea







**GUIDA ALLA PREVENZIONE E AL CONTRASTO DEL CYBERBULLISMO
(PROGETTO 2016-2ES02-KA205-008314)**



INDICE

1. DAL BULLISMO AL CYBERBULLISMO	8
<hr/>	
2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO	10
<hr/>	
2.1 FLAMING	10
2.2 HARASSMENT	12
2.3 DENIGRATION	14
2.4 IMPERSONATION	16
2.5 OUTING AND TRICKERY	18
2.6 EXCLUSION	20
2.7 CYBERSTALKING	22
2.8 CYBERBASHING OR HAPPY SLAPPING	24
<hr/>	
3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO	26
<hr/>	
3.1 INTRODUZIONE AL QUESTIONARIO...	26
3.2 CYBERBULLO...	28
3.3 AIUTANTI DEL CYBERBULLO...	29
3.4 SOSTENITORI...	29
3.5 VITTIMA...	30
3.6 DIFENSORI DELLA VITTIMA...	31
3.7 OSSERVATORI/ESTERNI...	32
3.8 ATTORI: I PERSONAGGI ONLIVE...	33
<hr/>	
4. DIFFERENZE NELLE DIVERSE ETÁ	38
<hr/>	

5. CYBERBULLING: DIFUSIONE DEL FENOMENO	40
5.1 ITALIA...	40
5.2 SPAGNA...	41
5.3 FRANCIA...	42
6. CYBERBULLISMO: CARATTERISTICHE, COMPORTAMENTI, REAZIONI	44
6.1 GIOVANI...	46
6.2 ADULTI...	47
6.2.1 DOCENTI...	48
6.2.2 GENITORI...	48
6.2.3 PEER EDUCATOR...	50
7. BUONE PRATICHE	52
8. LEGISLAZIONE	56
8.1 CONTESTO ITALIANO...	56
8.2 CONTESTO SPAGNOLO...	57
8.3 CONTESTO FRANCESE...	62
9. RISORSE, CAMPAGNE, PUBBLICAZIONI, VIDEO, APP E WEBLINK	64
9.1. ITALIA...	68
9.2 SPAGNA...	68
9.3 FRANCIA...	69
10. QUESTIONARIO ON-LIVE	72
10.1 DESCRIZIONE DEL QUESTIONARIO...	72
10.2 GUIDA ALLA SOMMINISTRAZIONE...	74
10.3 FASE PILOTA...	74

104 FASE SPERIMENTALE...	75
10.5 QUESTIONARIO (ALLEGATO 1)...	76
10.6 ANALISI DEI DATI EMERSI DAI QUESTIONARI...	80
10.7 CONSIDERAZIONI FINALI...	147
11. TOOLKIT	154
<hr/>	
11.1 UN APPROCCIO SISTEMICO...	154
11.2 L'APPROCCIO EDUCATIVO COINVOLTO NELLA REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ A SCUOLA....	155
11.3 FACILITAZIONE E VALORE DEL COLEADING...	156
12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI	158
<hr/>	
12.1 PREPARAZIONE...	159
12.2 INDAGINE...	160
12.3 ATTUAZIONE...	160
12.4 PRIMA DI INIZIARE I LABORATORI....	160
12.5 QUANDO SOMMINISTRARE IL QUESTIONARIO...	162
12.6 PRIMO INTERVENTO (1H)...	162
12.7 ELABORAZIONE DEI DATI E AREE DI ATTENZIONE...	165
12.8 SECONDO INTERVENTO (2H)...	166
12.9 TERZO INTERVENTO (2H)...	166
13. FUMETTI PER TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO	192
<hr/>	
14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS	200
<hr/>	
14.1 TOOLKIT PER IL PERCORSO FORMATIVO...	202
14.2 PRIMO INTERVENTO : CREAZIONE DEL GRUPPO...	202
14.3 SECONDO INTERVENTO: STRUMENTI PER IL LAVORO DIGITALE NEL SETTORE DELLA GIOVENTÙ	202
14.4 TERZO INTERVENTO: DISCUSSIONE SU PROBLEMI, OPPORTUNITÀ ECC...	203
14.5 QUARTO INTERVENTO: DARE FORMA ALL'INTERVENTO DEI PEER...	203
14.6 QUINTO INTERVENTO: BETA TESTING...	203

La presente guida è stata realizzata dal consorzio internazionale di partner del progetto **Erasmus+ KA2 Gioventù** dal titolo **ONLIVE**. La versione in lingua italiana è stata realizzata dai due partner italiani, l'associazione Replay Network e l'ISS Piaget-Diaz di Roma. In particolare, si ringraziano

Roberta Poli

Clelia Gentili

per la realizzazione della parte inerente la definizione del cyberbullismo e dei suoi attori, la costruzione del questionario e l'analisi dei dati emersi per i vari paesi.

Andrea Messori

per la realizzazione della parte inerente l'approccio metodologico di azione sul cyberbullismo con i giovani nelle scuole.

Aura Contarino

Elisa Veglianti

Virginia Quiñonero Alcázar

Manuel Semitiel

Sibisse Rodríguez

per la sistemizzazione delle attività inerenti i laboratori sul cyberbullismo.

Michele Di Paola

per la sistemizzazione delle attività inerenti il corso per peers educators.

Virginia Quiñonero Alcázar

Albert Fernández

per la curatela dell'edizione italiana della guida ON LIVE e di tutti i materiali collegati, sia nella versione cartacea che in quella on line

Sara Delgado Elvira

Manuel Semitiel

Hristijan Jordanoski

per le illustrazioni e la linea grafica della guida ON LIVE.

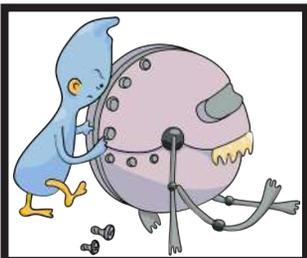
Ulteriori ringraziamenti per i preziosi contributi ed il supporto a:

Alessandro Pellegrini, Dolores Schiavano, Simonetta Ragni, Annamaria Autolitano, Cira Napolitano, Elisabetta Veterone, Maura Bernabei, Michela Corsi, Anita De Giusti, Jacopo Marzetti ed Angela Gismondi (associazione Crescere Insieme).

Questo manuale è stato sviluppato e scritto da

Un consorzio di sei organizzazioni
provenienti da Spagna, Italia, Francia e Macedonia.
Il consorzio è composto da:

- ☞ Cazalla Intercultural <http://cazalla-intercultural.org/>
(Non-profit organization active in European projects - Spain)
- ☞ REPLAY Network <http://www.replaynet.eu/>
(Non-profit organization active in European projects - Italy)
- ☞ Pistes Solidaires <https://www.pistes-solidaires.fr/>
(Non-profit organization active in European projects - France)
- ☞ Info-Front <https://hors-pistes.org/english/>
(Non-profit organization active in European projects - Macedonia)
- ☞ IIS Piaget Diaz <http://www.jeanpiaget.gov.it/>
(Istituto d'istruzione superiore statale - Italy)
- ☞ Ayuntamiento de Lorca <http://www.lorca.es/>
(Municipality of Lorca - Spain)



1. DAL BULLISMO AL CYBERBULLISMO

La vittimizzazione, in particolare quella tra pari, è un fenomeno che è sempre esistito, negli ultimi decenni al fenomeno è stato dato il nome di bullismo, tale fenomeno ha suscitato l'attenzione crescente di figure di diverso tipo: psicologi, sociologi, insegnanti, genitori e pedagogisti.

In particolare la violenza viene agita a scuola e può essere fonte di stress e causare danni oltre che agli alunni e al personale anche all'ambiente e alla qualità del sistema dell'istruzione.

Il Bullismo è un comportamento o insieme di comportamenti prevaricatori e violenti sia fisici che psicologici, attuati deliberatamente, ripetuti nel tempo, in maniera più o meno costante (il singolo comportamento aggressivo non è da considerarsi bullismo) da un singolo o da gruppi nei confronti di soggetti considerati deboli, indifesi che diventano prede da vessare facilmente, evidenziando quindi uno squilibrio di potere tra i due soggetti: bullo e bullizzato. Molte volte il bullo è affiancato da sostenitori o aiutanti, mentre la vittima viene scelta fra quei compagni che hanno una qualche diversità fisica o debolezza psicologica.

Il bullo è caratterizzato da un'aggressività generalizzata che può essere diretta su coetanei, ma anche su genitori, insegnanti e adulti in genere. Agiscono per impulsività e il comportamento violento fa accrescere la loro autostima.

Il Cyberbullismo rappresenta l'evoluzione del fenomeno del bullismo che si è avuta nel corso degli anni e che è dovuta al cambiamento della società causata dalla rapida evoluzione dei mezzi tecnologici e che ha modificato, nel bene e nel male, le modalità di comunicazione tra gli individui, in particolare tra gli adolescenti.

Negli ultimi anni, con il sempre più frequente uso della rete, il bullismo si è trasformato in cyberbullismo, cioè dalle persecuzioni faccia a faccia, verbali o fisiche, si è passati alle persecuzioni amplificate dalle potenzialità dei mezzi usati.

L'atto di cyber bullismo può essere compiuto anche una sola volta ma la portata della comunicazione Internet fa sì che quell'unico gesto venga visionato o "ripostato" da moltissime persone infinite volte facendolo divenire dilagante, quasi virale.

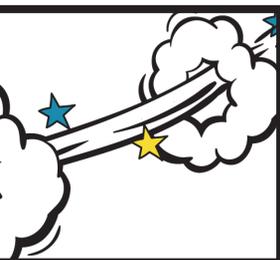
Bullismo e cyberbullismo hanno anche delle profonde differenze una delle quali è riferibile alla dimensione contestuale, infatti, nel cyberbullismo gli attacchi non si limitano

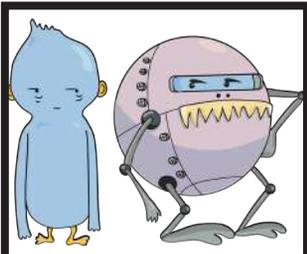


1. DAL BULLISMO AL CYBERBULLISMO

più esclusivamente al contesto scolastico, ma la vittima può ricevere messaggi o e-mail dovunque si trovi, e questo rende la sua posizione molto più difficile da gestire e sopportare.

La vittima è colpita in ogni luogo si trovi, in ogni momento del giorno, soggetta a minacce sul pc, cellulare, tablet, smartphone con espressioni sia testuali che grafiche, audio e video. La gravità è ancora maggiore se si considera che tali attacchi sono visibili da un pubblico sempre più vasto. Il dato preoccupante è che mentre nel fenomeno del bullismo, il bullo, cioè colui che compie gli atti devianti e vessatori, agisce de visu, nel cyberbullismo può anche capitare che la vittima, pur volendo reagire, non sappia da chi deve difendersi.





2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

2.1 FLAMING

Si intendono messaggi elettronici, violenti e volgari, mirati a suscitare "battaglie" verbali online, tra due o più soggetti, che si affrontano ad "armi pari", dove il potere è bilanciato e non sempre è presente una vittima come nel tradizionale bullismo in un arco di tempo determinato dal perdurare dell'attività on line condivisa.

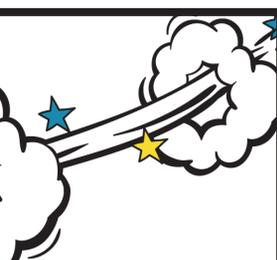
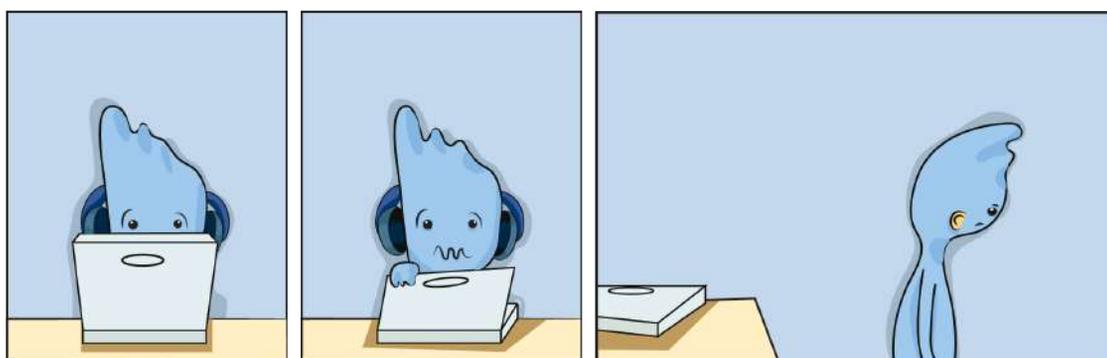
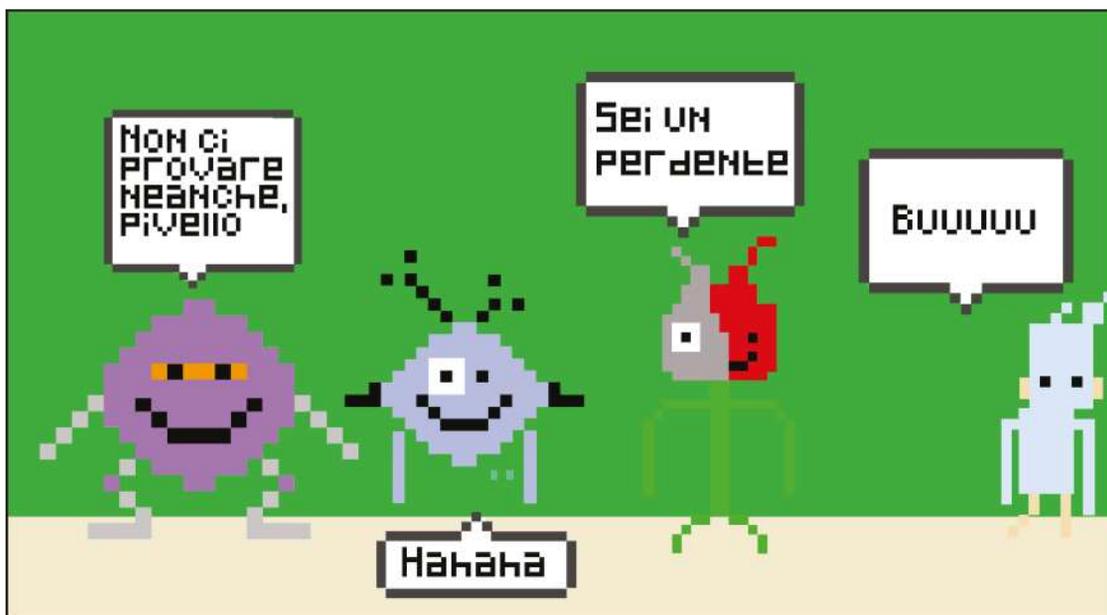
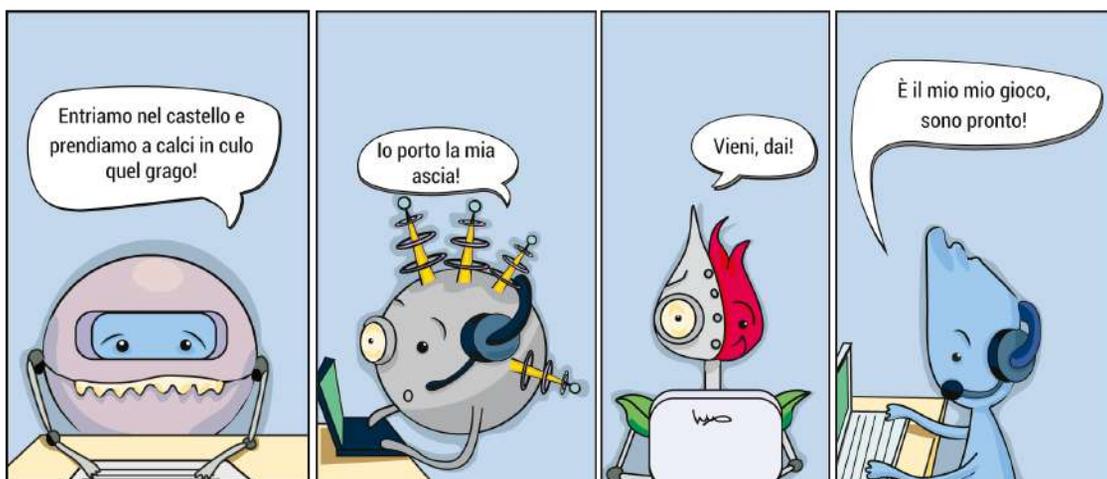
Il flaming può essere circoscritto ad una o più conversazioni che avvengono nelle chat o caratterizzare la partecipazione ai videogiochi interattivi su internet.

In questo secondo caso, ad esempio, possono essere presi di mira, con insulti e minacce, i principianti che, con il pretesto di errori inevitabilmente connessi all'inesperienza, diventano oggetto di discussioni aggressive.

Il divertimento sembra collegato, allora, non solo alla partecipazione al game interattivo, ma soprattutto al piacere di insultare o minacciare il nuovo arrivato (new user) che, sentendosi protetto dall'anonimato e dalla conseguente, presunta, invisibilità, può rispondere egli stesso in Wmodo fortemente aggressivo alle provocazioni, alimentandole. La conseguenza è rappresentata dal fatto che il protrarre nel tempo la sequenza dei messaggi offensivi e violenti potrebbe portare a un'aggressione nelle vie di fatto.



2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO



2.2 HARASSMENT

Il termine significa "molestia", consiste in messaggi offensivi che vengono inviati ripetutamente nel tempo, attraverso E-mail, SMS, MMS, telefonate sgradite o talvolta mute.

A differenza di quanto accade nel flaming, sono qui riconoscibili i caratteri della persistenza, infatti il comportamento aggressivo è reiterato nel tempo, e dello squilibrio di potere tra il cyberbullo (o cyber-bulli) e la vittima.

Si tratta, dunque, di una relazione sbilanciata nella quale, come nel tradizionale bullismo, la vittima è sempre in posizione di sottomissione, subendo passivamente le molestie o, in alcuni casi, tentando senza successo, di convincere il persecutore a porre fine alle aggressioni.

A volte può anche accadere che la vittima replichi ai messaggi offensivi con comunicazioni altrettanto lesive ed aggressive ma, a differenza di quanto avviene nel Flaming, l'intento è solo quello di far cessare i comportamenti molesti.

In alcuni casi, il cyberbullo, per rafforzare la propria attività offensiva, può anche coinvolgere i propri contatti on line, che, magari pur non conoscendo direttamente lo studente target, si prestano a partecipare alle aggressioni on line.



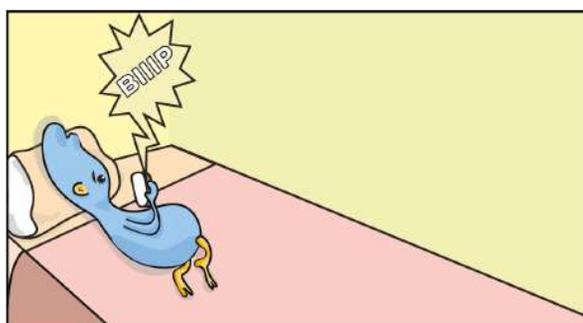
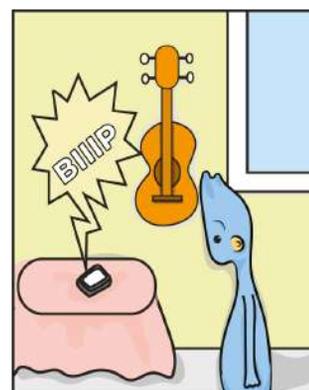
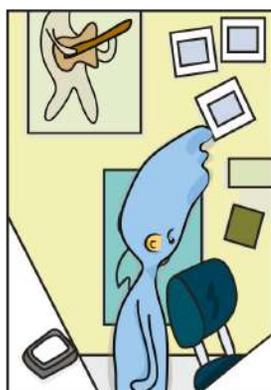
2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

WAG!

PS!

WILE!

WANG!



2.3 DENIGRATION

L'obiettivo del cyberbullo è, in questo caso, quello di danneggiare la reputazione o le amicizie di un coetaneo, diffondendo on line pettegolezzi e/o altro materiale offensivo.

I cyberbulli possono, infatti, inviare o pubblicare su internet immagini (fotografie o videoclip) alterate della vittima, ad esempio, modificando il viso o il corpo dello studente target al fine di ridicolizzarlo, oppure rendendolo protagonista di scene sessualmente esplicite, attraverso l'uso di fotomontaggi.

In questi casi, i coetanei che ricevono i messaggi o visualizzano su internet le fotografie o i videoclip non sono, necessariamente, le vittime (come invece avviene nell'harassment e nel cyberstalking) ma spettatori passivi del cyber bullismo quando si limitano a guardare, attivi se scaricano download e materiale, lo segnalano ad altri amici, lo commentano e lo votano.

Dunque, a differenza di quanto avviene nel cyberstalking, l'attività offensiva ed intenzionale del cyberbullo può concretizzarsi in una sola azione come ad esempio pubblicare una foto ritoccata del compagno di classe, capace di generare, con il contributo attivo, degli altri utenti di internet effetti a cascata non prevedibili.

Ricordiamo, infine, che la denigration è la forma di cyberbullismo più comunemente utilizzata dagli studenti contro i loro docenti: numerosi sono, infatti, i videoclip, gravemente offensivi, presenti su internet, riportanti episodi della vita in classe. In alcuni casi le scene rappresentate sono evidentemente false e, dunque, ri-costruite ad hoc dallo studente, altre volte sono vere.



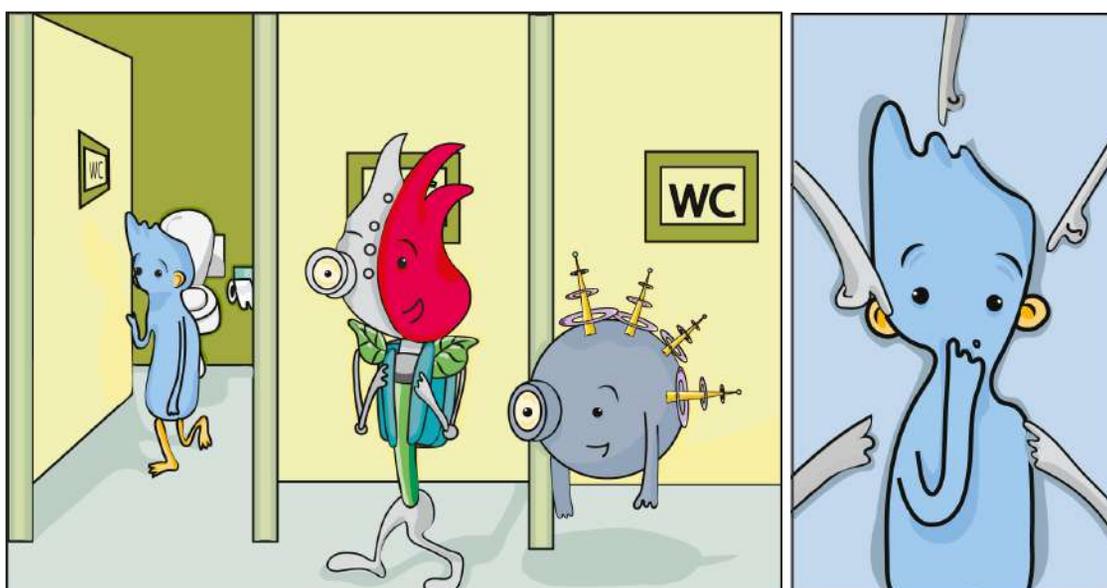
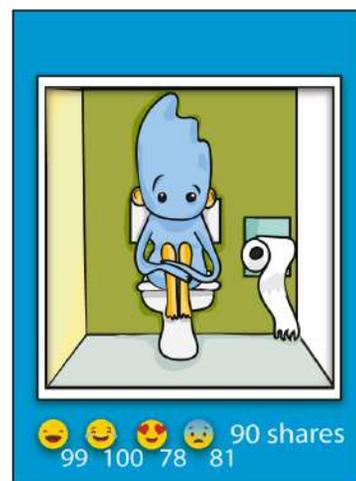
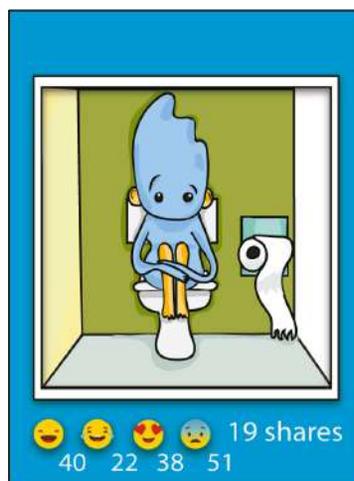
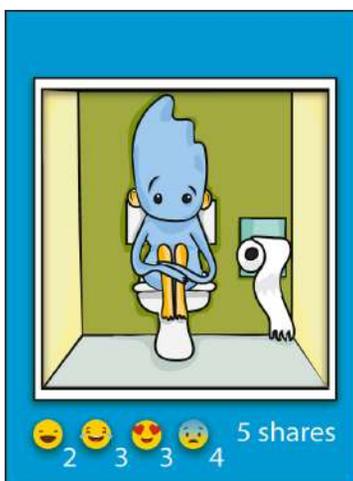
2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

WAG!

PS!

WILE!

WNG!



2.4 IMPERSONATION

Si verifica quando un soggetto viola l'account di qualcuno (perché ha ottenuto consensualmente la password o perché è riuscito, con appositi programmi, ad individuarla) si spaccia per questa persona e invia messaggi. L'obiettivo è quello di mettere in cattiva luce l'altro creandogli problemi e danneggiandolo.

È il caso frequente di studenti che si impossessano dell'account di un coetaneo, inviano messaggi a sua insaputa, provocandogli gravi problemi di relazione.






2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

WOW!

PS!

WILE!

WING!



2.5 OUTING AND TRICKERY

Questo termine identifica una forma di cyber bullismo attraverso la quale, il cyberbullo, dopo aver ricevuto e opportunamente registrato le confidenze di un coetaneo (SMS, Chat, conversazioni), o immagini riservate ed intime, decide, in un secondo momento, di pubblicarle su un Blog e/o diffonderle attraverso il web.

A volte, il cyberbullo può, attraverso l'inganno, convincere "l'amico" a condividere online segreti o informazioni strettamente private su se stesso o altri, per poi diffonderli ad altri utenti della rete, o minacciarlo di farlo qualora non accetti le sue richieste.

Il cyberbullo può, dunque, avere inizialmente un rapporto bilanciato con la futura vittima, fingendosi amico, per poi assumere una posizione prevaricatoria facendosi in alcuni casi aiutare da altri navigatori senza scrupoli.



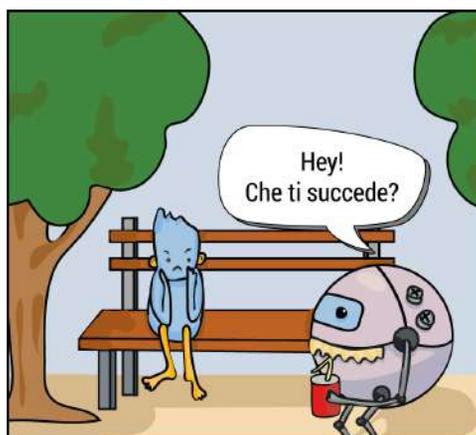
2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

WOW!

PS!

WOW!

WOW!



2.6 EXCLUSION

È l'esclusione intenzionale di un coetaneo, da parte di un cyber bullo o di un gruppo online, da una chat, da un gioco interattivo o da altri siti protetti da password. È quello che gli studenti indicano con il termine "bannare".

Soprattutto per i giovani sono molto importanti i contatti con i coetanei ma soprattutto il numero di amici con cui comunicare on line. L'exclusion figura come una punizione da parte dei coetanei che, escludendolo la vittima dai gruppi di amici la rendono impopolare, contribuendo alla sua emarginazione.






2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

WOW!

PS!

WILE!

WONG!

Bully, Helper, Supporter, Vic...

Bully
Il mio cantante preferito:
<https://www.youtube.com/watch?v=z-xZyOpoNmU>

Helper
😍😍

Supporter
Favoloso!

Victim
Nooo, buuuuhhh 😞😞

Bully, Helper, Supporter, Vic...

Bully
Vittima è molto stupido!

Helper
Sì, idiota!

Supporter
Completamente! 😄

Helper
Sì! 😎😄

Bully, Helper, Supporter...

Bully
Bloccherò Vittima.

Vittima è stata bloccata

Helper
😍

2.7 CYBERSTALKING

Si verifica quando l'harassment diviene particolarmente insistente ed intimidatorio e la vittima comincia a temere per la propria sicurezza fisica. In tal caso il comportamento offensivo assume la denominazione di cyber-persecuzione. È facile riscontrare il cyberstalking nell'ambito di relazioni fortemente conflittuali con i coetanei o nel caso di rapporti sentimentali interrotti.

In questo caso, il cyberbullo, oltre a minacciare la vittima di aggressioni fisiche può diffondere nella rete materiale riservato in suo possesso (fotografie sessualmente esplicite, videoclip intimi, manoscritti personali).



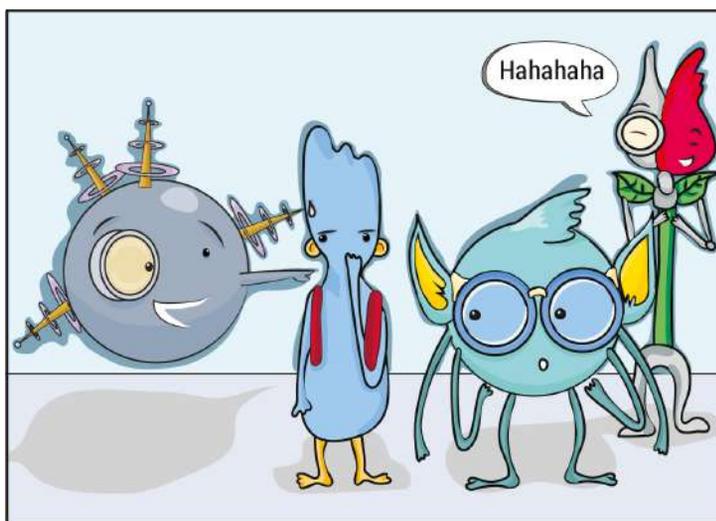
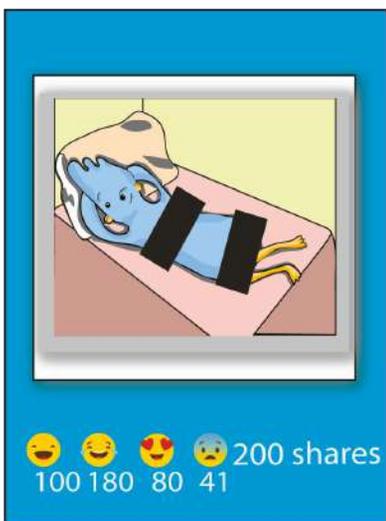
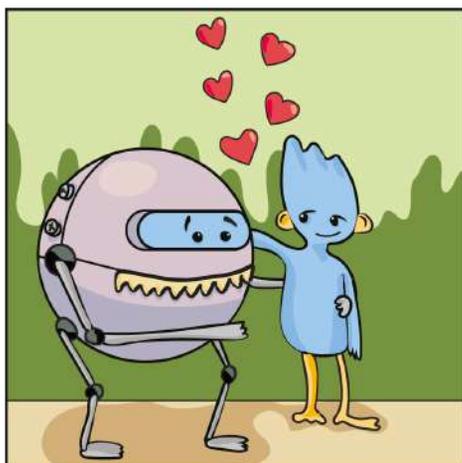
2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

WOW!

PS!

SMILE!

WOW!



2.8 CYBERBASHING OR HAPPY SLAPPING

Rappresenta la forma più violenta che si verifica quando un ragazzo o un gruppo di ragazzi aggrediscono fisicamente un coetaneo mentre altri riprendono l'aggressione con lo smartphone. Le immagini vengono, poi, pubblicate su internet e visualizzate da utenti che visionano e condividono on line, alimentando commenti, voti e visualizzazioni.



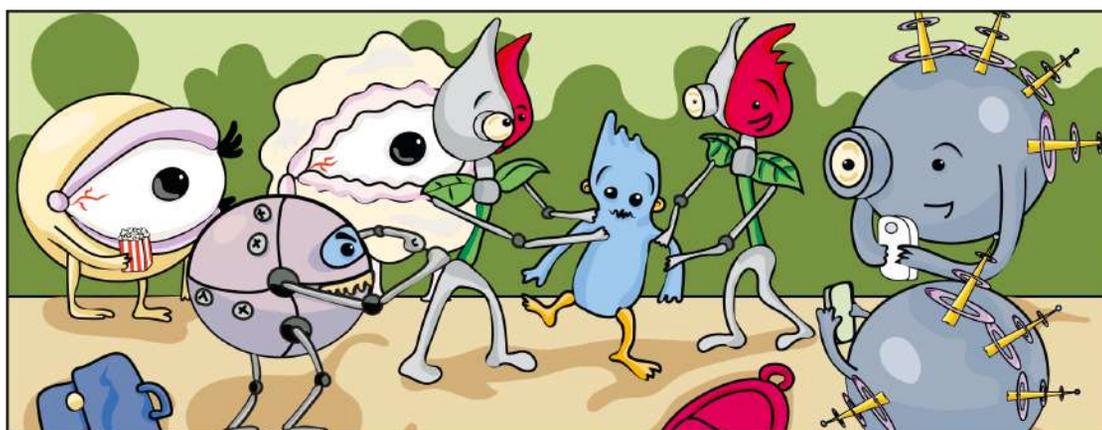
2. TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

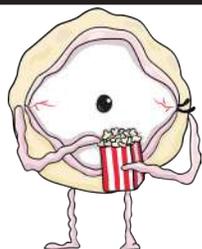
WAG!

PS!

WILE!

WANG!





3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO

Il cyberbullismo prevede il coinvolgimento di un certo numero di "attori" che giocano ruoli diversi e complementari nella diffusione del fenomeno.

Accanto alle due grandi categorie del cyberbullo e della cyber-vittima, troviamo persone che si schierano in difesa della vittima e altri che svolgono il ruolo di sostenitori del cyberbullo.

A differenza del bullismo, nel cyberbullismo la possibilità di entrare nel gioco con un ruolo di supporto/sostegno al cyberbullo è molto più facile e spesso i giovani intervengono nelle diverse situazioni di vittimizzazione senza avere una piena consapevolezza delle conseguenze delle loro azioni. Un'immagine o un filmato denigratorio, possono essere postati per gioco tra amici/compagni estendendosi in pochissimi tempo in modo virale, senza che la vittima abbia la possibilità di difendere in alcun modo la propria reputazione.

Le conseguenze di queste azioni di prevaricazione sono molto rilevanti perché l'identità virtuale dei giovani è tanto importante quanto l'identità reale e l'esclusione dal gruppo o la derisione sui social network può avere conseguenze devastanti sull'autostima della cyber-vittima.

A differenza del bullismo off line, il cyberbullismo è caratterizzato anche dal fenomeno di inversione dei ruoli: un ragazzo che è stato vittima di bullismo, può assumere il ruolo di "Angelo vendicatore" diventando un cyberbullo sul web. Questa trasformazione comporta non poche conseguenze per il protagonista che si trova a proiettare su altri la propria sofferenza, agendo in maniera aggressiva e vendicativa verso le proprie vittime.

Alla luce di queste considerazioni la stesura del questionario ON-LIVE ha tenuto in considerazione anche la possibilità che le stesse persone possano giocare, a seconda delle diverse situazioni, dei ruoli differenti se non addirittura contrari a quelli che assumono solitamente.

3.1 INTRODUZIONE AL QUESTIONARIO...

Il questionario sul Cyberbullismo "ON-LIVE", è stato creato per indagare diverse aree relative alle esperienze di cyberbullismo a scuola.



3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO

Creato come strumento esplorativo sperimentale, è rivolto ad un campione di giovani di età compresa nella fascia 14/16 anni, la somministrazione viene fatta nel biennio delle Scuole Secondarie di Secondo Grado (Italia), con il supporto di persone esterne appositamente istruite attraverso un'apposita "guida alla somministrazione".

Il questionario, nella prima sezione, indaga l'atteggiamento dei giovani verso la scuola relativamente al rapporto con i compagni e con gli insegnanti; cerca di rilevare anche il clima scolastico, la percezione di sicurezza a scuola e il grado di soddisfazione rispetto al percorso di studi scelto e al rendimento scolastico.

La seconda sezione costituisce un contributo importante per sondare l'atteggiamento degli studenti verso determinati comportamenti classificabili tra le 8 tipologie di cyberbullismo e per rilevare il grado di coinvolgimento nei diversi ruoli (cyberbullo, cyber-vittima, difensore, aiutante, sostenitore, esterno).

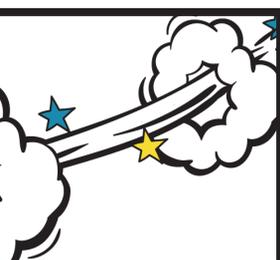
Nella tabella riportata per ciascuna tipologia, viene rilevata anche la frequenza degli episodi che permette di classificarli o meno come episodi di cyberbullismo.

L'ultima sezione raccoglie una serie di indicazioni utili per prevenire e contrastare il fenomeno del cyberbullismo tra cui è possibile scegliere più opzioni e contiene un'ultima raccomandazione, personalizzabile per ogni istituzione scolastica coinvolta, per dare riferimenti concreti sulle persone a cui è possibile chiedere aiuto o supporto nel caso il ragazzo sia stato coinvolto in episodi di cyberbullismo.

Il questionario approfondisce, tra le altre cose, i differenti ruoli svolti dai diversi attori coinvolti negli episodi di cyberbullismo e permette di tracciare un quadro, all'interno di ciascun gruppo classe e più in generale all'interno di ciascun campione scolastico, locale e internazionale, della predominanza di certe figure rispetto ad altre in un fenomeno così complesso e dinamico.

In base alla differente tipologia di ruolo svolto negli episodi di cyberbullismo possiamo distinguere tra:

- Cyberbullo.
- Cybervittima.
- Difensore.
- Aiutante.
- Sostenitore.
- Osservatori/esterni.



3.2 CYBERBULLO...

Il cyberbullo è il protagonista di queste forme di prevaricazioni che stanno crescendo in maniera esponenziale grazie alle specifiche caratteristiche del web e dei Social Network utilizzati come strumento di attacco alla vittima. Attualmente in Italia circa un ragazzo su quattro è coinvolto in episodi di prevaricazioni on line.

Esistono differenze di genere nella motivazione che spinge maschi e femmine ad agire aggressivamente contro i coetanei.

Le cyberbulle, secondo alcune ricerche svolte (Kowalski e Limber, 2007)¹, agiscono soprattutto per contrastare la noia, per attirare l'attenzione del gruppo di riferimento e per non sentirsi escluse. In altri casi le azioni di prevaricazione on line hanno lo scopo di sfogare sentimenti di invidia, gelosia o vendetta verso altre compagne.

I maschi possono diventare cyberbulli per vendetta a causa del loro status di vittime off-line, per esercitare il loro potere e per sentirsi forti, mitigando in tal modo il proprio senso di insicurezza, di impotenza e di scarsa autostima.

Le modalità con cui sono agite le prevaricazioni on line sono riportate nel capitolo 2, dove vengono illustrate le definizioni delle diverse categorie di cyberbullismo.

Va evidenziato in questa sede le due grandi categorie di cyberbullo che risultano essere diametralmente opposte. Da una parte troviamo la figura del cyberbullo che agisce indisturbato perché si sente protetto dal suo presunto anonimato. In realtà è perfettamente consapevole del fatto che comunque potrebbe essere rintracciato, ma conta sulla difficoltà della vittima nel denunciare gli attacchi subiti oppure è convinto che le sue azioni non siano così gravi da provocare l'intervento degli organi di controllo istituzionali (Polizia Postale).

Dall'altra parte troviamo una tipologia di cyberbullo che sottovaluta l'effetto delle sue azioni grazie ai meccanismi di disimpegno morale e di deresponsabilizzazione e si vanta con gli amici delle sue "bravate" on line, in una sorta di "esibizione narcisistica".

In entrambi i casi quello che emerge è che "Il vissuto di impunità è possibile che funzioni come un detonatore di aggressioni violente e di odio nei confronti di singoli o di gruppi" (Genta, 2017)².

1 Kowalski R.M., Limber S. P. (2007), "Electronic Bullying among Middle School Students" *Journal of Adolescent Health*, 41, pp.822-830

2 Genta M.L. (2017) *Bullismo e Cyberbullismo. Compernderli per combatterli. Strategie operative per psicologi, educatori ed insegnanti*, Franco Angeli s.r.l. Milano



3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO



3.3 AIUTANTI DEL CYBERBULLO...

Il cyberbullo, per la natura stessa di questa tipologia di prevaricazione, ha bisogno di sentirsi sostenuto condividendo con altri le prevaricazioni agite tramite internet.

In particolare nel cyberbullismo i ruoli sono estremamente dinamici ed è piuttosto facile essere coinvolti nelle prevaricazioni trasformandosi da semplici spettatori in aiutanti.

In questi particolari soggetti, meccanismi di disimpegno morale (Bandura et al. 1996)³ disinibiscono atteggiamenti aggressivi e scarsamente empatici verso i compagni vittime di prevaricazioni on line, questo li rende particolarmente funzionali a supportare le azioni di prevaricazione agite dal cyberbullo.

Soprattutto nel caso della tipologia di cyberbullo che agisce meccanismi di "Esibizionismo Narcisistico", il supporto concreto che viene da questi "aiutanti", amplifica il suo senso di potenza e slatentizza ulteriormente le spinte aggressive represses che si canalizzano nell'attacco della vittima percepita come più debole ed indifesa.

Come per il bullismo off-line, nel cyberbullismo lo schierarsi in aiuto del prepotente, salvaguarda i compagni dal divenire loro stessi delle vittime; nello spirito di gruppo, conviene schierarsi con il più forte per non rischiare di trovarsi prima o poi dalla parte di chi subisce gli attacchi aggressivi.

3.4 SOSTENITORI...

Nel fenomeno del cyberbullismo il ruolo di rinforzo svolto dai sostenitori è purtroppo molto fluido e il presunto anonimato degli attacchi agiti attraverso il web induce molti giovani a dare il loro contributo alla diffusione del fenomeno semplicemente attraverso la visione dei contenuti denigratori diffusi dal cyberbullo.

Il grado di consapevolezza di questi soggetti deve essere attentamente valutato perché agiscono meccanismi di disimpegno morale (Bandura et al., 1996)⁴ che, attraverso la "diffusione di responsabilità", attenuano il senso di colpa e inducono ad atteggiamenti di "de-responsabilizzazione" giungendo a compiere azioni che non sarebbero mai agite dagli stessi soggetti in contesti reali.

3 Bandura A., Barbaranelli C., Caprara G.V., Pastorelli C. (1996), "Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency", *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 364-374.

4 *Ibidem*

In una delle prime campagne contro il cyberbullismo in Inghilterra, c'era uno slogan, piuttosto noto, che diceva: "Ridici su e ci sei dentro anche tu!".

In effetti anche solo la visione di certi filmati o immagini, corrispondono ad azioni che finiscono con il sostenere e aiutare il cyberbullo a divulgare i materiali, rendendo più efficace la sua prevaricazione nei confronti della vittima.

I sostenitori sono reclutati tra gli "astanti" o "spettatori" che possono facilmente passare da uno stato di neutralità e/o indifferenza ad un livello più o meno elevato di coinvolgimento, con funzione prevalente di rinforzo verso i comportamenti di prevaricazione, soprattutto da parte di quella tipologia di cyberbullo che ha bisogno di mostrare il suo potere attaccando la vittima di turno.

3.5 VITTIMA...

Rappresenta l'oggetto degli attacchi del cyberbullo e dei suoi seguaci (aiutanti e/o sostenitori) e si caratterizza, come per il bullismo, per la disparità di forze rispetto al cyberbullo.

La vittima di cyberbullismo è per sua natura contraddistinta da aspetti di inferiorità legati a caratteristiche fisiche (disabilità fisiche e/o sensoriali, scarso coordinamento motorio, obesità, ecc.) e/o psicologiche (disabilità psichiche, introversione, scarsa autostima, scarse competenze sociali, ecc.).

Può essere oggetto di prevaricazioni off line (bullismo) in contesti reali, soprattutto scolastici, oltre che virtuali.

Presenta un numero ridotto di relazioni sociali e accusa sintomi psicosomatici che rendono difficile la frequenza scolastica e lo scambio relazionale, anche il rendimento scolastico può subire improvvise cadute.

Tendenzialmente ansiosa (ansia sociale), la vittima ha scarsi livelli di autostima e ridotte capacità assertive, privilegia la compagnia degli adulti rispetto a quella dei coetanei.

La specifica caratteristica della mancanza di limiti spazio-temporali nelle azioni di cyberbullismo, sottopone la vittima ad un stress continuo tanto che non si sente al sicuro nemmeno dentro le mura domestiche e teme ripercussioni nella vita reale rispetto agli attacchi ed alle minacce diffuse attraverso i social network.

Solitamente il cyberbullismo sale alla ribalta delle cronache quando viene diffusa la notizia di qualche giovane che si è suicidato in seguito a casi di vittimizzazione. Va sottolineato il fatto che nonostante emerga dai dati statistici una maggior frequenza di idee suicidarie in soggetti vittime di cyberbullismo, di fatto non è possibile stabilire una causalità diretta tra suicidio e vittimizzazione perché sono comportamenti complessi che scaturiscono da una



3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO



serie di fattori di rischio di cui il cyberbullismo rappresenta solo uno dei possibili aspetti.

Elemento costante è invece la chiusura relazionale di questi soggetti che arrivano ad agire condotte suicidarie quando si convincono di non aver più relazioni familiari, amicali o amorose realmente significative per loro e sicuramente la vittimizzazione contribuisce a rafforzare questa convinzione.

Sicuramente i difensori che si schierano dalla parte della vittima possono rappresentare una risorsa possibile per questi soggetti, per i quali le relazioni sociali rappresentano un scoglio difficile da superare a causa dei ricorrenti traumi subiti, legati al tradimento della fiducia riposta nei compagni.

3.6 DIFENSORI DELLA VITTIMA...

Sono soggetti che assistono alle prevaricazioni subite dai compagni e che cercano di intervenire per aiutarli. Il ruolo che svolgono è importante per la sua valenza di supporto e conforto alla vittima che solitamente si sente isolata e non riesce a reagire.

Nel caso del cyberbullismo i difensori della vittima possono intervenire in molti modi, a volte il loro importante contributo si realizza attraverso la denuncia degli episodi di prevaricazione agli adulti di riferimento (genitori, insegnanti, ecc.).

I cyberbulli tendono ad isolare le loro vittime dai compagni, proprio per evitare che altri possano schierarsi in loro difesa.

Solitamente i difensori della vittima hanno un ruolo scomodo perché possono essere attaccati anche loro dal cyberbullo. Il timore di essere vittimizzati può avere effetti negativi sulla possibilità che i compagni intervengano per denunciare le violenze subite dalla vittima.

Per attivare queste reazioni positive dei coetanei in soccorso della vittima è fondamentale il ruolo degli adulti di riferimento che possono costituire dei modelli positivi di identificazione, soprattutto se incarnano loro stessi il ruolo di difensori.

La possibilità aperta da un adulto che si schiera a difesa della vittima, può fungere da stimolo per altri ragazzi a uscire dall'indifferenza e avere il coraggio di denunciare le prepotenze subite da un compagno.

A volte il ruolo dell'adulto può essere importante per sollecitare la presa di coscienza e la consapevolezza delle conseguenze delle azioni aggressive sulla vittima da parte di semplici spettatori che possono intervenire a difesa del compagno, denunciando quanto accaduto, a seguito delle riflessioni fatte insieme all'adulto che hanno permesso la riattivazione delle loro capacità empatiche.

3.7 OSSERVATORI/ESTERNI...

Questi soggetti costituiscono la maggior parte di coloro che assistono ad episodi di prevaricazione e svolgono un ruolo essenziale nel cyberbullismo perché sono uno "strumento" fondamentale per lo scopo principale dell'aggressore che consiste nel "farlo sapere al mondo".

Gli spettatori assumono un ruolo di responsabilità attiva nei confronti della vittima, anche se, paradossalmente, non la conoscono affatto, semplicemente perché assistono alle violenze scaricando i contenuti che vengono diffusi sui Social.

I media dovrebbero riflettere su questo aspetto prima di dare tanta evidenza agli episodi aggressivi, perché indirettamente ne amplificano gli effetti positivi per l'aggressore e gli effetti negativi per la vittima.

Questa categoria è sicuramente la più numerosa, costituita da persone che non prendono posizioni in difesa della vittima o a sostegno del bullo. Sono implicati comunque nel fenomeno perché rappresentano il pubblico di cui il cyberbullo ha bisogno per sentirsi forte e riconosciuto nel suo ruolo.

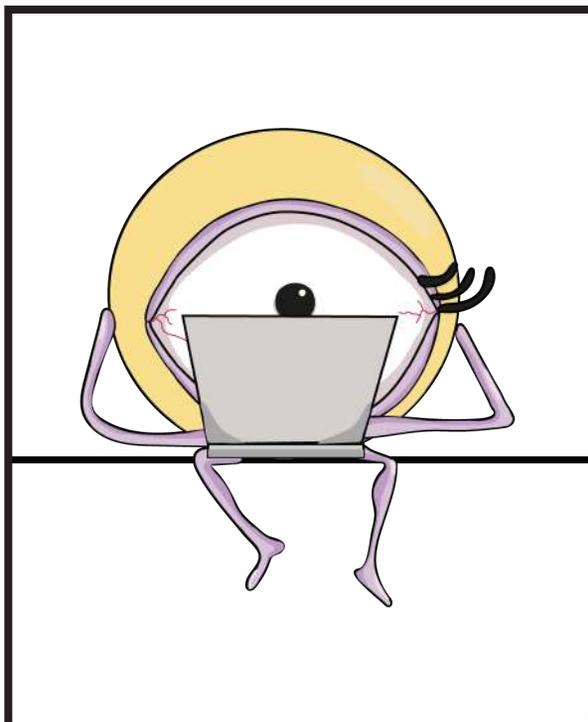
Questi soggetti possono fare la differenza negli episodi di prevaricazione on line e off line perché tendono a schierarsi e ad assumere il ruolo di aiutanti/sostenitori del cyberbullo o di difensori della vittima.

Nelle azioni di prevenzione e contrasto al fenomeno del cyberbullismo, è fondamentale agire sulla coscienza morale di questi soggetti che possono favorire o frenare il dilagare delle prepotenze ridimensionando il potere del cyberbullo e facendo la differenza nel rendere molto più efficaci gli interventi.



3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO

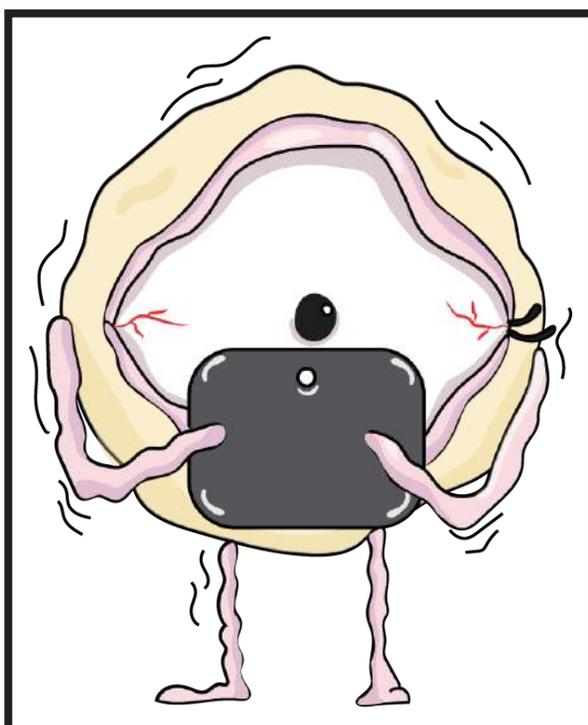
3.8 ATTORI: I PERSONAGGI ONLIVE...



OSSERVATORE INDIFFERENTE

Rappresentato da un grande occhio con braccia e gambe che giocano il suo ruolo principale: quello che osserva la situazione del cyberbullismo con indifferenza, senza lasciarsi coinvolgere o intervenire.

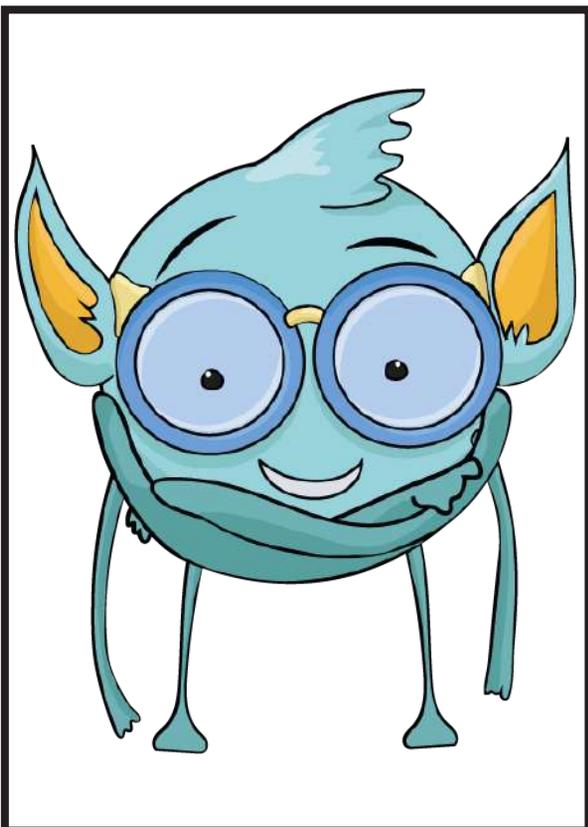
Le gambe gli permettono di spostarsi, è quindi responsabile se resta a guardare.



OSSERVATORE IMPAURITO

Rappresentato da un grande occhio con braccia e gambe che giocano il suo ruolo principale: quello che osserva la situazione del cyberbullismo con indifferenza, senza lasciarsi coinvolgere o intervenire.

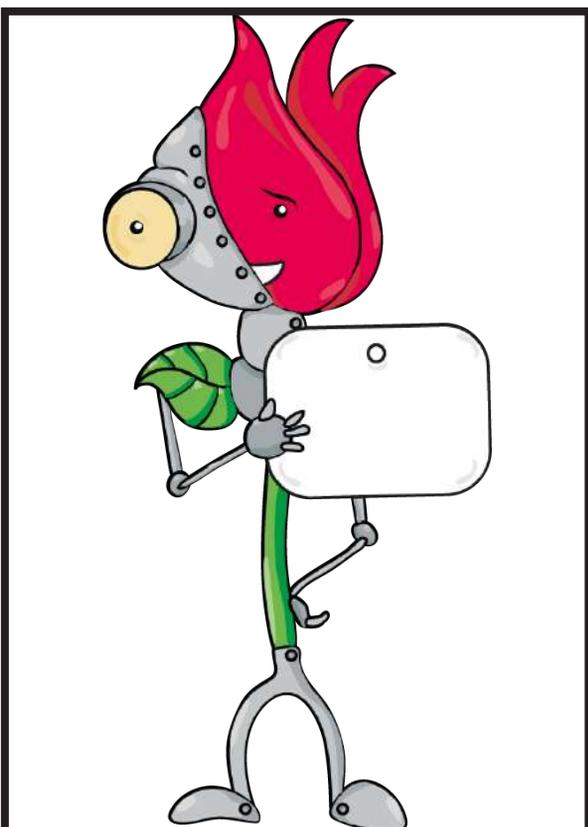
Questa volta è tremolante perché la sua non azione deriva dal pensare che se interviene a favore della vittima diventerà la prossima vittima.



DIFENSORE

Rappresentato da una creatura antropomorfa con grandi occhi e occhiali che riflettono il suo atteggiamento di attenzione e di interesse per le situazioni di cyberbullismo. Ha quattro braccia e orecchie grandi che rappresentano la sua predisposizione ad aiutare e ad ascoltare la vittima.

È il personaggio che ha tutte le caratteristiche per aiutare la vittima, senza diventare oggetto dell'azione di cyberbullo.



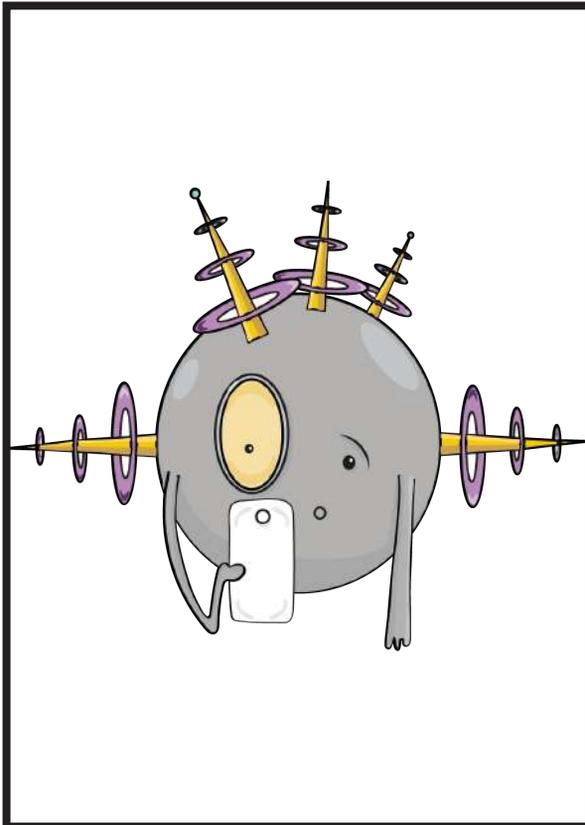
AIUTANTE

Una creatura che mescola parti meccaniche e organiche. La parte meccanica cerca di rappresentare quella parte insensibile e non empatica dei sentimenti della vittima. Senza attaccare direttamente la vittima, aiuta il cyberbullo nelle sue azioni contro la vittima.

Ha un mirino al posto dell'occhio; indica che amplifica/ingrandisce gli atti di cyberbullismo e ne favorisce la diffusione.



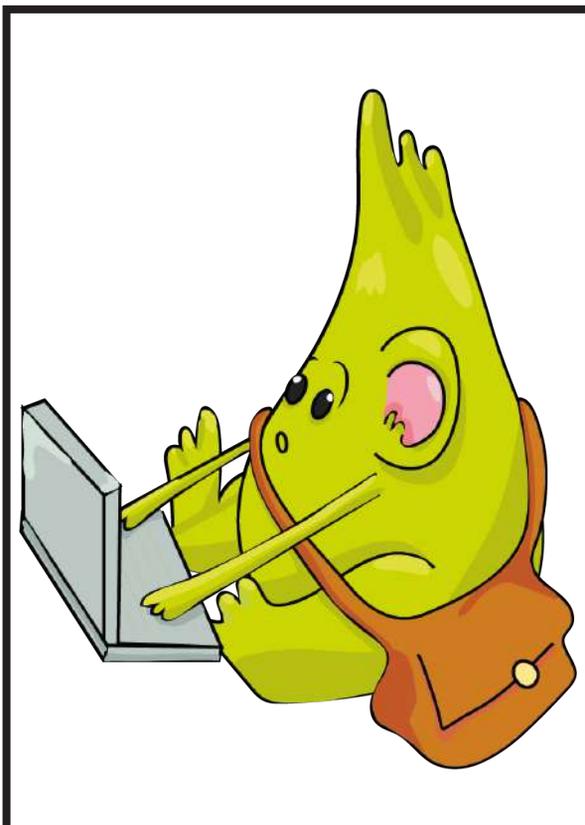
3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO



SOSTENITORE

Simile alla figura del cyberbullo. Condivide con l'aiutante e il cyberbullo l'aspetto meccanico che cerca di riflettere la sua insensibilità e la sua mancanza di empatia verso i sentimenti della vittima.

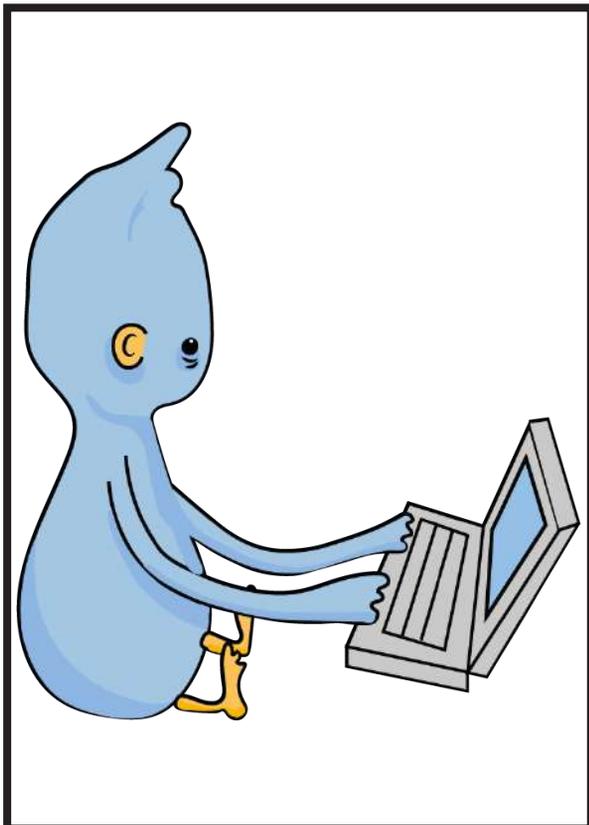
La parte più rappresentativa di questa creatura è la molteplicità delle antenne che rappresentano la capacità di diffondere la portata dell'azione concreta del cyberbullismo attraverso i social network utilizzando le nuove tecnologie.



PEER

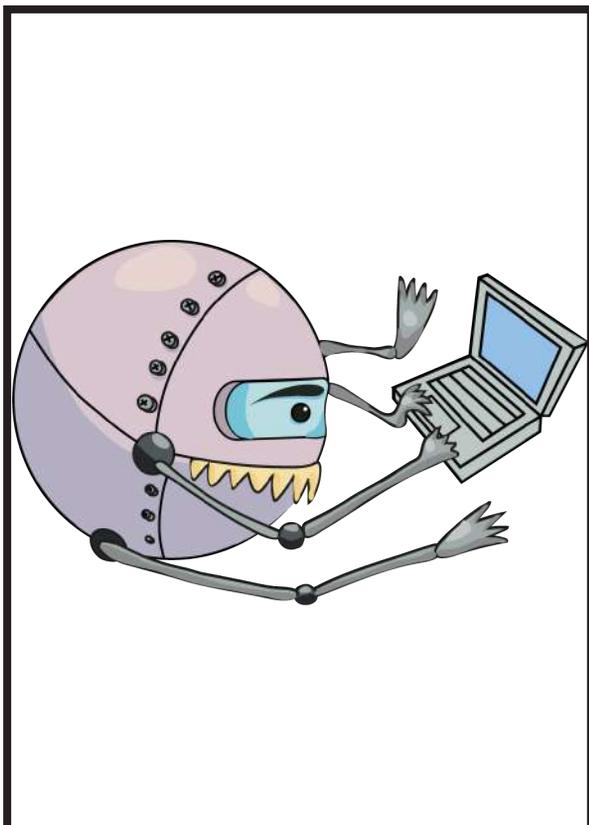
Creatura completamente organica come la vittima. Cercare di rappresentare il compagno di classe della vittima e del cyberbullo.

Indossa uno zaino che rappresenta le informazioni potenzialmente disponibili per identificare casi o situazioni di cyberbullismo, risorse o strumenti a cui rivolgersi per ottenere aiuto o offrire alla potenziale vittima un aiuto ad uscire dalla situazione di cyberbullismo.



VITTIMA

Creatura organica, semitrasparente, che trasmette un senso di fragilità e vulnerabilità. Allo stesso modo, questa trasparenza cerca di rappresentare l'invisibilità di molti casi di cyberbullismo nel loro ambiente che le vittime devono subire nel silenzio e nella solitudine.



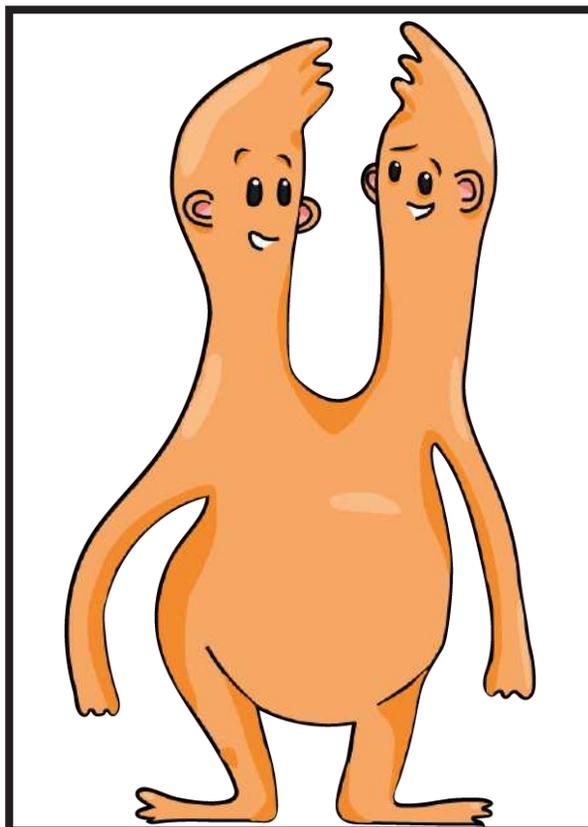
CYBERBULLO

E 'stato raffigurato come un robot con un'armatura meccanica che riflette la sua totale mancanza di empatia nei confronti della vittima.

All'interno si può percepire una persona come la vittima, perchè nella maggior parte dei casi il cyberbullo, qualche volta lo è stato. C'è un parallelo tra di loro.

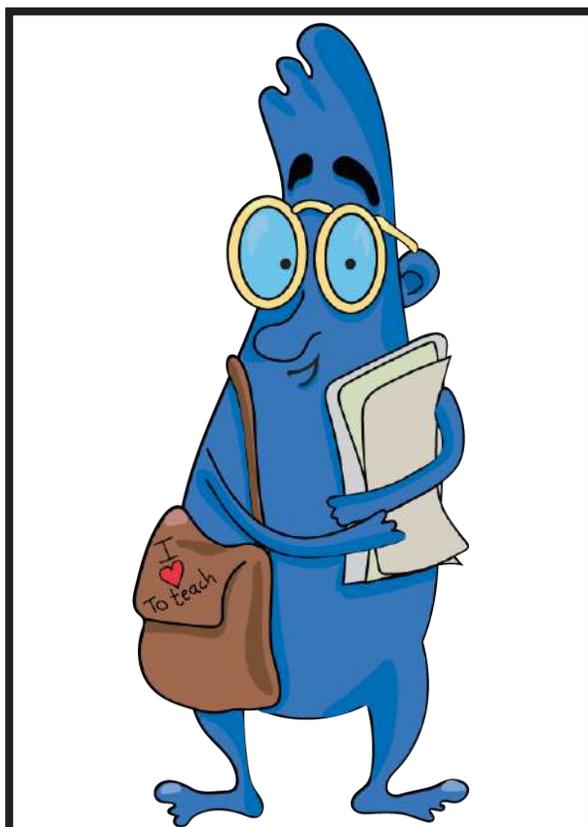


3. ATTORI COINVOLTI NEL CYBERBULLISMO



PROGENITORI

Si tratta di un personaggio a due teste che rappresenta la solita doppia presenza dei genitori della vittima e più in generale della famiglia come elemento di aiuto molto importante nei casi di cyberbullismo. Questa duplice presenza comprende anche le famiglie monoparentali e qualsiasi altro tipo di famiglia, indipendentemente dal sesso del partner. D'altra parte, l'aspetto dei genitori è simile a quello della vittima per rafforzare il legame emotivo che li unisce.



INSEGNANTE

L'insegnante è rappresentato da una figura antropomorfa che per forme e colori si avvicina a quella della vittima per evidenziare la funzione di prevenzione e sostegno che esso dovrebbe avere all'interno della scuola in caso di cyberbullismo. Le sue caratteristiche principali sono quelle tipiche dell'immaginario della figura dell'insegnante, ossia occhiali da vista e una borsa su cui è scritto "Amo insegnare", come dichiarazione esplicita della sua passione per la sua professione e la trasmissione della conoscenza ai suoi allievi.

L'insegnante non è stato volutamente inserito negli esercizi proposti in questa guida, in modo che si possa integrarlo/a laddove utile e necessario, con le funzioni che rispecchiano la politica e i mezzi di intervento di cui la scuola ospitante il laboratorio si è dotata.



4. DIFFERENZE NELLE DIVERSE ETÀ

L'età di accesso ad uno smartphone e/o a un tablet ed il conseguente utilizzo dei Social Network, si è abbassato negli anni ed attualmente in Italia¹ i ragazzi ricevono prima il cellulare (età media 11 anni contro i 12 anni della media europea), che le chiavi di casa (12 anni).

La presunta funzione di controllo che i genitori esercitano sui figli attraverso la dotazione di un cellulare, si trasforma in un'opportunità per i giovanissimi di mettersi precocemente a rischio, soprattutto se accedono al web senza avere le necessarie conoscenze e competenze per difendersi dai rischi della rete.

I giovanissimi in possesso di un cellulare ricorrono spesso a un'identità fittizia per accedere ai Social Network, non avendo ancora l'età minima richiesta per l'iscrizione (solitamente 13 anni).

La possibilità di utilizzare tutte le prerogative che uno smartphone consente, senza avere ancora una maturità cognitiva e una coscienza etica adeguatamente sviluppate², può mettere seriamente in pericolo i più giovani che privilegiano la diretta streaming (Periscope, YouNow, ecc.) per inviare foto o filmati, senza possibilità alcuna di "riflettere" e filtrare i contenuti che vogliono condividere con gli altri.

Del resto la costruzione stessa dell'identità di un preadolescente passa attraverso la condivisione sui Social e il riconoscimento virtuale oltre che reale, da parte dei coetanei.

Nei ragazzi più giovani spesso le prevaricazioni partono sotto forma di scherzo, con effetti comunque devastanti per la vittima che si trova al centro degli attacchi dei coetanei, che spesso contribuiscono a diffondere materiali denigratori sulla vittima senza avere piena consapevolezza degli effetti delle proprie azioni.

Il momento più delicato in età evolutiva è costituito dalla fase di passaggio dalla scuola secondaria di primo grado alla scuola secondaria di secondo grado, quando gli adolescenti sono più coinvolti nelle relazioni in rete, spesso vissute in solitudine, con il pericolo

1 Risultati indagine Telefono Azzurro-Doxakids, 2015.

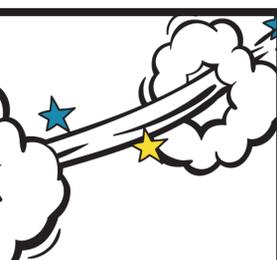
2 Solo a partire dai 13/14 anni inizia lo sviluppo della corteccia pre-frontale, deputata all'autoregolazione intesa come controllo degli impulsi e consapevolezza delle conseguenze delle azioni proprie e altrui.

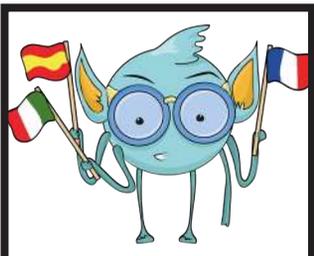


4. DIFFERENZE NELLE DIVERSE ETÁ

di un aumento esponenziale rispetto ai comportamenti a rischio sul web (es.: Sexting) e al cyberbullismo.

In particolare il sexting è piuttosto diffuso tra gli adolescenti che spesso pagano dopo anni le conseguenze di immagini hard messe in rete con molta superficialità in età precoce e non più oscurabili per la natura stessa della rete dove non è possibile l'oblio.





5. CYBERBULLING: DIFFUSIONE DEL FENOMENO

5.1 ITALIA...

Il fenomeno del cyberbullismo presenta dati preoccupanti. La situazione a tale riguardo risulta essere diversificata nei vari paesi europei, unico dato comune è che il cyber bullismo è ormai diventato più comune del bullismo, infatti i dati delle vittime di cyber bullismo è di gran lunga superiore.

In Italia vari enti offrono ascolto e consulenza offrendosi come supporto per le vittime, i dati statistici segnalano richieste di consulenza più elevate per le femmine (65%) rispetto ai maschi (35%).

Rispetto alla fascia di età la prevalenza si colloca tra gli 11-14 anni (55,2%), seguita dalla fascia 15-18 (40,2%) e da quella 0-10 (4,6%).

Generalmente l'autore degli episodi violenti risulta essere nell'82,4% dei casi una persona molto vicina al minore come un amico o un conoscente.

Il 30% degli adolescenti ha dichiarato di aver utilizzato la comunicazione on line, pentendosi poi del gesto commesso.

I dati ripresi dalle varie indagini (ISTAT, Osservatorio Toniolo, Studio Microsoft) evidenziano che il cyber bullismo si manifesta con contatti indesiderati (43%), molestie online (41%), hate speech e discorsi di odio e intolleranza. La metà dei soggetti ha dichiarato di essere preoccupata e tra questi il 62% è in maggiore difficoltà in quanto non sa a chi chiedere aiuto, di questi la maggioranza risultano essere persone adulte, mentre il restante 48% rivela di sapere a chi rivolgersi.

Per difendersi dai bulli il 65% degli 11-17enni (60,4% dei maschi e 69,9% delle femmine) ritiene opportuno chiedere aiuto ai genitori e il 41% agli insegnanti (37,4% dei maschi e 44,8% delle femmine).

Il fenomeno presenta una maggiore incidenza nelle regioni del Nord Italia, seguito dal Sud e poi dal Centro, i casi di cyber bullismo risultano essere prevalenti nei contesti sociali più disagiati.

Dato preoccupante è la crescita di segnalazione da parte dei più piccoli che nel 22% dei casi riguarda bambini nella fascia di età vicino ai 5 anni.



5. CYBERBULLING: DIFUSIONE DEL FENOMENO

5.2 SPAGNA...

Secondo il rapporto dell'OMS che include 42 paesi in Europa e Nord America, la Spagna è uno dei paesi in cui i bambini subiscono in misura più elevata il cyberbullismo. Si posiziona al settimo posto nella classifica dei paesi in cui bambini di 13 anni hanno ricevuto minacce o insulti tramite WhatsApp o social network.

Il 70% delle vittime del cyberbullismo sono ragazze, quindi colpisce ragazzi e ragazze in modo molto diseguale. Per ogni uomo che subisce il cyberbullismo ci sono 24 donne nella stessa situazione. Questa disuguaglianza diventa più rilevante se prendiamo in considerazione le statistiche precedenti sul fenomeno in generale in cui la percentuale di persone colpite divise per sesso era molto più equilibrata: 47% donne contro 53% uomini.

Il cyberbullismo rappresenta già uno su quattro casi di bullismo. Questa proporzione aumenta con l'età, così che, dopo 13 anni, il 36,5% dei casi di molestie (più di uno su tre) sono cyberbullismo.

Per quanto riguarda l'arma delle molestie, il telefono cellulare è lo strumento più comune per molestare telematicamente e, all'interno di questo mezzo, WhatsApp è l'applicazione più utilizzata (l'81% delle persone colpite). Le molestie attraverso i social network rappresentano un terzo delle persone colpite (36,2%).

La maggior parte delle vittime del cyberbullismo è di nazionalità spagnola e proviene da famiglie convenzionali (cioè padre, madre e fratelli) e senza problemi economici nell'86% dei casi.

I cyberbulli appartengono nella maggior parte dei casi alla stessa scuola della vittima e agiscono come un gruppo (tra 2 e 5 persone) dello stesso sesso della vittima nella maggior parte dei casi, in misura minore sono gruppi misti. Come le loro vittime, tendono ad essere adolescenti (87% delle volte) e sono mossi dall'aggressività o dalla vendetta.

Come nel caso del bullismo, le vittime del cyberbullismo chiedono aiuto solo agli adulti quando la loro situazione continua oltre l'anno scolastico. I genitori sono solitamente le persone a cui i ragazzi confidano il loro problema e lo fanno più frequentemente (81,3%) rispetto alle vittime di altri tipi di molestie a scuola (62,1%).



5.3 FRANCIA...

Secondo un'indagine nazionale condotta dall'Unicef nel 2014 su 11.232 bambini dai 6 ai 18 anni, il 12,5% afferma di essere stato molestato o attaccato su Internet e sui social network. A livello di classe di 32 alunni, 3 studenti primari e universitari, 5 studenti delle scuole superiori sono stati vittime di cyberbullismo. Secondo le caratteristiche socio-demografiche, il fenomeno colpisce più ragazze che ragazzi (134% contro 11,1%), e giovani che vivono in un quartiere insicuro (20,5% contro il 10,5%). Questo studio rivela che gli adolescenti molestati sui social network sono anche i più colpiti dall'idea del suicidio (2,30 volte di più) e dal tentativo di suicidio (3,17 volte di più). Questo ci mostra l'estensione della sofferenza psicologica vissuta dalle vittime.

A livello nazionale, oltre al Ministero dell'Istruzione nazionale e al Ministero degli affari sociali, della salute e dei diritti delle donne, l'associazione "E-Enfance" si mobilita contro il cyberharassment e il cyberbullismo nelle scuole. Informazioni, guide pratiche, passi da seguire a seconda che la persona sia vittima, testimone o attore di cyberbullismo sono proposti online. L'associazione si occupa anche del principale servizio telefonico nazionale, NET ECOUTE (0800 200 000), per sostenere e accompagnare bambini e genitori che subiscono il cyberbullismo. Anche la Francia partecipa ogni anno alla manifestazione sostenuta dalla Commissione europea "Safer Internet Day". Attraverso più di 400 workshop organizzati in Francia, questo evento sensibilizza più di 20.000 studenti, 10.000 genitori e 180 media. Questo evento fornisce informazioni sugli strumenti disponibili per segnalare casi di cyberbullismo e cyberviolenza, come il numero NET ECOUTE, i giochi seriali sul sito web di "stopalaviolenza" e Pointdecontact.net, un servizio francese che consente a tutti gli utenti di Internet di segnalare utilizzando un semplice modulo qualsiasi contenuto dannoso trovato su Internet. C'è anche un giorno stabilito in Francia contro le molestie: il giovedì della prima settimana di novembre. In questa occasione, un premio "No Bullying" premia i video realizzati dagli studenti delle scuole. Questo evento ha mobilitato 19.000 studenti e più di 600 scuole (2015-2016).

A livello scolastico, l'educazione ai media e la consapevolezza del cyberbullismo possono essere svolte durante periodi di insegnamento che fanno parte del nucleo comune della conoscenza ("Enseignement Moral et Civic", "Education aux Médias et à l'Information", "parcours éducatif et santé", parcours citoyen"). Secondo uno studio IPSOS condotto nel 2015, gli adolescenti tra i 13 e i 19 anni trascorrono in media 13:30 ore su Internet per settimana, il che rafforza la spirale infernale del cyberbullismo.

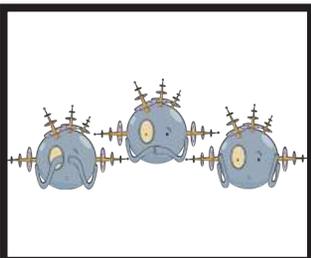
È importante ricordare che in Francia il 40% degli studenti afferma di essere stato vittima della ciberviolenza, in particolare tramite messaggi (20,3%), ma anche con umilianti telefonate (13,9%), furto d'identità (12,1%), esclusione da un servizio online gruppo sociale (11,6%) o chat.



5. CYBERBULLING: DIFUSIONE DEL FENOMENO



Nonostante ciò, come spiega Justine Atlan, direttore generale dell'associazione E-children, "non ci sono mai state cifre sul cyberbullismo per l'intera popolazione francese: diversi studi sono stati condotti a livello scolastico dall'Istruzione nazionale e circa uno 10 studenti sarebbero vittime del cyberbullismo: secondo E-Enfance, vale la pena notare alcune tendenze, come il fatto che l'85% degli atti di cyberstalking si verificano come parte di un gruppo. Un altro problema: il silenzio delle vittime perché uno studente su di quattro non parlerebbe a nessuno di questa sofferenza psicologica, il che spiegherebbe il fatto che il 61% degli studenti molestati ha pensieri suicidi e che ogni anno almeno 3 adolescenti si suicidano perché sono vittime del cyberbullismo.



6. CYBERBULLISMO: CARATTERISTICHE, COMPORTAMENTI, REAZIONI

Il Cyberbullismo costituisce un fenomeno di prevaricazione che presenta alcune caratteristiche proprie e specifiche ed altri aspetti che sono sovrapponibili al suo equivalente off line, il bullismo.

Nella definizione classica del bullismo (Olweus, 1993)¹, le tre caratteristiche distintive del fenomeno sono la Ripetitività, la Disparità di Forze e l'Intenzionalità, vediamo come questi tre aspetti si configurano nel caso del cyberbullismo.

RIPETITIVITÀ: non è un requisito sempre necessario nel cyberbullismo perché un singolo episodio diffuso su Youtube, ad esempio, può avere una potenziale ripercussione negativa così amplificata che è più che sufficiente per "distruggere" la reputazione della vittima. Questa caratteristica è indubbiamente presente, però, nel Cyberstalking. La ripetitività, inoltre, potrebbe caratterizzare gli spettatori che diffondono "a cascata" un messaggio offensivo ricevuto dall'aggressore.

SQUILIBRIO di FORZE: nel cyberbullismo non è necessario che l'aggressore detenga un potere fisico o psicologico. Ciò che conta in questa disparità di potere è L'ANONIMATO dietro cui si cela l'aggressore, che rende le vittime impotenti ed impedisce loro di difendersi.

INTENZIONALITÀ: rimane una questione aperta perché la diffusione di responsabilità è spesso implicata in questo fenomeno e alcuni ragazzi possono avere un ruolo attivo nel diffondere i contenuti che danneggiano la vittima, senza aver alcuna consapevolezza degli effetti dei loro comportamenti.

Solitamente nel cyberbullismo possiamo distinguere due tipologie di azione:

1. Aggressione DIRETTA attraverso la diffusione di immagini "hard", video e notizie che riguardano la vittima attraverso la rete o il cellulare (chat, video). Elemento fondamentale per il cyber-bullo, in questi casi, è l'Esibizione Narcisistica che appaga il suo desiderio di esercitare il potere sugli altri.
2. Aggressione INDIRETTA, che viene agita in incognita utilizzando il presunto anonimo dietro cui il cyberbullo si nasconde e che induce a comportamenti aggressivi che nella vita reale sarebbero riprovevoli e perseguibili.

Questa modalità di azione favorisce la deresponsabilizzazione e l'innescò di meccanismi

¹ Olweus D. (1993) *Bulling at school: What We Know and what We Can Do*, Blackwell, Oxford.



6. CYBERBULLISMO: CARATTERISTICHE, COMPORTAMENTI, REAZIONI

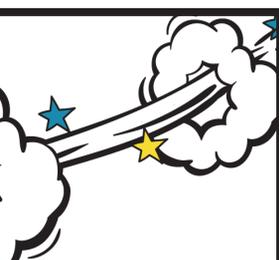
mi psicologici che possono essere devastanti tanto per la vittima, tanto per il cyber-bullo.

Si tratta di particolari meccanismi interni di Disimpegno morale (Bandura et al.,1996)² che possono indebolire o disattivare il controllo morale interno (sistema di autoregolazione) che ciascun individuo applica alle proprie azioni, attenuando i "vissuti empatici" dell'aggressore verso la vittima.

Nel Cyberbullismo, in particolare, sono molto attivi meccanismi di:

- MINIMIZZAZIONE (sminuire le conseguenze delle proprie azioni sulla vittima)
- DISLOCAMENTO DELLA RESPONSABILITA' (nessuno si prende la responsabilità delle azioni che il gruppo, nel suo insieme, agisce sulla vittima)
- DEUMANIZZAZIONE della VITTIMA (considerare la vittima al pari di un animale)

In particolare la distanza "fisica", implicita soprattutto nelle relazioni agite attraverso internet, può amplificare l'atto aggressivo, poiché favorisce la deumanizzazione della vittima.



² Ibidem

6.1 GIOVANI...

Gli adolescenti e i preadolescenti sono i protagonisti dei fenomeni di prevaricazione on line e off line con tutte le conseguenze che questi possono avere sui coetanei vittimizzati.

Nel capitolo 2 sono state descritte le tipologie con cui i ragazzi agiscono i fenomeni di prevaricazione on line, nel capitolo 3 è riportata la classificazione dei diversi ruoli che i ragazzi possono ricoprire in questo fenomeno di gruppo.

Parlare di giovani e cyberbullismo, vuol dire riflettere sul ruolo, a volte pervasivo, che i Social rivestono nella loro vita, e sugli effetti che tutto questo ha nella loro vita.

L'identità personale passa attraverso l'identità virtuale che costruisce il senso di sé dell'adolescente, inducendolo a mantenersi continuamente connesso alla sua rete amicale attraverso i Social.

I nativi digitali sperimentano costantemente la messa in rete delle relazioni attraverso i Social con tutta una serie di caratteristiche che la rendono esclusiva rispetto alla comunicazione face-to-face.

I giovani raggiungono livelli di intimità comunicativa con i Social che sarebbero impensabili nella vita off line, sono sempre tesi al miglioramento dei propri profili e al numero di follower che fa seguito ai loro "movimenti" on line.

In un contesto così particolare che ci rimanda ad una concezione completamente nuova del proprio universo relazionale, non possiamo meravigliarci se un uso scorretto delle nuove tecnologie possa provocare danni consistenti su chi è oggetto di attacchi che sono tanto reali anche se agiti in forma virtuale, richiamando gli effetti devastanti del bullismo indiretto.

L'identità virtuale, nell'era di Facebook, Twitter e Instagram, è importante per un giovane quanto l'identità reale e l'attacco al Sé virtuale ha effetti devastanti con conseguenze dirette nella vita reale del soggetto.

La componente di spettacolarizzazione on line della propria vita fa sì che i cyberbulli si esibiscano nelle loro bravate virtuali per consolidare la loro potenza agli occhi della vittima ma soprattutto degli "spettatori", le vittime, dal canto loro, possono fare dei pericolosi viraggi trasformandosi in spietati vendicatori, oppure possono spettacolarizzare la loro sofferenza attraverso condotte autolesive o suicidarie agite in diretta.

Si assiste a situazioni paradossali di madri che sottopongono alla "gogna mediatica" i figli cyberbulli, di vittime che denunciano on line le violenze subite troppo tardi per riparare alle conseguenze traumatiche delle azioni di cyberbullismo, quando non tentano di suicidarsi in diretta per punire, con un gesto estremo i colpevoli ed attivare in loro il senso di colpa.

In queste situazioni così insolite ed estreme, emerge prepotentemente la latitanza degli



6. CYBERBULLISMO: CARATTERISTICHE, COMPORTAMENTI, REAZIONI



adulti di riferimento, uniche ancore di salvataggio per riportare le regole del gioco entro confini condivisibile e soprattutto reali.

Si è visto come degli scambi comunicativi efficaci e delle buone relazioni con gli adulti di riferimento, costituiscano importanti fattori protettivi per i giovani che hanno bisogno a volte di ritrovare la bussola di una "guida sicura" per non perdersi nel labirinto della Rete.

6.2 ADULTI...

Il cyberbullismo costituisce un fenomeno in cui è essenziale l'alleanza con gli adulti di riferimento per realizzare un'efficace azione di prevenzione e contrasto del fenomeno.

Spesso gli adulti hanno gli strumenti cognitivi ed etici per guidare i più giovani nell'uso corretto delle TIC, ma non hanno molta familiarità con le nuove tecnologie essendo degli immigrati digitali che devono confrontarsi con dei nativi digitali.

I ragazzi, anche molto giovani, utilizzano smartphone e tablet con estrema disinvoltura, spesso ricorrendo a strategie utili a non permettere controlli da parte degli adulti, ma soprattutto con grosse difficoltà a confrontarsi con genitori e insegnanti sull'uso delle nuove tecnologie e dei Social Network.

6.2.1 DOCENTI...

La scuola rappresenta un contesto di eccellenza per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo, soprattutto perché può diventare l'ambiente ideale per educare i giovani e i giovanissimi all'uso corretto delle TIC e della Rete.

I docenti, in particolare, svolgono il ruolo importante di figure di identificazione secondarie e possono supportare il ruolo della famiglia, soprattutto laddove i genitori sono scarsamente supportivi e poco coinvolti, o poco consapevoli, della vita on line dei propri figli.

Gli insegnanti hanno la possibilità di educare gli allievi all'uso consapevole della Rete e dei Social Network, agendo contemporaneamente sullo sviluppo del senso etico e dell'empatia, indispensabili per utilizzare i device (tablet, smartphone) nel pieno rispetto della libertà individuale e delle diverse caratteristiche personali.

La possibilità di combinare una didattica innovativa, che valorizzi gli aspetti positivi delle TIC, con gli interventi rivolti al gruppo classe sull'educazione socio affettiva, permette all'insegnante di agire in maniera sistemica per realizzare interventi di prevenzione primaria sul fenomeno del cyberbullismo, soprattutto con i ragazzi più giovani.

La scuola rappresenta inoltre un ambiente elettivo di prevenzione perché i ragazzi trascorrono molte ore insieme ai compagni ed un docente sensibile e attento potrebbe cogliere precocemente dei segnali di disagio ed attivare strategie compensative di promozione del benessere e di risoluzione dei conflitti che sono spesso alla base di litigi ed incomprensioni che possono sfociare in attacchi on line.

6.2.2 GENITORI...

La famiglia rappresenta una grande risorsa per i giovani e un importante fattore di prevenzione del cyberbullismo soprattutto se viene garantito una comunicazione efficace e diretta genitori-figli rivolta all'uso corretto delle nuove tecnologie.

Più che con i docenti è proprio con i genitori che si evidenzia il divario generazionale relativamente all'uso della rete e dei Social Network, con una netta contrapposizione tra gli adulti immigrati digitali e i giovani nativi digitali.

I genitori spesso si scontrano con i loro figli nell'uso dei device che possono essere vissuti come "pericolosi" dagli adulti, mentre sono considerati simbolo di maggior competenza tecnologica e di autonomia da parte dei figli.

Rispetto all'uso corretto delle nuove tecnologie e dei Social, i genitori esercitano delle forme di controllo che si possono classificare in due categorie principali: Controllo



6. CYBERBULLISMO: CARATTERISTICHE, COMPORTAMENTI, REAZIONI



del comportamento e Controllo psicologico (Genta, 2017)¹.

Sicuramente il "controllo parentale" svolge un ruolo chiave nel regolare i comportamenti dei figli, favorendo il consolidamento di atteggiamenti corretti e l'estinzione di comportamenti inadeguati o eticamente scorretti in internet.

Da alcune ricerche condotte risultano diametralmente opposti gli effetti dei due tipi di controllo; quando i genitori intervengono sui figli attraverso regole operative, chiare e soprattutto condivise, che regolamentano l'uso dei device e monitorano l'attività on line dei ragazzi, gli effetti sono positivi e diminuiscono la probabilità di condotte devianti e di comportamenti scorretti, ivi compreso il cyberbullismo.

Al contrario se il controllo genitoriale viene esercitato sul versante psicologico, facendo leva sui sensi di colpa, affermando la propria autorità e facendo ricorso al ritiro dell'investimento affettivo, si ottiene un effetto controproducente e c'è il rischio che aumentino i comportamenti problematici on line.

In ogni caso il ruolo dei genitori può essere essenziale, anche rispetto all'esposizione precoce dei figli alle nuove tecnologie e alla possibilità di esercitare un monitoraggio attento e costante delle loro attività in rete.

I dati della letteratura internazionale ci confermano che i genitori tendono a sottovalutare i rischi in cui i figli possono incappare durante la navigazione on line e si evidenzia una difficoltà di dialogo rispetto all'uso delle nuove tecnologie, soprattutto da parte dei figli adolescenti che sono meno propensi a condividere con i genitori le loro abitudini di navigazione.

Importanti sono anche i modelli di identificazione che passano attraverso le abitudini comportamentali dei genitori. Nel caso di genitori che utilizzano in maniera scorretta le nuove tecnologie (è molto acceso il dibattito in Italia sull'uso scorretto dei gruppi whatsapp tra genitori di figli appartenenti alla stessa classe), il modeling non può che essere negativo, inducendo i figli a riproporre i comportamenti genitoriali inadeguati.

In ultima analisi sono da evitare situazioni che vedono i genitori interferire nella vita on line dei figli attraverso l'uso di identità fittizie con le quali agganciare i figli o i loro amici sui Social. Si tratta di comportamenti scorretti che non possono che rafforzare comportamenti di cyberbullismo di cui questi stessi comportamenti sono espressione e che fungono da modello negativo per i figli.

1 *Ibidem*

6.2.3 PEER EDUCATOR...

La Peer Education, rappresenta uno dei modelli riconosciuti dalla letteratura internazionale come efficaci e utili a tutte le età per realizzare attività di prevenzione delle condotte a rischio in adolescenza, con particolare riferimento alle diverse forme di dipendenza.

Questa metodologia di intervento parte dal presupposto che quando un intervento rivolto al cambiamento di certi comportamenti o all'incremento delle life skill viene sollecitato da un membro significativo del gruppo di coetanei o di giovani adulti, gli effetti sono potenziati rispetto allo stesso intervento realizzato da un adulto di riferimento.

Il vantaggio del coinvolgimento dei Peer Educator consiste nel fatto che condividono esperienze analoghe con i ragazzi coinvolti nell'intervento e possono supportarli meglio nel sostenere il cambiamento rispetto a comportamenti scorretti in internet.

Soprattutto in riferimento ai "nativi digitali", la possibilità di condividere gli stessi interessi rispetto ai Social e la stessa facilità di accesso alla rete, semplifica i rapporti e permette un maggior impatto sull'efficacia delle campagne di prevenzione e contrasto al cyberbullismo.

L'efficacia della Peer Education è direttamente collegata alla possibilità di integrare gli interventi all'interno del contesto scolastico, collegandoli in un'ottica sistemica che coinvolga l'intero gruppo classe e i docenti di riferimento.

La sinergia degli interventi da parte dei diversi attori coinvolti deve mirare alla realizzazione di azioni specifiche tese al potenziamento delle capacità di Coping, del senso di autoefficacia personale e collettivo, delle capacità assertive e delle capacità empatiche, attraverso dei focus group finalizzati a sperimentare strategie utili a contrastare gli episodi di cyberbullismo.

A livello di prevenzione è importante che i più giovani possano condividere con i Peer Educator le principali regole per una navigazione sicura in Rete, sperimentando insieme le strategie utili a prevenire situazioni di rischio e contrastare eventuali attacchi da parte dei cyberbulli.

Questi giovani Peer Educator rappresentano degli importanti modelli di identificazione per i più giovani, consentendo loro di aprirsi e parlare dei loro vissuti, anche traumatici, sperimentati sul web, cercando strategie e soluzioni idonee a risolvere i problemi, ivi compresa la possibilità di rivolgersi agli adulti di riferimento (genitori, docenti, psicologi) o alle Autorità Giudiziarie, nel caso di episodi particolarmente gravi.



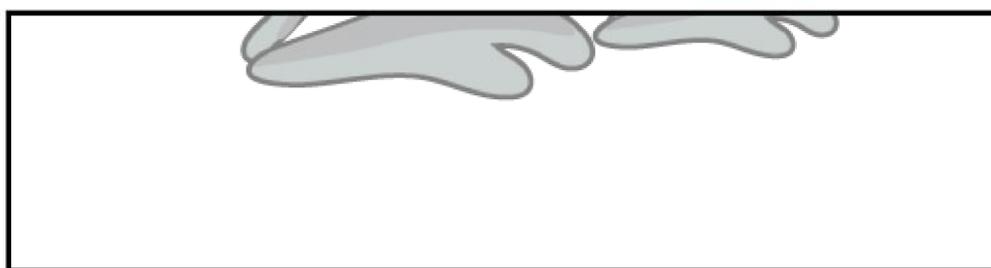
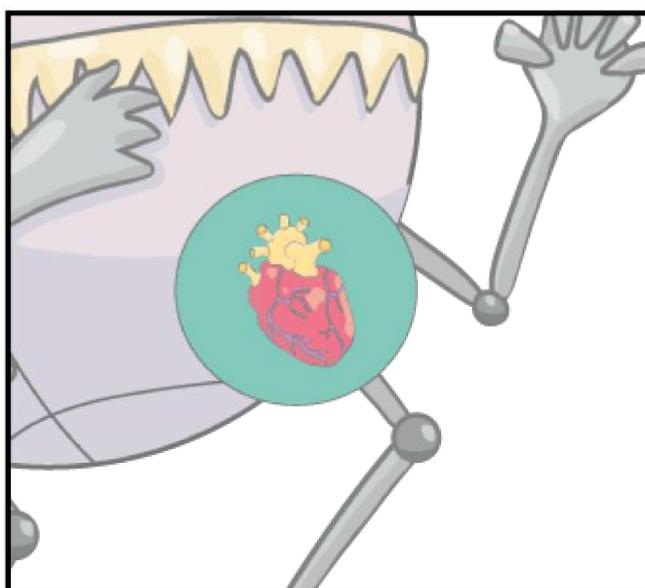
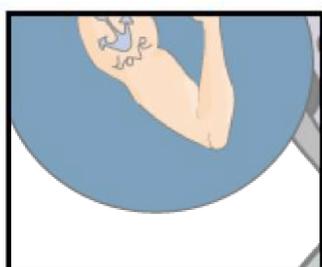
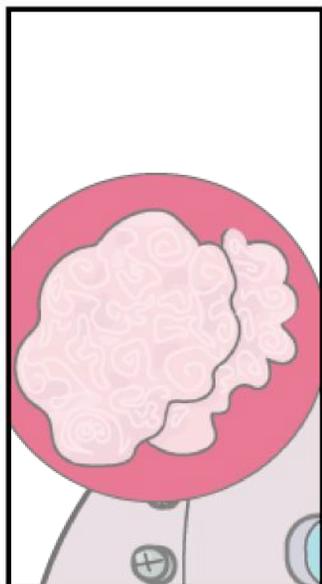
6. CYBERBULLISMO: CARATTERISTICHE, COMPORTAMENTI, REAZIONI

WING!

PS!

WILE!

WING!





7. BUONE PRATICHE

Il Cyberbullismo è un fenomeno complesso ed estremamente dinamico che richiede un monitoraggio continuo rispetto alle modalità di evoluzione che cambiano, spesso radicalmente, in funzione dello sviluppo delle nuove tecnologie e delle variazioni nell'offerta on line dei Social Network rivolti ai giovani.

Il passaggio importante che è indispensabile fare, riguarda gli immigrati digitali (adulti di riferimento) che devono cercare di stare al passo con l'evoluzione delle nuove tecnologie per limitare il gap generazionale con i nativi digitali, sempre più precocemente connessi con il mondo virtuale grazie alla maggiore possibilità di accesso ai device disponibili (in casa e a scuola).

Essenziale da questo punto di vista potrebbe essere la messa in campo di percorsi di alfabetizzazione tecnologica gestiti da giovani e rivolti a genitori e docenti, perché quello che manca agli immigrati digitali è riuscire ad entrare nell'ottica che appartiene spontaneamente ai nativi digitali e che è caratterizzata dalla capacità di sviluppare competenze attive e trasformative nei confronti delle risorse accessibili in rete.

Intervenire efficacemente sul cyberbullismo, comporta la capacità di coniugare le competenze empatiche e le capacità autoregolative, che solitamente appartengono agli adulti, con le competenze digitali che sono connaturate con le nuove generazioni. Non serve demonizzare Internet e l'uso dei device, ma occorre accompagnare e sostenere i più giovani affinché facciano un uso corretto delle nuove tecnologie, evitando i pericoli connessi ad un uso improprio del web e dei Social Network.

La scuola rappresenta un luogo fondamentale per intervenire efficacemente sui fenomeni di prevaricazione perché i ragazzi trascorrono diverse ore in aula, in compagnia dei coetanei e degli adulti di riferimento (personale docente, non docente e altre figure professionali di esperti/educatori).

Le esperienze realizzate negli ultimi anni sulla prevenzione del bullismo nelle scuole di ogni ordine e grado, hanno evidenziato l'efficacia di interventi sistemici rivolti a tutti gli attori coinvolti nel fenomeno, attraverso la condivisione di una "Policy Scolastica" che preveda tutta una serie di azioni integrate, a breve, medio e lungo termine, comprese eventuali ammonizioni o sanzioni per coloro che sono implicati in episodi di prevaricazione.

Gli studi compiuti in diversi contesti hanno permesso di rilevare che esistono forme di cyberbullismo in cui sono presenti forti contaminazioni con il bullismo off line, soprattutto



tto in relazione al rapporto che si crea tra aggressore e vittima e che porta ad una serie di prevaricazioni che partendo dal contesto reale, possono estendersi al contesto virtuale.

È fondamentale in questi casi attivare tutte le risorse positive del gruppo classe, definire in maniera chiara e condivisa le norme sociali istituzionali, coinvolgere le famiglie per affinare le loro competenze genitoriali e gli stili di Parenting, creando una "Rete interistituzionale" (Scuola, famiglia, enti territoriali), capace di contrastare questo fenomeno e sostenere al meglio la crescita sana delle nuove generazioni.

Il cyberbullismo ha come caratteristica saliente il suo prevaricare i confini spazio-temporali, per questo la vittima non si sente al sicuro in nessun luogo e in nessun momento della giornata. Data questa condizione e la difficoltà che solitamente manifesta di chiedere aiuto agli adulti di riferimento, è essenziale stabilire una forte "alleanza educativa" tra la comunità educante scolastica e le famiglie degli allievi che possono contribuire positivamente alla rilevazione e al contrasto del fenomeno.

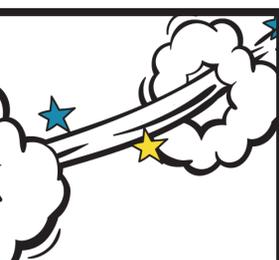
Laddove la vittima non riesce a chiedere aiuto a genitori e insegnanti, altri ragazzi possono portare questo bisogno ai loro familiari ed è essenziale agire tempestivamente coinvolgendo la scuola perché gli attacchi on line hanno la prerogativa di diffondersi rapidamente arrecando notevoli danni alle vittime coinvolte.

Creando questa circolarità di informazioni, lavorando in via preventiva sulla diffusione dei comportamenti corretti in Rete, intervenendo tempestivamente di fronte alle segnalazioni pervenute su comportamenti di prevaricazione, si potrebbe riuscire a realizzare interventi incisivi di prevenzione e contrasto al fenomeno delle prevaricazioni tra pari.

In Italia esistono diverse agenzie che lavorano a vari livelli sul territorio nazionale per contrastare il fenomeno del cyberbullismo e promuovere valori positivi di rispetto e solidarietà tra i giovani.

Gli interventi si distribuiscono solitamente sia sul versante normativo (informare sui comportamenti a rischio, sulle conseguenze penali delle prevaricazioni, sulle strategie preventive utili da adottare per contrastare il fenomeno, ecc.) sia sul versante psicologico (intervenire per potenziare le Life Skills, prevedere training sull'assertività per le vittime, lavorare sulle competenze empatiche dei cyberbulli e aiutanti/sostenitori, ecc.).

Negli anni sono state promosse molte iniziative di intervento, realizzate da diverse agenzie pubbliche e del privato sociale; manca però una strategia unitaria che, partendo dalle "buone pratiche" validate scientificamente, possa portare alla definizione di un "modello condiviso di intervento" da estendere a livello nazionale pur con tutti gli aggiustamenti e le declinazioni richieste dalle specificità che il fenomeno del cyberbullismo assume nelle diverse realtà territoriali.



A livello internazionale un importante contributo è stato apportato dai progetti europei come Daphne, giunto alla sua terza edizione, che ha permesso di tracciare un quadro quantitativo piuttosto esaustivo del fenomeno anche se qualsiasi intervento efficace non può prescindere dal connubio tra analisi degli aspetti qualitativi e quantitativi delle diverse realtà.

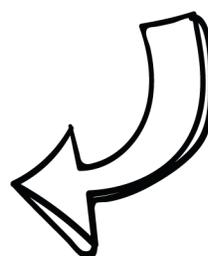
Permane l'esigenza di creare raccordi inter-istituzionali che attivino cabine di regia a livello locale, regionale e nazionale capaci di mettere intorno ad un tavolo tutte le forze territoriali e le risorse necessarie per affrontare efficacemente questo problema.

Del resto in Italia la Legge 29 maggio 2017 n. 71, recante "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo" è entrata da un anno in vigore, fornendo strumenti tecnici e organizzativi utili a promuovere interventi sistemici in questo ambito.





SE HAI UNA BUONA PRATICA, SCRIVELA QUI!





8. LEGISLAZIONE

8.1 CONTESTO ITALIANO...

Fino ad ora in Italia non erano contemplati i reati di bullismo e di cyber bullismo. Le azioni derivanti da tali comportamenti venivano comunque denunciate come reati di stalking, diffamazione online, ingiurie, molestie e furto di identità digitale. Solo a maggio del 2015 è stato presentato un disegno di legge per regolare il fenomeno del cyber bullismo che introduce l'ammonizione per i reati commessi da minorenni con più di 14 anni e si prevede la sensibilizzazione delle scuole e la costituzione di un tavolo interministeriale permanente per il contrasto al fenomeno.

La camera, dopo un lungo iter, che ha modificato e ridefinito più volte il testo, ha approvato la legge contro il cyber bullismo, che è entrata in vigore il 18 giugno 2017. La legge estende i suoi effetti anche ai maggiorenni e nelle sue disposizioni si privilegia la prevenzione. La legge definisce il cyber bullismo come una forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, alterazione, manipolazione di dati illeciti e dell'identità personale in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti online aventi per oggetto uno o più componenti della famiglia del minore, il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso o la loro messa in ridicolo. Viene rimarcato l'aspetto della diffusione online con lo scopo di isolare o umiliare la vittima. Ai fini della prevenzione la legge riserva un ruolo centrale alla scuola, che dovrà avere una figura responsabile che, secondo le indicazioni del MIUR, dovrà avviare piani di formazione sull'uso di internet e misure per sensibilizzare gli strumenti. I genitori, ma anche i minorenni, con più di 14 anni, vittime di cyber bullismo, possono chiedere la rimozione di contenuti sconvenienti pubblicati sul web. Il gestore dovrà provvedere all'oscuramento, alla rimozione o al blocco di qualsiasi dato personale del minore entro 48 ore e in suo difetto, l'interessato potrà rivolgere la stessa richiesta al garante per la privacy che dovrà oscurare il contenuto entro le 48 ore successive. Il questore chiamerà il cyber bullo per l'ammonizione finché non viene presentata una querela contro di lui, gli effetti dell'ammonizione cessano con il raggiungimento della maggiore età.

La Presidenza del Consiglio dovrà istituire un tavolo tecnico per individuare e attuare una strategia utile a prevenire e contrastare il cyber bullismo, creando anche una banca dati per monitorarlo. Del tavolo tecnico fanno parte rappresentanti del Ministero dell'in-



terno, dell'istruzione, del Ministero del Lavoro, del Ministero della Giustizia, del Ministero dello Sviluppo Economico, del Ministero della Salute, dell'associazione Nazionale dei Comuni Italiani (ANCI) delle Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni, del Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, del Comitato di applicazione del codice di autoregolamentazione media e minori, del Garante per la protezione dei dati personali e delle organizzazioni già coinvolte nel programma nazionale del Safer Internet Center, nonché una rappresentanza delle associazioni studentesche e dei genitori e una rappresentanza delle associazioni attive nel contrasto del bullismo.

8.2 CONTESTO SPAGNOLO...

Il cyberbullismo può assumere la forma di diversi tipi di azione, la cui importanza giuridica varia notevolmente a seconda del tipo di azione, ed è possibile che un singolo atto possa costituire più reati contemporaneamente.

Il cyberbullismo, quindi, può costituire un reato di:

1. Minaccia:

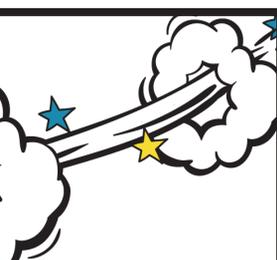
È regolata dagli articoli 169-171 del Codice Penale 16, in base al quale la commissione di tale reato richiede il verificarsi dei seguenti elementi:

- L'esistenza di una minaccia.
- Il fatto che la minaccia sia causa di danni (indipendentemente dal fatto che ci sia un crimine).
- L'esistenza di condizioni per non causare tale male.

Nella maggior parte dei casi le minacce sono costituite da molestie fisiche subite dalla vittima (di solito nelle scuole) e il bambino è indifeso contro i ripetuti attacchi del molestatore.

Il male con cui la vittima è minacciata può o non può costituire un crimine, ma va notato come la minaccia più frequentemente utilizzata su Internet sia direttamente correlata all'onore e alla privacy della vittima, con casi in cui il molestatore intimidisce la sua vittima con la pubblicazione di immagini o video che potrebbero metterlo in una posizione di compromissione in relazione a terzi.

Questa situazione è spesso nascosta al bambino colpito, nonostante esista una protezione e una regolamentazione legale specifica, per timore delle rappresaglie che potrebbero risultare.



2. Coercizione:

Questo tipo di reato è regolato dagli articoli 172 e 173 del Codice Penale, che stabiliscono si è in presenza di questo crimine quando si verificano i seguenti elementi:

- Una terza parte sia costretta a fare o non fare qualcosa.
- Il fatto che questa imposizione sia realizzata attraverso la violenza.

È possibile, quindi, che il reato di coercizione possa verificarsi durante le molestie, a condizione che ci sia violenza.

In questo caso l'elemento della violenza deve essere inteso in senso ampio, includendo sia la violenza fisica che psicologica, e applicato a persone o a cose.

3. Calunnia:

Questo reato è regolato dagli articoli 172 e 173 del Codice Penale, che stabiliscono che la commissione di questo crimine richiede il verificarsi dei seguenti elementi:

- L'esistenza di un'azione o dichiarazione.
- Il fatto che dignità, fama o autostima possano essere danneggiate.

Il reato di calunnia è normalmente costituito da una dichiarazione, consistente nell'imputare fatti non veritieri o nel formulare giudizi di valore, sia verbalmente che per iscritto, o in modo simbolico da "caricature", "emblemi", ecc.

Questa azione, tuttavia, può anche essere intesa come un atto di omissione che implica sia negligenza che un'azione lesiva della dignità, della fama o dell'autostima della persona.

In considerazione dell'importanza che questo tipo di comportamento acquisisce nel mondo online, devono essere prese in considerazione situazioni e comportamenti precedentemente esistenti nel mondo fisico e che causano danni significativi a chi è coinvolto. In ogni caso, con l'introduzione dell'elemento elettronico e la maggiore diffusione del danno causato agli utenti interessati, i danni sono molto più gravi di quanto potrebbero esserlo nel mondo fisico.

4. Diffamazione:

È regolato dall'articolo 205 del Codice Penale che prevede, perché sia riconosciuta la commissione di questo tipo di reato, il verificarsi dei seguenti elementi:

- Che ci sia un'accusa di un crimine.
- Che tale accusa sia falsa.
- Che l'attribuzione del crimine sia basata su un fatto specifico.
- Che l'imputazione sia fatta in merito ad una persona determinata o determinabile.

Sebbene sia meno frequente tra le molestie online, è perfettamente possibile che l'accu-





sa di falsi crimini che non sono stati commessi sia associata agli insulti.

I crimini sopra espressi costituiscono l'intera gamma di atti che possono derivare dal cyberbullismo. L'attenzione è più comunemente concentrata sui comportamenti precoci. Oltre al riconoscimento di questi reati, può essere incluso il risarcimento dei danni che la parte interessata può reclamare in un procedimento civile o come responsabilità derivante dal reato.

Di particolare rilevanza è il fatto che la pubblicazione di questo tipo di contenuto di diffamazione, calunnia, minacce e coercizione si trova su siti web pubblici e può essere liberamente indicizzata dai motori di ricerca. Questo significa che l'accessibilità e la visualizzazione di questi contenuti aumenta in modo esponenziale, aggravando così il danno ai diritti degli utenti.

RESPONSABILITÀ PENALE DEL BAMBINO PER CYBERBULLYING

Da un punto di vista giuridico, l'implicazione principale da considerare, quando gli atti sono compiuti da minori, è quella che si riferisce alla responsabilità penale del minore.

In questo senso, è prioritario discernere quando un minore è considerato un soggetto non imputabile - non responsabile delle sue azioni perché non ha il grado di maturità necessario - o quando è considerato come sufficientemente maturo da poter essere giudicato.

A tale riguardo, le seguenti leggi sono applicate dai regolamenti penali in base all'età del soggetto autore del reato:

- Legge organica 10/1995 del 23 novembre 1995, che approva il Codice Penale. Questa legge si applica alle persone maggiorenni e, in via eccezionale, ai minori di età compresa tra i sedici e i diciotto anni.
- Legge organica 5/2000, del 12 gennaio, che disciplina la responsabilità penale dei minori (di seguito LORPM). Questa legge afferma all'art. 1 che "si applica a persone di età compresa tra i quattordici e i diciotto anni considerati responsabili della commissione di reati secondo il Codice Penale o di speciali leggi penali". Questa legge riduce dunque l'età a cui un soggetto può essere considerato imputabile e penalmente responsabile.

I due regolamenti prevedono inoltre che: "le disposizioni della legge che disciplina la responsabilità penale dei minori nei casi e per i soggetti rientranti nei requisiti ivi stabiliti, possono essere applicate alle persone di età superiore ai diciotto anni e inferiore ai ventuno anni che commettono un atto criminale". Il LORPM aggiunge che ciò può essere fatto quando i giudici ritengono necessario che coloro che sono definiti dalla dottrina penale come "giovani adulti" possano essere soggetti alla legge dei minori.

Come affermato nel Memorandum esplicativo di LORPM, la risposta del Codice penale per i minori deve essere duplice:

- Penalità: una misura giudiziaria contro la violazione di una norma penale, che incoraggia l'acquisizione di responsabilità nel bambino, soggetto di diritti e doveri.
- Carattere educativo: l'interesse superiore del bambino e la prevenzione speciale della sua educazione sono più importanti della remunerazione e prevenzione speciale che è caratteristica invece della legge penale degli adulti.

Pertanto, in base a questo principio, alcuni comportamenti non possono essere puniti, nonostante siano riconosciuti nel Codice Penale, perché sono considerati controproducenti per i minori o perché sono eseguiti da soggetti sotto i 14 anni di età, e questi soggetti sono considerati non imputabili ai fini della responsabilità penale.

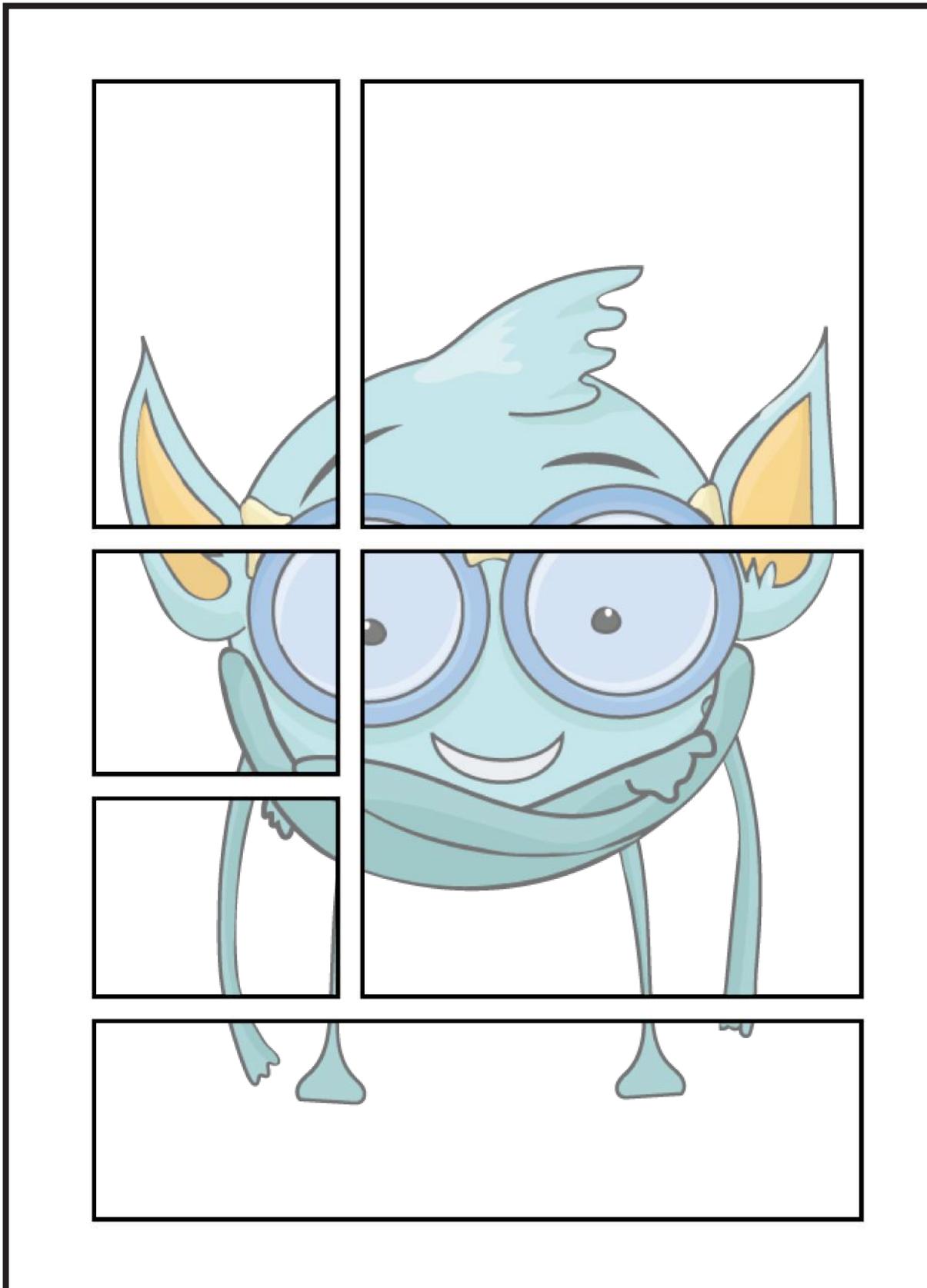


WING!

PS!

WILE!

WING!



8.3 CONTESTO FRANCESE...

In Francia, il cyberbullismo esiste da molto tempo ma può essere considerato recente in termini di legislazione. Infatti è solo in seguito al suicidio di Marion Fraisse il 13 febbraio 2013, impiccata con il suo cellulare accanto a lei, che il cyberbullismo nelle scuole ha cominciato a essere mediatizzato. Ci volle più di un anno dopo questa tragedia perché i legislatori riconoscessero implicitamente il cyberbullismo come reato penale. Anche se questo reato non è punito come tale, la responsabilità personale dell'autore può essere riconosciuta sulla base della legge civile, della stampa e penale. Più specificamente, questo tipo di atti rientra nei casi di insulti pubblici e diffamazione (art. 32, legge del 29 luglio 1881), violazione della privacy (art. 9, codice civile), diritto di immagine (art. 226-1 e 226-2, codice penale), discriminazione e furto d'identità (art. 226-4-1, codice penale), cyber-violenza sessuale (art. 226-2-1, codice penale) e schiaffeggio allegro o "happy slapping" (art. 222-33-3, codice penale). Questi atti sono suscettibili di essere considerati come cyberbullismo. Tuttavia, in seguito alla legge del 4 agosto 2014 sulla reale uguaglianza tra uomo e donna, il legislatore ha stabilito un quadro giuridico per il cyberbullismo. Secondo l'articolo 222-33-2-2 del Codice penale, il cyberbullismo fa parte delle molestie morali. Queste ultime sono un reato e la legge afferma che si è in presenza di molestie morali quando:

- La vittima soffre "un deterioramento delle sue condizioni di vita con conseguente alterazione della sua salute fisica e mentale"
- Questo deterioramento delle sue condizioni di vita è causato da "parole e comportamenti ripetuti"

Oltre a queste condizioni, la pena è aggravata se:

- La vittima ha 15 anni
- La vittima ha una vulnerabilità (età, malattia, infermità, disabilità fisica o mentale)
- Gli atti ripetuti in questione sono stati commessi attraverso un servizio di comunicazione online

Il legislatore specifica che la pena può essere fino a 3 anni di reclusione e la multa fino a 45000 euro nei casi in cui sono verificate due di queste condizioni. In Francia è davvero la natura ripetitiva che distingue legalmente il cyberbullismo dalla cyber-violenza come la diffamazione (pubblica e non pubblica), la discriminazione e, più in generale, l'invasione della privacy. È facile confondere il cyberbullismo con questi altri concetti, ma è importante chiarire che ogni concetto ha un quadro giuridico specifico. Pertanto, è necessario caratterizzare la natura dei fatti trattati prima di intraprendere procedimenti giudiziari o amministrativi.





Ai sensi dell'articolo 40 del Codice di Procedura Penale spetta a qualsiasi funzionario riferire all'autorità giudiziaria fatti che possono costituire un reato. Di conseguenza, le scuole devono prendere misure preventive in merito. Nonostante questo quadro giuridico, la giurisprudenza sulle molestie informatiche rimane debole ed è raro che venga intrapresa una procedura giudiziaria.

Ciò può essere dovuto alla complessa e lunga procedura giudiziaria, ad una tendenza al silenzio delle vittime e alla volontà dei genitori di risolvere i conflitti con l'istituto scolastico o da soli. Quest'anno, tuttavia, la responsabilità dello Stato nel caso di cyberbullismo di Marion Fraisse è stata riconosciuta dal "Tribunal Administratif di Versailles" (5 gennaio 2017). In realtà, lo Stato è stato condannato a pagare i danni alla famiglia di Marion per lesioni morali. In questo caso, era stata sollevata anche la questione di introdurre il problema del bullismo a scuola per regolamento, ma il tribunale ha respinto questa richiesta della famiglia. In ogni caso, lo studente autore del cyberbullismo (cyberbullo) è spesso per lo più sottoposto a sanzioni disciplinari per cui è consigliabile affrontare la questione prima di tutto con gli altri studenti o con un membro del personale della scuola prima di prendere in considerazione una procedura legale.



9. RISORSE, CAMPAGNE, PUBBLICAZIONI, DEO, APP E WEBLINK

9.1. ITALIA...

APP e RISORSE PER SEGNALARE UN CASO DI CYBERBULLISMO

<https://play.google.com/store/apps/details?id=it.poliziadistato.youpol&hl=it>

"YOUPOL" App della polizia postale

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.daphne.deletocyberbullying>

L'Age ha creato l'app Deletocyberbullying, la versione italiana della App europea per studenti, docenti e genitori per prevenire e contrastare il cyberbullismo nelle scuole e nella società; l'applicazione per tablet e smartphone Android è gratuita e può essere scaricata direttamente su Google Play

<https://www.commissariatodips.it/approfondimenti/cyberbullismo.html>

Sito del Commissariato di Pubblica Sicurezza con indicazioni utili sul cyberbullismo

<http://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/6732832>

Infografica Garante della Privacy Legge n 71 2017 sul cyberbullismo

<http://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/6732688>

modello per segnalazione/reclamo in materia di cyberbullismo

SITOGRAFIA

www.generazioniconnesse.it

Sito web e guida pratica messi a disposizione dal Ministero della Pubblica Istruzione

www.azzurro.it

Sito del Telefono Azzurro che da 30 anni ascolta ogni giorno bambini e adolescenti e offre risposte concrete alle loro richieste di aiuto, anche attraverso la collaborazione con istituzioni, associazioni e altre realtà territoriali.



9. RISORSE, CAMPAGNE, PUBBLICAZIONI, VIDEO, APP E WEBLINK

<https://www.savethechildren.it>

Save the Children Italia Ong (Organizzazione non governativa) riconosciuta dal Ministero degli Affari Esteri che porta avanti attività e progetti rivolti sia ai bambini e alle bambine dei cosiddetti paesi in via di sviluppo che a quelli che vivono sul territorio italiano

<http://www.sonetbull.eu/?lang=it>

Sonet bull- l'uso di strumenti ICT di social networking insieme a tecniche di peer learning e crowdsourcing per formare comunità scolastiche sul come affrontare il bullismo degli studenti

www.poliziadistato.it

con #cuoriconnessi più sicuri in Rete, la campagna di sensibilizzazione sul delicato tema del cyberbullismo, la Polizia di Stato è scesa in campo insieme a Unieuro, con l'obiettivo di sensibilizzare bambini, adolescenti, ragazzi e famiglie, sui rischi e pericoli di un uso distorto di internet

<https://anticyberbullismo.it/>

Il Centro nazionale anti-cyberbullismo (CNAC) intende offrire un primo consulto legale gratuito, in modo da permettere alle vittime di cyberbullismo e abusi online (o alle loro famiglie/insegnanti) di essere nella condizione di conoscere e poter esercitare i propri diritti.

<http://www.corecomitalia.it>

La Corecom (Autorità per le Garanzie nelle comunicazioni), nelle diverse Regioni, realizza pubblicazioni e ricerche sulla prevenzione delle condotte a rischio in Rete e del Cyberbullismo

www.ifos-formazione.com

Ente di Formazione che offre consulenze alle scuole tramite i siti collegati disponibili in Italiano e Inglese (<http://www.cyberbullismo.com>; <http://www.cyberbullismo.it>; <http://www.cyberbullismo.eu>)

<https://terredeshommes.it>

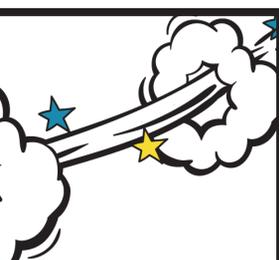
Terre des Hommes è una Fondazione che ogni giorno è in prima linea per proteggere i bambini dalla violenza, dall'abuso e dallo sfruttamento e per assicurare a ogni bambino scuola, educazione informale, cure mediche e cibo

<https://www.asscrescereinsieme.org>

Associazione del privato sociale che si occupa di prevenzione delle condotte a rischio dei giovani con particolare riferimento a bullismo e cyberbullismo

<http://www.mabasta.org>

"Movimento Anti Bullismo animato da Studenti Adolescenti" nato nel 2016 grazie all'ini-



ziativa di un gruppo di studenti dell'Istituto Galilei-Costa di Lecce.

PUBBLICAZIONI E RISORSE ON LINE

<http://www.miur.gov.it/documents/20182/0/Linee+Guida+Bullismo+++2017.pdf/4d-f7c320-e98f-4417-9c31-9100fd63e2be?version=1.0>

MIUR: Aggiornamento LINEE DI ORIENTAMENTO per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo ottobre 2017

http://www.istruzione.it/allegati/2015/2015_04_13_16_39_29.pdf

MIUR: LINEE DI ORIENTAMENTO per azioni di prevenzione e contrasto al bullismo e al cyberbullismo aprile 2015

http://www.istruzione.it/allegati/2016/Piano_azioni_definitivo.pdf

"Le scuole unite contro il bullismo" Piano di azione per la prevenzione del bullismo e del cyber-bullismo a scuola 2016/17

<http://www.generazioniconnesse.it/file/documenti/Vademecum/2016/impaginato%20vademecum.pdf>

Guida operativa per conoscere e orientarsi nella gestione di alcune problematiche connesse all'utilizzo delle tecnologie digitali da parte dei più giovani

<http://www.generazioniconnesse.it/site/it/educazione-civica-digitale>

Questo "Sillabo" ha lo scopo di inquadrare il corpus di temi e contenuti che sono alla base dello sviluppo di una piena cittadinanza digitale degli studenti attraverso il percorso educativo

<http://www.azzurro.it/it/content/ebook-il-nostro-posto-nella-rete>

Pubblicazione del "Telefono Azzurro" dal titolo: IL NOSTRO POST(O) NELLA RETE Quello che ogni genitore deve sapere: prospettive, sfide e responsabilità

<http://www.azzurro.it/sites/default/files/Dossier%20Cyberbullismo%20-%20Telefono%20Azzurro.pdf>

DOSSIER CYBERBULLISMO: Pubblicazione del "Telefono Azzurro" sul Cyberbullismo

https://www.giustizia.it/giustizia/it/mg_2_5_12.page

Gloss@ 1.1 - l'Abc dei comportamenti devianti online

Strumento di consultazione disponibile in italiano e in inglese, permette di acquisire informazioni essenziali sulle condotte online illecite con una sintetica spiegazione delle loro principali caratteristiche

<https://www.slideshare.net/libreitalia/cyberbullismo-e-uso-consapevole-dei-social-me->



9. RISORSE, CAMPAGNE, PUBBLICAZIONI, VIDEO, APP E WEBLINK



[dia](#)

Slide su Cyberbullismo e uso consapevole dei social media

ISTRUZIONI PER L'USO per la prevenzione del Cyberbullismo e la navigazione on line a rischio:

LINEE GUIDA Genitori

<http://www.ifos-formazione.com/ifos/uploads/Manuali%20Peer%20to%20Peer/manuale%20genitori.pdf>

LINEE GUIDA Studenti

<http://www.ifos-formazione.com/ifos/uploads/Manuali%20Peer%20to%20Peer/manuale%20studenti.pdf>

LINEE GUIDA Insegnanti

<http://www.ifos-formazione.com/ifos/uploads/Manuali%20Peer%20to%20Peer/manuale%20insegnanti.pdf>

VIDEO

www.age.it/vorrei-essere-belen/

"Vorrei essere Belen" è un cortometraggio realizzato dall'AGE in cui i protagonisti sono ragazzi e ragazze di un'età compresa tra i 14 e i 18 anni. La sceneggiatura prende spunto da tre storie vere. L'obiettivo è far capire che chiunque, di qualsiasi età, etnia, religione, sia vittima di atti di bullismo e cyberbullismo deve trovare il coraggio di parlare e denunciare i responsabili

<https://www.youtube.com/watch?v=SVGdPIFbc7I>

Spot della Polizia per spiegare ai giovani che l'anonimato in internet può essere facilmente aggirato dalla Polizia Postale di fronte ai reati di cyberbullismo

https://www.youtube.com/watch?v=la2uT8n6_I

Paola Cortellesi con Marco Mengoni - Monologo sul bullismo - "Mi chiamo Giancarlo Catino e credo nell'amicizia": è un video che illustra il percorso "sofferto" di un ragazzo vittima di bulli e cyberbulli attraverso i diversi gradi di istruzione (primaria, secondaria di primo e secondo grado).

PROTOCOLLI DI INTESA

<http://garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/7474354>

Garante per la Privacy e Polizia di Stato insieme contro il cyberbullismo: siglato Protocollo di Intesa volto a rafforzare il sistema di tutele nei confronti dei minori dai pericoli del web.

<http://www.moige.it/media/2017/12/protocollo-ANCI.pdf>

Il MOIGE (Movimento italiano genitori) ha sottoscritto un Protocollo d'intesa con l'ANCI (Associazione Nazionale Comuni Italiani) finalizzato a coinvolgere le amministrazioni locali, le scuole e la cittadinanza in iniziative orientate alla prevenzione e al contrasto di tutte le forme di bullismo e cyberbullismo.

9.2 SPAGNA...

<https://www.mecd.gob.es/educacion/mc/convivencia-escolar/recursos/materiales-otros-recursos/ciberacoso.html> .

Pagina web del Ministero della Pubblica Istruzione dedicata al "cyberbullismo". Contiene molte risorse sull'argomento che è possibile scaricare dal sito.

<http://www.madrid.org/bvirtual/BVCM013909.pdf> .

Guida alle risorse per le strutture educative nei casi di cyberbullismo. L'intervento nei centri educativi: materiali per gli attori educativi ed esempi di attività.

<http://www.pantallasamigas.net/> .

"PantallasAmigas" è un'iniziativa la cui missione è la promozione di un uso sano e sicuro delle nuove tecnologie e di una cittadinanza digitale responsabile nell'infanzia e nell'adolescenza.

<http://www.contraelbullying.com/recursos-para-docentes/>.

Risorse per insegnanti contro bullismo e cyberbullismo.

<https://edu.esemtia.com/LoginEsemtia.aspx#> .

Permette a qualsiasi studente, insegnante o membro dello staff del centro educativo di comunicare in modo confidenziale qualsiasi situazione di rischio rilevata, quindi analizzarla e, se necessario, seguirla o agire su di essa.

<http://www.buddytoolkids.com/main/> .

È uno strumento molto efficace di valutazione per individuare il bullismo in quanto permette di fare una "radiografia sociale" della classe attraverso varie domande a cui gli



9. RISORSE, CAMPAGNE, PUBBLICAZIONI, VIDEO, APP E WEBLINK



studenti rispondono in modo confidenziale e senza essere consapevoli dell'obiettivo finale. In meno di 10 minuti, il sistema consente di identificare casi di molestie, effettuare una valutazione proattiva continua, misurare e collocare gli studenti, nonché verificare indirettamente la loro sincerità per rafforzare l'affidabilità e la validità del test .

<https://www.cibercorresponsales.org/pages/recursos-sobre-el-bullying-y-el-acoso-escolar> .

Un sito web dedicato alla sicurezza e al mondo di Internet che ha delle sezioni specifiche sul bullismo o il cyberbullismo. Raccomanda e presenta video e materiali per la visualizzazione in classe, nonché testi, opinioni e altri testi molto interessanti da seguire e consigliare alla comunità educativa

<http://www.gabinetecomunicacionyeducacion.com/es/noticias/cinco-recursos-para-ensenar-los-mas-jovenes-combatir-el-ciberacoso> .

Cinque risorse per insegnare ai giovani come combattere il cyberbullismo.

<http://www.copmadrid.org/webcopm/recursos/CiberbullyingB.pdf> .

Guida alle risorse didattiche per i centri educativi.

<http://www.eskolabakegune.euskadi.eus/web/eskolabakegune/recursos-ciberbullying> .

Risorse educative sul cyberbullismo pubblicate dal governo basco.

9.3 FRANCIA...

SITO WEB E GUIDA PRATICA MESSI A DISPOSIZIONE DAL MINISTERO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE.

<https://www.nonaharcelement.education.gouv.fr/que-faire/>

Pagina web del Ministero della Pubblica Istruzione dedicata al "cyberbullismo". Contiene molte risorse sull'argomento che è possibile scaricare dal sito

<https://www.nonaharcelement.education.gouv.fr/ressources/guides/guide-sur-les-cyberviolences/>.

Guida fornita dal Ministero della Pubblica Istruzione per combattere il cyberbullismo tra studenti

http://media.education.gouv.fr/file/09_septembre/58/6/guide-cyberharcelement_190586.pdf.

Seconda guida messa a disposizione dal Ministero della Pubblica Istruzione per combattere il cyberbullismo tra studenti

NUMERI DI EMERGENZA E RISORSE PER SEGNALARE UN CASO DI CYBERBULLISMO

<http://www.pointdecontact.net/>.

Sito Web per la segnalazione anonima di qualsiasi contenuto considerabile come cyberbullismo

<https://www.netecoute.fr/>.

Sito web del numero di emergenza da chiamare in caso di cyberstalking

GIOCHI

<http://www.2025exmachina.net/>.

Gioco interattivo per educare gli studenti delle scuole superiori (14-17 anni) sul comportamento online

<https://www.stoplaviolence.net/game#acceuil>.

Gioco interattivo per educare gli studenti delle scuole medie (11-14 anni) sul comportamento online

<https://www.isoloir.net/projet/principe>.

Gioco sulla cittadinanza online per dare il diritto ai minori di esprimersi nella società digitale

ASSOCIAZIONI

<https://www.tralalere.com/page/actualite>.

Associazione impegnata nella creazione di risorse e giochi interattivi online

<http://www.e-enfance.org/cyber-harcelement>.

Associazione di riferimento in termini di lotta contro il cyberstalking in Francia

<http://www.marionlamaintendue.com>.

Associazione impegnata a sensibilizzare contro il cyberstalking nelle scuole. Diretta da Nora Fraise, la madre di Marion (13 anni) che si è suicidata in seguito a un caso di cyberbullismo al college.

APPLICAZIONI

<https://itunes.apple.com/fr/app/stop-bashing!/id694158169?mt=8>.



9. RISORSE, CAMPAGNE, PUBBLICAZIONI, VIDEO, APP E WEBLINK



Applicazione per combattere le molestie informatiche promuovendo scambi tra bambini e genitori

VIDEO

https://www.youtube.com/user/Contreleharcelement/videos?disable_polymer=1.

Canale Youtube per combattere le molestie contenente molte risorse

<https://www.youtube.com/watch?v=k2QmcskSiCl> .

Campagna pubblicitaria contro il cyberbullismo promossa dal Ministero della Pubblica Istruzione

<https://www.youtube.com/watch?v=cwTQ4vaUoAM>.

Video vincitore del premio "no harassment" nel 2017

« Marion, 13 ans pour toujours ».

Film basato su una storia vera che descrive la vita di Marion, vittima del cyberbullismo, e la lotta di sua madre. È il caso più pubblicizzato di cyberbullismo in Francia.

EVENTI

<http://www.internetsanscrainte.fr/le-projet/safer-internet-program>

La giornata "Internet Sans crainte" per un Internet più sicuro è il più importante evento di sensibilizzazione sul cyberbullismo. È parte di un programma europeo, riunisce tutti gli attori che combattono contro il cyberbullismo e si è tenuto quest'anno il 6 febbraio 2018.

<http://eduscol.education.fr/cid72752/prix-non-au-harcelement-2016-2017.html>

Una competizione per tutte le scuole francesi per premiare il miglior video di sensibilizzazione contro molestie e cyberbullismo. Questo evento si svolge generalmente il primo giovedì di novembre.



10. QUESTIONARIO ON-LIVE

10.1 DESCRIZIONE DEL QUESTIONARIO

Il Questionario On-Live (vedi allegato 1), costituisce uno strumento utile per indagare alcuni aspetti relativi al fenomeno del Cyberbullismo con particolare riferimento alle diverse forme di prevaricazione agite on line.

È stato curato nella sua realizzazione dalla Dr.ssa Roberta Poli, psicologo scolastico, e dalla Prof.ssa Clelia Gentili, docenti dell'Istituto "Piaget-Diaz" di Roma (Italia), Corso per i Servizi Socio Sanitari.

La stesura dell'introduzione e della seconda e terza sezione, è stata curata dalla Prof.ssa Roberta Poli in collaborazione con la Dr.ssa Angela Gismondi, psicologa psicoterapeuta, vicepresidente dell'Associazione "Crescere Insieme" (www.assocrescereinsieme.org) che opera da anni nel settore della ricerca intervento sui fenomeni del bullismo e del cyberbullismo.

Il questionario è anonimo per consentire ai ragazzi di sentirsi più sicuri nel rispondere con sincerità alle diverse domande e gli unici dati richiesti sono età, sesso e classe per permettere di differenziare le caratteristiche demografiche del campione.

Nella pagina introduttiva sono state inserite delle istruzioni preliminari che illustrano le finalità della ricerca. Per maggiore chiarezza viene sottolineato sin dall'inizio che le risposte devono riferirsi "...al periodo trascorso dall'inizio dell'anno scolastico ad oggi".

La scelta di circoscrivere il periodo di riferimento mira a rilevare episodi relativamente recenti onde consentire al personale scolastico, nel caso in cui emergano situazioni di particolare criticità, di utilizzare i risultati dell'indagine per realizzare interventi mirati nella scuola.

Prima della compilazione del questionario viene riportata la definizione di Cyberbullismo ripresa e parzialmente modificata da Telefono Azzurro (2016) e si chiarisce con alcuni esempi cosa si intende per le otto diverse tipologie di cyberbullismo (Flaming, Harassment, Denigration, Impersonation, Outing e Trickery, Exclusion, Cyberstalking e Cyberbashing o Happy Slapping).

Il questionario, nella sua impostazione, è suddiviso in tre sezioni così strutturate:



10. QUESTIONARIO ON-LIVE

Prima sezione: inizia con due domande preliminari che servono ad accertare il grado di soddisfazione nella scelta del percorso di studi ed eventuali ripetenze dell'allievo.

Seguono 10 domande chiuse che indagano diverse aree:

valutazione scolastica (n.3), rapporto con i compagni/ amicizie a scuola (n. 4, 5 e 6), rapporto con gli insegnanti (n.7), rapporto con altri adulti a scuola (n.8), interesse dei genitori per la scuola (n.9), valutazione del benessere e della sicurezza a scuola (n.10,11 e 12).

Le risposte sono distribuite secondo una scala in cui l'allievo deve scegliere tra cinque possibili risposte che sono graduate in sequenza tra loro (da "Molto" a "Per Niente"), in base ad uno specifico criterio.

Seconda sezione: è articolata in 5 tabelle a doppia entrata che indagano, attraverso degli esempi comportamentali, le principali tipologie di cyberbullismo incrociandole con la frequenza con cui questi comportamenti vengono messi in atto.

L'elaborazione di questa sezione è stata particolarmente complessa sia per la novità delle aree indagate (ruoli dei diversi protagonisti all'interno del fenomeno), sia per la presenza nei ragazzi di comportamenti che talvolta oscillano dall'una all'altra posizione; per tale motivo è stata evidenziata sin dall'inizio la possibilità di fornire più risposte alla stessa domanda.

Particolare attenzione è stata posta nella formulazione delle istruzioni preliminari per spiegare bene ai ragazzi in che modo si può aiutare o sostenere un'azione negativa agita da un compagno.

Le diverse tabelle indagano le seguenti tipologie di cyberbullismo:

Tabella A: Harassment

Tabella B: Denigration

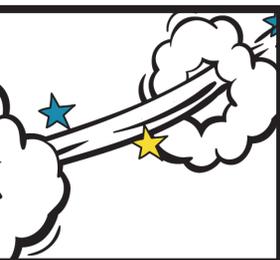
Tabella C: Cyberbashing o happy slapping

Tabella D: Trickery

Tabella E: Exclusion

Nelle possibili risposte si delineano i ruoli del Cyberbullo ("ho fatto"), dell'Aiutante ("ho aiutato a fare"), del Sostenitore ("Ho stimolato a fare"), della Vittima ("ho subito"), del Difensore della vittima ("ho aiutato chi subiva") e degli Spettatori esterni ("ho visto fare senza intervenire").

Terza sezione: composta da una sola domanda semi-chiusa consente ai ragazzi di scegliere tra 10 risposte predefinite corrispondenti ciascuna ad una diversa modalità di intervento possibile per aiutare una vittima di cyberbullismo (intervento diretto, richiesta di aiuto esterno, segnalazione ad adulti a scuola o in famiglia, ricorso alle autorità competenti, astensione da ogni tipo di intervento).



È consentito alla fine aggiungere una risposta aperta (F11 "altro"), da specificare nel contenuto.

Al termine del questionario è stata inserita una parte finale in cui i ragazzi sono sollecitati a rivolgersi al personale della scuola per raccontare la propria esperienza e capire meglio cosa fare; Questa sezione prevede la possibilità di personalizzare in ogni scuola la persona o la situazione (es. sportello di consulenza psicologica) a cui è possibile rivolgersi per avere maggiori informazioni e/o per richiedere aiuto.

10.2 GUIDA ALLA SOMMINISTRAZIONE...

Insieme al questionario è stata elaborata dalla Prof.ssa R. Poli una "Guida alla presentazione e alla somministrazione del questionario" (vedi allegato 2) che consente agli operatori di uniformare le procedure allo scopo di garantire una maggiore omogeneità nella raccolta dei dati.

La guida fornisce preliminarmente le istruzioni per la presentazione del questionario on-live al Dirigente Scolastico/Preside/Direttore, con le indicazioni sui momenti della giornata più adatti alla somministrazione dello strumento.

Nelle istruzioni per la somministrazione sono indicate dettagliatamente tutte le procedure da adottare sezione per sezione con particolare attenzione alla presentazione dello strumento e alla definizione preliminare del cyberbullismo e delle sue diverse tipologie.

Nella guida è compresa una scheda finale costituita da un modulo di raccolta dati, da compilare al termine della somministrazione per evidenziare eventuali osservazioni utili a rilevare criticità o possibili interferenze avvenute durante la rilevazione.

10.3 FASE PILOTA...

Prima di giungere alla stesura finale, il questionario è stato somministrato a due classi campione dell'Istituto "Piaget-Diaz", per verificare eventuali errori o difficoltà nella comprensione delle domande da parte dei ragazzi.

A seguito della fase pilota sono state apportate alcune lievi modifiche sia nella definizione delle domande, sia nella formulazione delle istruzioni per renderle più chiare e comprensibili ai ragazzi delle classi prime (età media 14/15 anni).



104 FASE SPERIMENTALE...

Il questionario e la guida alla presentazione e somministrazione dello strumento, nella loro stesura finale, sono stati elaborati dalle docenti del "Piaget-Diaz" all'inizio del mese di aprile 2017. Successivamente sono stati tradotti in spagnolo e francese per consentire la somministrazione dello strumento nelle scuole selezionate dagli altri paesi partner.

La traduzione è stata curata da Cazalla International per la versione spagnola e da Pistes Solidaires per la versione francese.

Nel periodo compreso tra aprile e maggio 2017 i questionari sono stati somministrati ad un campione complessivo di 653 soggetti così distribuiti:

Italia: Istituto Piaget-Diaz e Istituto ELIS (N= 204 soggetti), somministrazione a cura di Replay Network

Francia: Istituto Paul Bert (N=165 soggetti), somministrazione a cura di Pistes Solidaires

Spagna: Istituto Resumen (N= 184 soggetti), somministrazione a cura di Cazalla Intercultural.

Ciascun partner ha provveduto ad inviare i questionari, completi dei moduli di raccolta dati per ciascuna classe, a Cazalla Intercultural che si è occupata della elaborazione dei risultati, trasformati successivamente in grafici esplicativi.

La Prof.ssa Roberta Poli, docente dell'I.I.S. Piaget-Diaz di Roma, ha curato l'analisi descrittiva e il commento finale dei risultati emersi dalla somministrazione del questionario ai tre diversi campioni in Italia, Spagna e Francia.

10.5 QUESTIONARIO (ALLEGATO 1)...



QUESTIONARIO ON-LIVE (Project 2016-2ES02-KA205-008314)

Data _____ Classe: I II Sezione _____
 Scuola _____
 Sesso: M F Età _____

Questo questionario serve a capire la tua esperienza riguardo al cyberbullismo. Il questionario è anonimo, non scrivere il tuo nome da nessuna parte ed è segreto quindi nessuno nella tua scuola potrà conoscere le tue risposte. Non ci sono risposte giuste o sbagliate, quindi puoi rispondere spontaneamente in base alla tua esperienza ma è importante che tu lo compili da solo/a, senza parlare con i compagni. Se ci sono domande a cui non vuoi rispondere puoi lasciarle in bianco però ti preghiamo di rispondere in modo veritiero a tutte le domande possibili. Ricorda che le risposte devono riferirsi al periodo trascorso dall'inizio dell'anno scolastico ad oggi.

Prima di iniziare vorremmo essere chiari su cosa vuole dire CYBERBULLISMO:

Il cyberbullismo si può definire come *l'uso delle nuove tecnologie per minacciare, intimidire, mettere a disagio ed escludere altre persone*, che hanno difficoltà a difendersi. In questo fenomeno, le prepotenze hanno la capacità di diffondersi all'istante, con un'assenza di limiti spazio-temporali.

Il termine definisce un *comportamento intenzionale e ripetuto* nel tempo. Le prepotenze possono essere *messe in atto da un singolo o dal gruppo* e spesso ciò avviene sotto gli occhi di un vasto pubblico di spettatori. La vittima ha la sensazione di poter essere raggiunta dovunque si trovi.

Sì possono distinguere otto TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO:

1. **flaming**: invio di messaggi online violenti e/o volgari mirati a suscitare scontri verbali;
2. **harassment**: invio ripetuto di messaggi offensivi con l'obiettivo di ferire qualcuno;
3. **denigration**: parlar male di qualcuno per danneggiare la sua reputazione, via e-mail, messaggistica istantanea, etc.;
4. **impersonation**: sostituzione di persona, il farsi passare per un'altra persona e inviare messaggi o pubblicare testi offensivi;
5. **outing e trickery**: pubblicazione on line di informazioni private e/o imbarazzanti su un'altra persona raccolte attraverso confidenze spontanee (outing), oppure ottenere la fiducia di qualcuno per poi pubblicare o condividere con altri le informazioni raccolte con l'inganno (trickery).
6. **exclusion**: escludere deliberatamente una persona da un gruppo, per ferirla;
7. **cyberstalking**: ripetute e minacciose molestie e denigrizioni.
8. **cyberbashing o happy slapping**: picchiare un coetaneo, mentre altri riprendono l'aggressione con lo smartphone. Inviare on line il video per dividerlo con altri utenti in rete.

A cura di Roberta Poli e Clelia Gentili, docenti I.I.S. "PIAGET-DIAZ", Roma
 La definizione di cyberbullismo è stata ripresa e parzialmente modificata da Telefono Azzurro, 2016



10. QUESTIONARIO ON-LIVE



QUESTIONARIO ON-LIVE



2

DI SEGUITO TROVERAI UNA SERIE DI DOMANDE, METTI UN SEGNO SUL QUADRATINO CORRISPONDENTE ALLA RISPOSTA CHE HAI SCELTO. È POSSIBILE DARE UNA SOLA RISPOSTA.

1. Sei soddisfatto/a di aver scelto questo indirizzo di studi? Sì No
2. Sei mai stato/a bocciato/a negli ultimi anni? Sì No
3. Sei soddisfatto/a della tua valutazione scolastica?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente
4. Come ti trovi con i tuoi compagni di classe?
 Molto bene Bene Né bene né male Male Molto male
5. Hai stretto rapporti di amicizia con uno o più compagni di classe?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente
6. Come ti trovi con gli altri ragazzi/e che frequentano la tua scuola?
 Molto bene Bene Né bene né male Male Molto male
7. Sei soddisfatto/a del rapporto che hai con la maggior parte dei tuoi insegnanti?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente
8. Quanto ti senti accolto/a e seguito/a dalla maggior parte degli adulti a scuola?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente
9. I tuoi genitori si interessano alla tua esperienza a scuola?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente
10. Ti trovi bene nella tua scuola?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente
11. Nella tua scuola c'è un'atmosfera piacevole e accogliente?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente
12. Quanto ti senti sicuro/a a scuola?
 Molto Abbastanza Sufficientemente Poco Per niente

A cura di Roberta Poli e Clelia Gentili, docenti I.I.S. "PIAGET-DIAZ", Roma
La definizione di cyberbullismo è stata ripresa e parzialmente modificata da Telefono Azzurro, 2016

LEGGI ATTENTAMENTE LE ISTRUZIONI PRIMA DI RISPONDERE ALLE DOMANDE

Di seguito troverai delle tabelle che illustrano alcune forme di cyberbullismo descritte all'inizio del questionario. Tiene presente che, si può aiutare chi ha fatto una certa azione, semplicemente condividendo con altri e/o ripubblicando i contenuti offensivi (messaggi, foto o video). Ti preghiamo di indicare come ti sei comportato/a nelle diverse situazioni descritte e quante volte è successo dall'inizio dell'anno scolastico ad oggi.

È POSSIBILE DARE PIÙ RISPOSTE METTENDO UN SEGNO NELLA CASELLA CORRISPONDENTE ALLA RISPOSTA CHE HAI SCELTO.

A) Minacce, messaggi, commenti offensivi, disturbanti e insultanti in chat o sui Social Network

DALL'INIZIO DELL'ANNO SCOLASTICO AD OGGI	Non è mai successo	È successo solo una o due volte	È successo due o tre volte al mese	È successo circa una volta alla settimana	È successo diverse volte alla settimana
A1. Ho fatto					
A2. Ho aiutato a fare					
A3. Ho stimolato a fare					
A4. Ho subito					
A5. Ho aiutato chi subiva					
A6. Ho visto fare senza intervenire					

B) Pubblicazione di foto/video offensivi o indesiderati sui Social Network

DALL'INIZIO DELL'ANNO SCOLASTICO AD OGGI	Non è mai successo	È successo solo una o due volte	È successo due o tre volte al mese	È successo circa una volta alla settimana	È successo diverse volte alla settimana
B1. Ho fatto					
B2. Ho aiutato a fare					
B3. Ho stimolato a fare					
B4. Ho subito					
B5. Ho aiutato chi subiva					
B6. Ho visto fare senza intervenire					

C) Azioni aggressive con calci, pugni, schiaffi, ecc. mentre altri riprendono la scena. Inviare on line il video per condividerlo con altri utenti in rete

DALL'INIZIO DELL'ANNO SCOLASTICO AD OGGI	Non è mai successo	È successo solo una o due volte	È successo due o tre volte al mese	È successo circa una volta alla settimana	È successo diverse volte alla settimana
C1. Ho fatto					
C2. Ho aiutato a fare					
C3. Ho stimolato a fare					
C4. Ho subito					
C5. Ho aiutato chi subiva					
C6. Ho visto fare senza intervenire					

A cura di Roberta Poli e Clelia Gentili, docenti I.I.S. "PIAGET-DIAZ", Roma
La definizione di cyberbullismo è stata ripresa e parzialmente modificata da Telefono Azzurro, 2016





QUESTIONARIO ON-LIVE

D) Rivelare e condividere on line segreti, situazioni e informazioni imbarazzanti su qualcuno ottenute con l'inganno

DALL'INIZIO DELL'ANNO SCOLASTICO AD OGGI	Non è mai successo	È successo solo una o due volte	È successo due o tre volte al mese	È successo circa una volta alla settimana	È successo diverse volte alla settimana
D1. Ho fatto					
D2. Ho aiutato a fare					
D3. Ho stimolato a fare					
D4. Ho subito					
D5. Ho aiutato chi subiva					
D6. Ho visto fare senza intervenire					

E) Escludere con intenzione una persona da una chat o da un game per emarginarla e isolarla dal gruppo

DALL'INIZIO DELL'ANNO SCOLASTICO AD OGGI	Non è mai successo	È successo solo una o due volte	È successo due o tre volte al mese	È successo circa una volta alla settimana	È successo diverse volte alla settimana
E1. Ho fatto					
E2. Ho aiutato a fare					
E3. Ho stimolato a fare					
E4. Ho subito					
E5. Ho aiutato chi subiva					
E6. Ho visto fare senza intervenire					

F) Secondo te cosa bisognerebbe fare in queste situazioni per aiutare una vittima di cyberbullismo?

È POSSIBILE DARE PIÙ RISPOSTE

- F1. Dire al cyberbullo di non fare determinate azioni (scrivere messaggi offensivi, filmare la vittima, etc.)
- F2. Cercare di fermare il cyberbullo
- F3. Coinvolgere un amico o un gruppo di amici per aiutare la vittima
- F4. Parlare con un insegnante dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F5. Parlare con un altro adulto a scuola dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F6. Parlare con i propri genitori dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F7. Segnalare in forma anonima ai genitori, agli insegnanti e/o alla scuola eventuali casi di cyberbullismo
- F8. Segnalare l'accaduto alle autorità competenti (Polizia Postale)
- F9. Non fare nulla
- F10. Non saprei cosa potrei fare per aiutare la vittima
- F11. Altro (specificare) _____

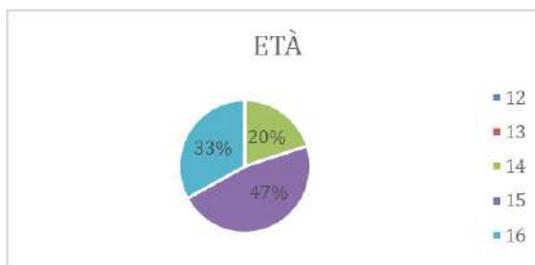
Se senti il bisogno di approfondire questo argomento puoi rivolgerti a _____ che potrà ascoltare la tua esperienza e ti potrà aiutare a capire meglio cosa fare. Grazie per la collaborazione!

A cura di Roberta Poli e Clelia Gentili, docenti I.I.S. "PIAGET-DIAZ", Roma
La definizione di cyberbullismo è stata ripresa e parzialmente modificata da Telefono Azzurro, 2016

10.6 ANALISI DEI DATI EMERSI DAI QUESTIONARI...

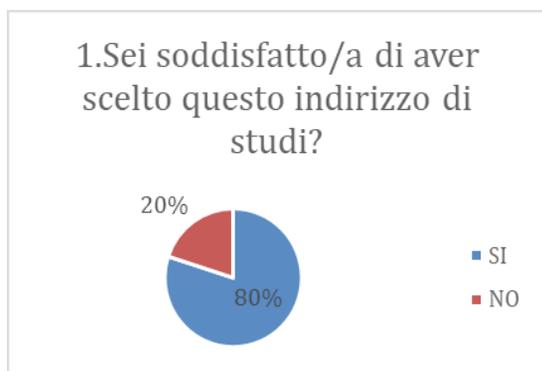
10.6.1 ITALIA

Il campione italiano è costituito da 204 soggetti provenienti dall'I.I.S. "Piaget-Diaz" e dall'Istituto ELIS di Roma. Si tratta di un campione prevalentemente maschile (58%), l'età si attesta in quasi il 50% dei casi sui 15 anni, con un terzo del campione che ha 16 anni e 1/5 che ne ha 14.



Dati relativi alla prima Sezione

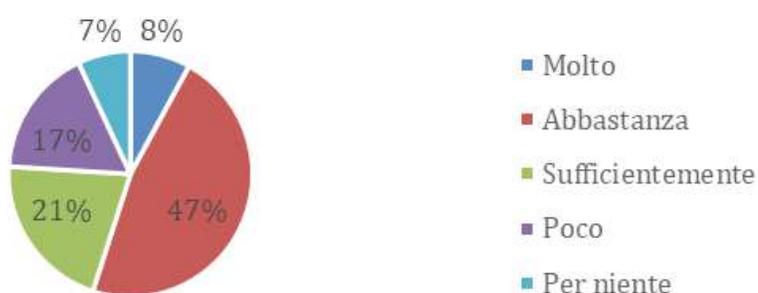
Alle richieste iniziali del questionario, ben l'80 % dei ragazzi si dichiarano soddisfatti della scelta di studio, mentre i ripetenti risultano essere poco più di un terzo del campione (37%).





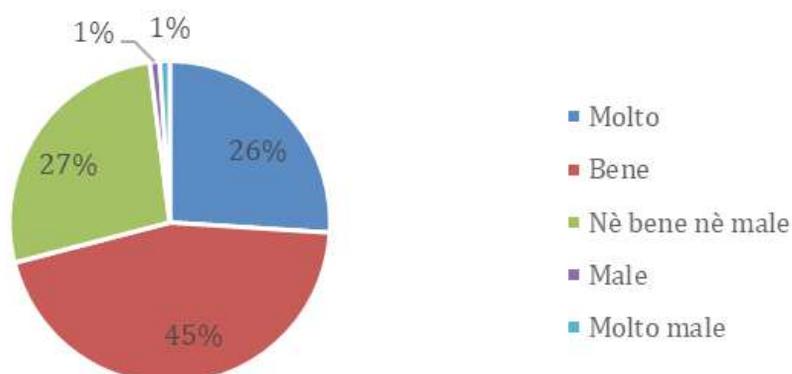
Riguardo al rendimento scolastico solo l'8% del campione è molto soddisfatto, quasi la metà (47%) si considera abbastanza soddisfatto, con un 21% che dichiara di essere moderatamente soddisfatto; permane oltre il 20% del campione che è poco o per niente soddisfatto del suo rendimento.

3. Sei soddisfatto/a della tua valutazione scolastica?



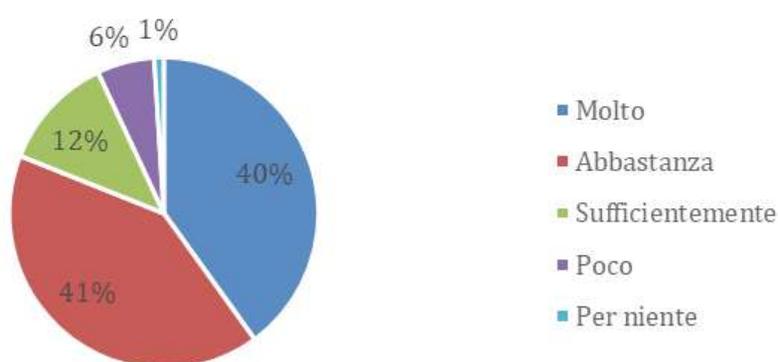
Area delle relazioni tra Pari: il 70% del campione dichiara di trovarsi o molto bene (26%) o abbastanza bene (45%) con i compagni di classe, rimane un 30%, quindi più o meno un terzo del campione, che dichiara di trovarsi male (27%) o addirittura molto male nell'1%.

4. Come ti trovi con i tuoi compagni di classe?



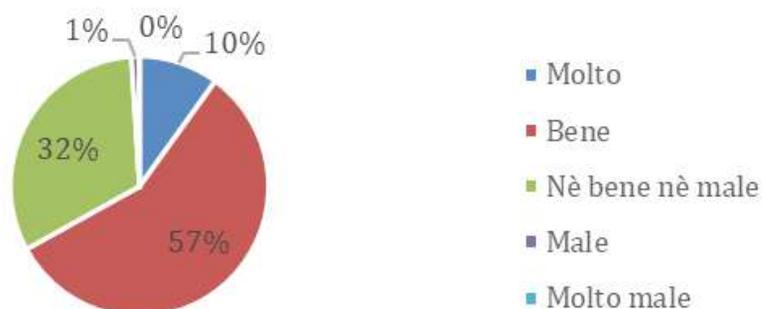
Alla richiesta della presenza di rapporti amicali nella classe la situazione in Italia è piuttosto favorevole perché complessivamente oltre l'80% del campione ha dei rapporti di amicizia positivi all'interno della classe, mentre il 18% ha poco o non ha sufficienti rapporti con i compagni; permane la percentuale dell'1% che non ha nessun tipo di amicizia (corrispondenti a due soggetti sul campione totale di 204 ragazzi).

5. Hai stretto rapporti di amicizia con uno o più compagni di classe?



Per quanto riguarda il campione italiano il 57% dichiara di trovarsi bene con gli altri ragazzi che frequentano la scuola e addirittura nel 10% dei casi dichiara di trovarsi molto bene; permane un terzo del campione che non si trova né bene né male (32%) o decisamente male (1%).

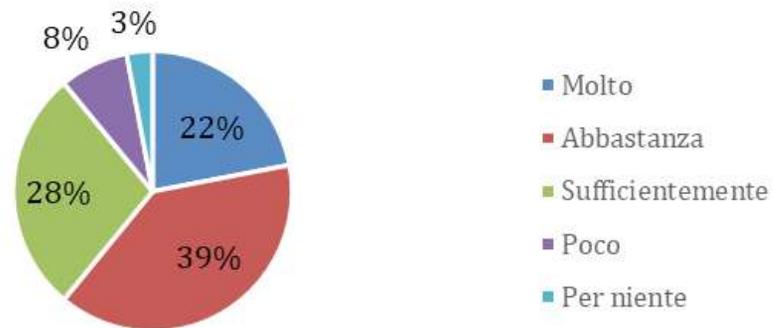
6. Come ti trovi con gli altri ragazzi/e che frequentano la tua scuola?





Rapporto con gli insegnanti: Quasi due terzi del campione è molto o abbastanza soddisfatto del rapporto con i professori a scuola; solo nell'8% dei casi dichiara di avere uno scarso rapporto e solo in tre casi su 200 dichiara di non avere nessun rapporto.

7. Sei soddisfatto/a del rapporto che hai con la maggior parte dei tuoi insegnanti?



Ampliando il raggio di indagine e valutando il tipo di supporto offerto dalla maggior parte degli adulti a scuola, emerge che nel 58% dei casi i ragazzi si sentono molto o abbastanza appoggiati, mentre un terzo del campione (31%) dichiara di sentirsi sufficientemente appoggiato dagli adulti a scuola. Emerge un 10% dei ragazzi che si sente poco appoggiato o per niente appoggiato nel 2% dei casi.

8. Quanto ti senti accolto/a e seguito/a dalla maggior parte degli adulti a scuola?



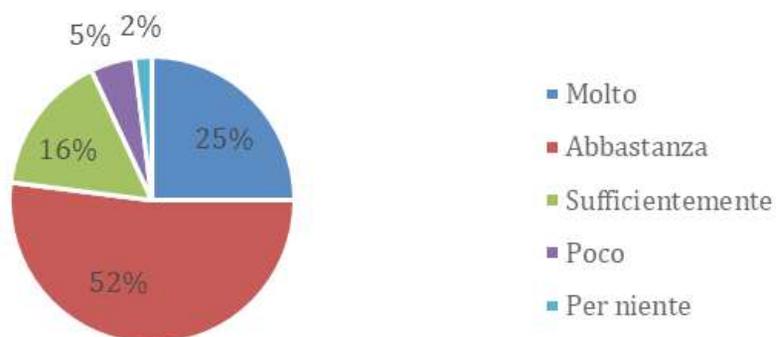
Rapporto con i genitori: il 54% del campione dichiara di avere dei genitori che si interessano molto o abbastanza alla scuola, il 28% di loro si interessa moderatamente; rimane quindi un'area ristretta (18%), ma comunque importante, in cui i ragazzi dichiarano di essere sufficientemente (8%), poco (7%) o per niente (3%) seguiti dai propri genitori nel percorso scolastico.

9. I tuoi genitori si interessano alla tua esperienza a scuola?



Grado di benessere percepito all'interno della scuola: il campione italiano mostra una netta maggioranza di sentimenti positivi verso il contesto scolastico, con il 25% dei soggetti che dichiarano di sentirsi molto bene a scuola o abbastanza bene (52%); permangono un 16% di soggetti che si sentono sufficientemente bene a scuola, contro un 7% che si sente poco o addirittura per niente bene a scuola.

10. Ti trovi bene nella tua scuola?



Da notare che, in molti casi, il disagio che riguarda 2-4 persone (1-2%) si riscontra in diversi ambiti: dal grado di sicurezza percepito, al livello di rapporto percepito rispetto agli adulti, fino al grado di positività del rapporto con gli altri ragazzi della scuola.

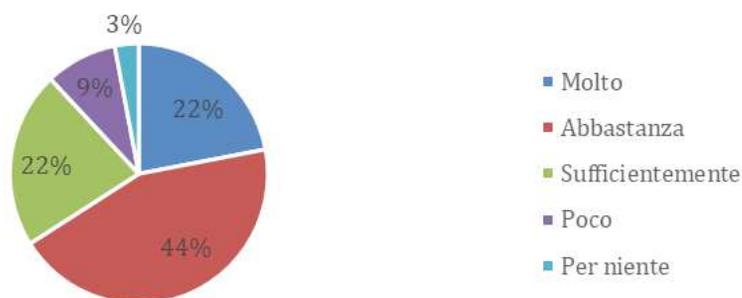
Atmosfera positiva a scuola: si rileva che, nel 58% dei casi, quindi quasi due terzi del campione, l'atmosfera percepita all'interno della scuola è molto o abbastanza piacevole e accogliente; c'è un 29 % dei soggetti che parla di un'atmosfera sufficientemente accogliente e gradevole. Per contro un 8% parla di un ambiente poco piacevole/accogliente con una percentuale del 5% di soggetti che parla di un ambiente per niente gradevole/accogliente.

11. Nella tua scuola c'è un'atmosfera piacevole e accogliente?



Livello di sicurezza percepito: è interessante notare che i ragazzi si sentono nella maggior parte dei casi molto (22%) o abbastanza (44%) sicuri a scuola; permane un gruppo che non si sente particolarmente sicuro a scuola (11%), poco sicuro (9%) o per niente sicuro (3%).

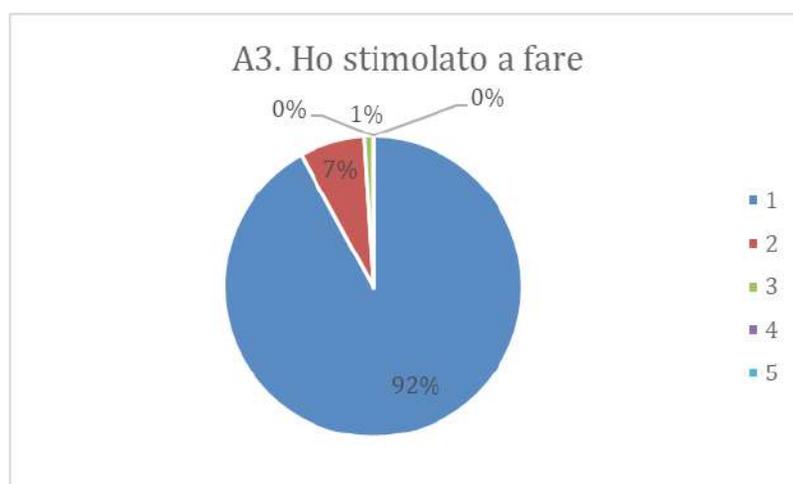
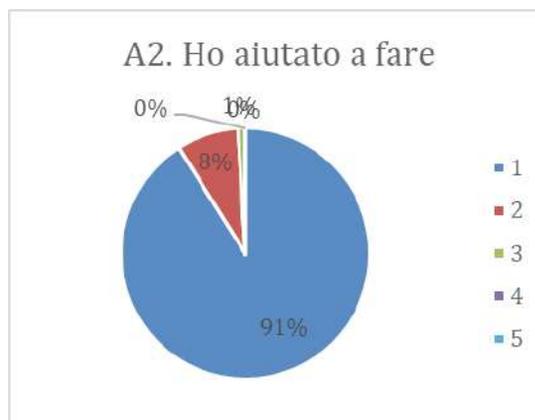
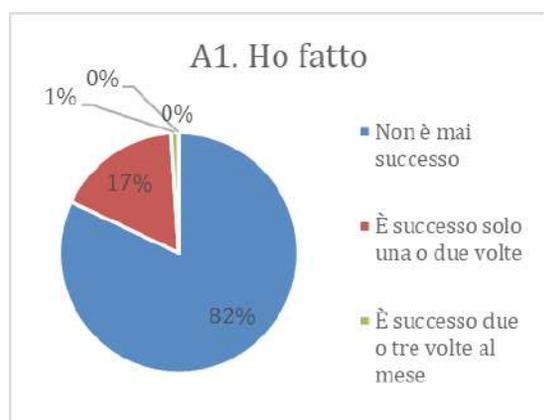
12. Quanto ti senti sicuro/a a scuola?



Dati relativi alla seconda Sezione (Analisi tipologie di cyberbullismo)

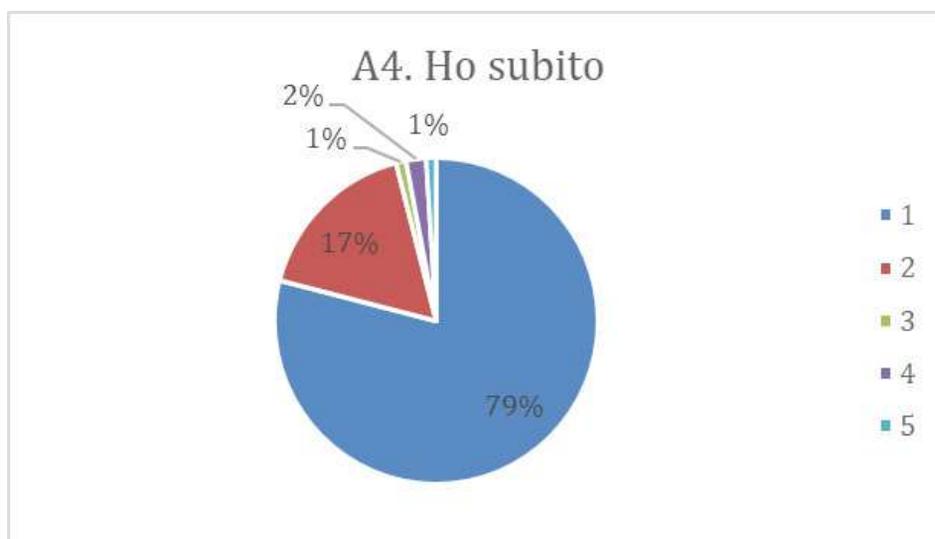
Tabella A): minacce, messaggi, commenti offensivi, disturbanti e insultanti in chat o sui social network

Riguardo alla prima tipologia di cyberbullismo, è interessante notare che nel 17% dei casi di questo campione i ragazzi ammettono di aver agito in questo modo solo una o due volte; più ristretto il margine di chi ha aiutato a fare (8%) o di chi ha stimolato a fare (7%) con la stessa frequenza. Si rileva la presenza di due soggetti (1%) che due o tre volte al mese agiscono, aiutano o sostengono l'azione.



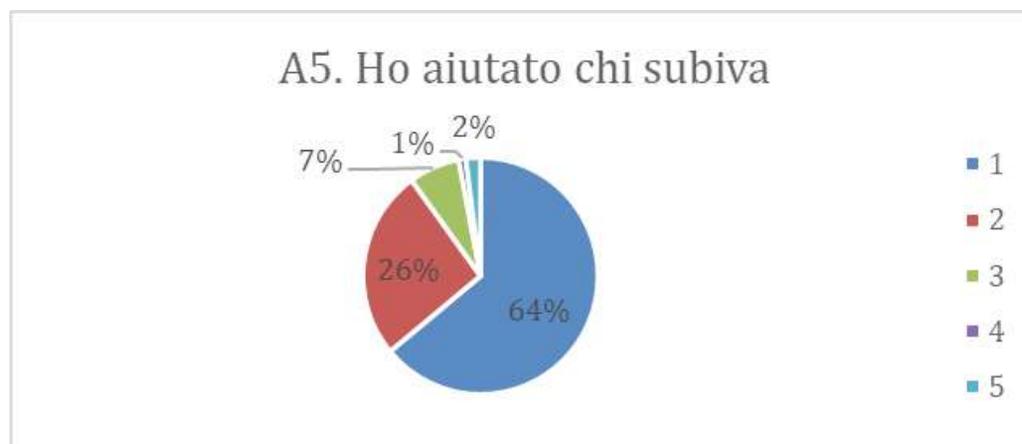


Per quanto riguarda chi ha subito le prevaricazioni, si rileva un'articolazione maggiore nella frequenza degli episodi quindi l'impressione è che chi agisce sia meno consapevole della valenza oppressiva dei suoi atti rispetto a chi subisce questo tipo di prevaricazione; il 17% delle vittime dichiara che è successo solo una volta o due, l'1% dichiara che è successo due o tre volte al mese, il 2% dichiara che è successo circa una volta settimana e l'1% dichiara che è successo diverse volte a settimana.



Quindi nel complesso c'è almeno un 4% del campione (8 persone) per le quali si può effettivamente parlare di cyberbullismo, agito peraltro in modo piuttosto sistematica.

Riguardo coloro che hanno aiutato chi subiva la prevaricazione, il 26% dichiara che è successo una o due volte, il 7% dichiara che è successo due o tre volte al mese (già questo è un dato che indica una certa sistematicità negli atti), c'è poi l'1% che dichiara che è successo una volta a settimana e addirittura il 2% che dice che è successo più volte a settimana, confermando e ampliando quanto rilevato dalle vittime.

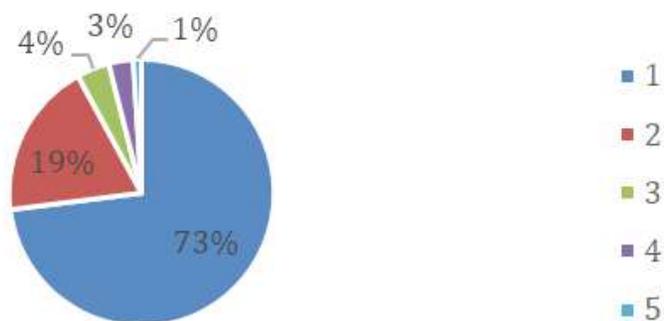


È interessante rilevare che le persone che si muovono per aiutare le vittime sono a questo punto il 36% del campione quindi circa un terzo ha difeso chi subiva le violenze in maniera reiterata dai compagni.

L'ultimo grafico rispecchia invece chi ha visto fare senza intervenire.

Anche qui i valori sono importanti perché nel 19% dei casi dichiarano che è successo solo una volta o due, il 4% dichiara che è accaduto due o tre volte al mese, il 3% una volta settimana e l'1% diverse volte a settimana.

A6. Ho visto fare senza intervenire



Nel complesso c'è un campione pari al 27% che è perfettamente consapevole di vedere agire delle prevaricazioni e che si ostina a non intervenire anche se le azioni diventano piuttosto insistenti e gravi, con una frequenza addirittura di "diverse volte alla settimana".

Tabella B) pubblicazione di foto/video offensivi o indesiderati sui social network.

Questo fenomeno appare molto più contenuto in questo campione dove c'è un 5% dei casi che ha agito solo una o due volte, un 3% che dichiara di aver aiutato a fare e un 4% che dichiara di aver stimolato a fare con la stessa frequenza.

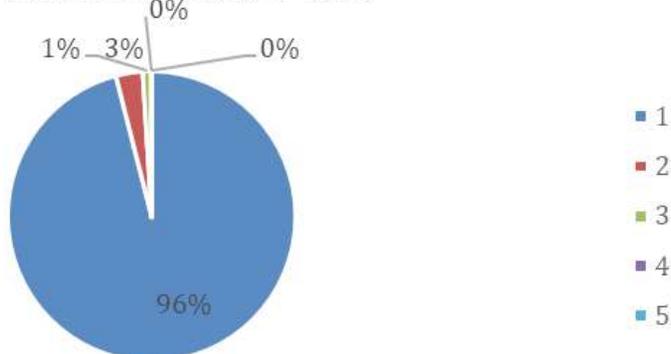
B1. Ho fatto



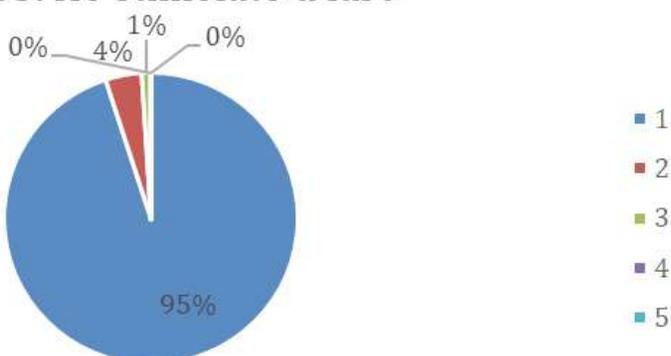
10. QUESTIONARIO ON-LIVE

Anche in questi grafici emerge che la vittima e i difensori sono sicuramente una platea più ampia di chi dichiara di aver agito/sostenuto questa forma di prevaricazione.

B2. Ho aiutato a fare

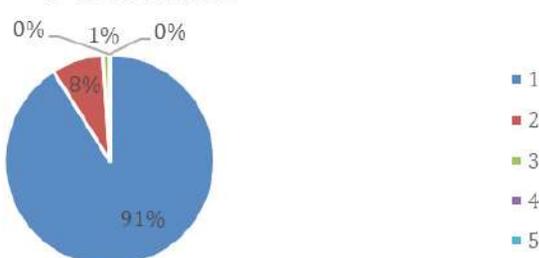


B3. Ho stimolato a fare



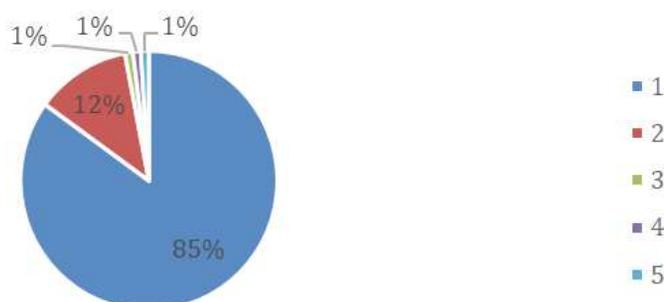
Chi subisce violenza nell'8% dei casi dichiara che è successo solo una o due volte contro l'1% che dice che è accaduto due o tre volte al mese.

B4. Ho subito



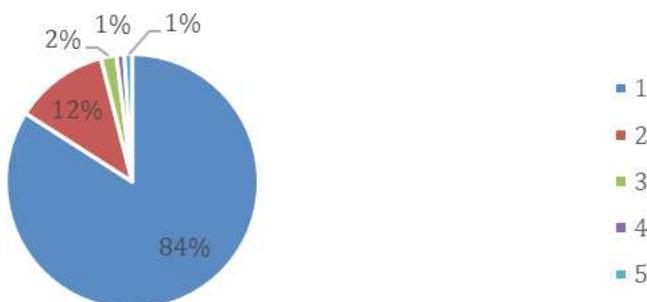
Per quanto riguarda i difensori della vittima la situazione è più articolata con il 12% che afferma di aiutare chi subiva solo una o due volte a settimana e il restante 3% che si distribuisce equamente tra chi ha aiutato qualcuno che subiva due o tre volte al mese, una volta a settimana o diverse volte la settimana.

B5. Ho aiutato chi subiva



Riguardo a chi assiste senza intervenire si nota una distribuzione quasi sovrapponibile a quella dei difensori: il 12% del campione dichiara di aver visto senza intervenire qualcosa che è successo una o due volte in tutto, il 2% dichiara di aver assistito senza intervenire a episodi successi due o tre volte al mese; 4 soggetti in tutto dichiarano di osservare senza agire di fronte ad episodi successi una volta a settimana (1%) o più volte a settimana (1%)

B6. Ho visto fare senza intervenire



Complessivamente il numero di ragazzi che subisce questo tipo di prevaricazione è piuttosto circoscritto e si evidenziano pochissimi casi gravi (tra l'1 e il 3%) che però vengono visti sia dai compagni senza che questi intervengano in alcun modo, sia da qualcuno che si offre invece di aiutarli.





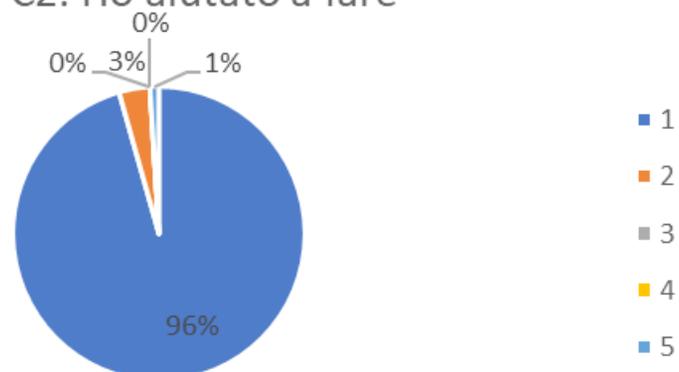
Tabella C) Azioni aggressive con calci, pugni, schiaffi, ecc. mentre altri riprendono la scena. Inviare on-line il video per condividerlo con altri utenti in rete

In questo ambito i valori sono ancora più circoscritti con un 5% che dichiara di aver agito una o due volte in tutto, il 3% che dichiara di aver aiutato a fare una o due volte e il 2% che dichiara di aver stimolato a fare uno o due volte. In tutti e tre i grafici (riguardanti chi ha agito, oppure ha aiutato a fare, oppure ha stimolato a fare) compare una percentuale corrispondente all'1% che dichiara che l'episodio è successo diverse volte a settimana.

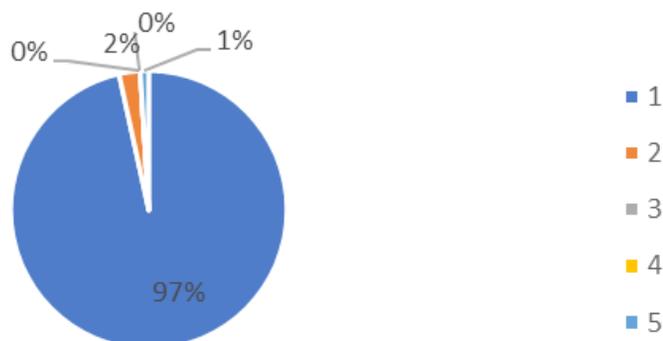
C1. Ho fatto



C2. Ho aiutato a fare



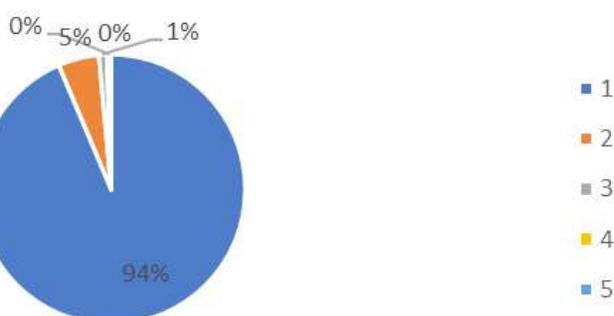
C3. Ho stimolato a fare



Questo si concretizza in due persone che abitualmente si fanno aiutare a fare o stimolano a fare questa grave forma di prevaricazione verso i compagni.

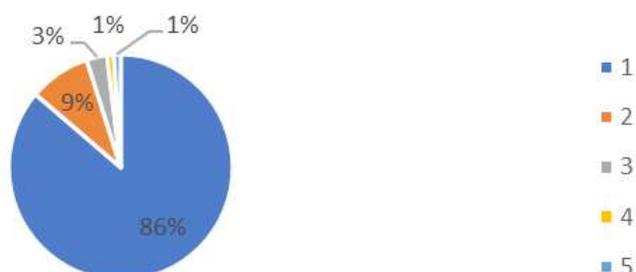
Le tabelle che riguardano la vittima mostrano che nel 5% dei casi i soggetti dichiarano di aver subito una o due volte, dato esattamente sovrapponibile a quanto dichiarato da chi agisce; per quanto riguarda le persone che aiutano chi sta soffrendo o chi viene attaccato il 9% dichiara di aver aiutato chi subiva un'azione aggressiva una o due volte e il 3% di aver difeso qualcuno a cui è successo due o tre volte al mese. Nei casi più gravi ci sono almeno 4 soggetti che intervengono in aiuto per episodi successi una volta (1%) o più volte a settimana (1%).

C4. Ho subito





C5. Ho aiutato chi subiva



Nell'ultimo grafico i dati sono pressoché sovrapponibili quindi un totale del 13% assiste senza intervenire e di questi il 9% ci conferma che è successo una volta settimana, il 2% che è successo due o tre volte al mese e il 2% che è successo diverse volte a settimana.

C6. Ho visto fare senza intervenire

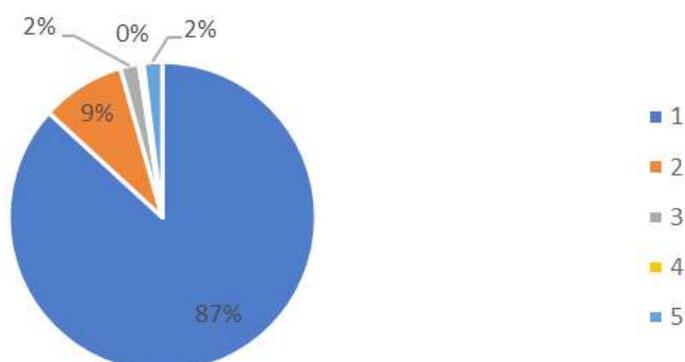
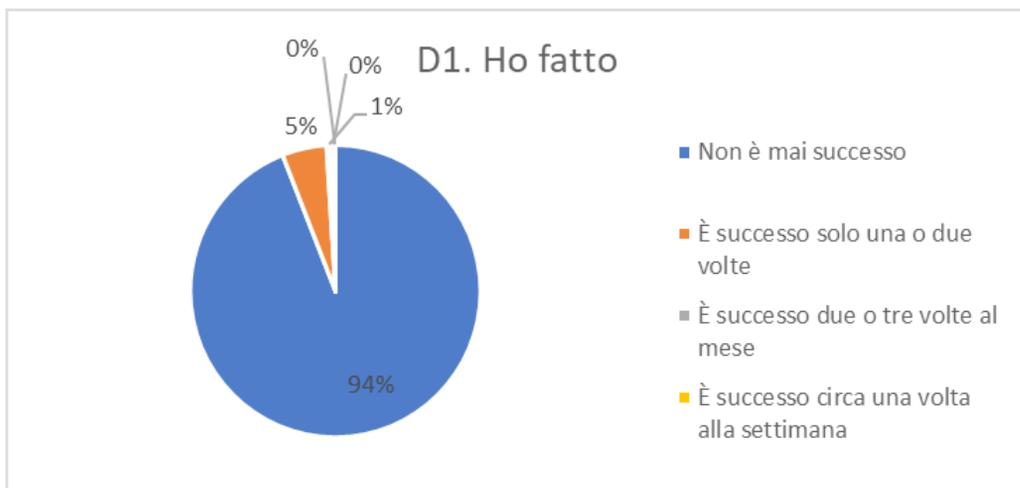


Tabella D) Rivelare e condividere on line segreti, situazioni e informazioni imbarazzanti su qualcuno ottenute con l'inganno

Questa tipologia di cyberbullismo non sembra molto diffusa nel campione italiano perché il 5% dichiara di aver agito uno o due volte mentre solo l'1% dichiara di averlo fatto due o tre volte al mese.



Il numero di chi ha aiutato una o due volte è ancora più ristretto (2%); il numero di chi sostiene con la stessa frequenza è egualmente circoscritto e corrisponde al 4% del campione.

Per quanto riguarda le vittime di questo tipo di azioni il dato è esattamente sovrapponibile a quello dei bulli (5%).



10. QUESTIONARIO ON-LIVE

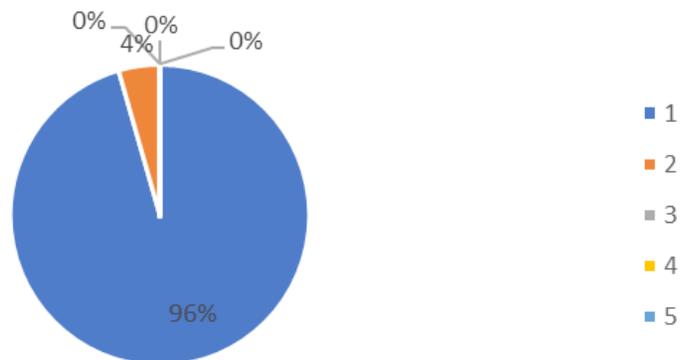
WING!

PS!

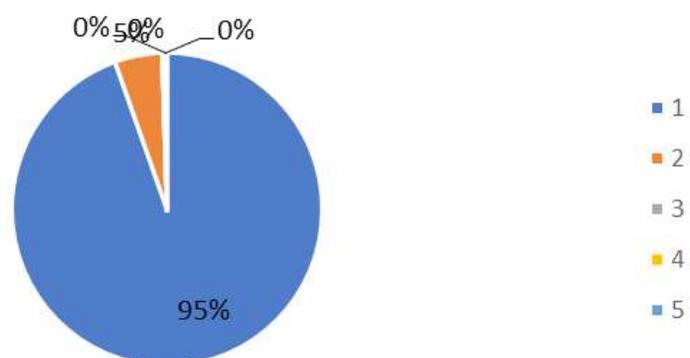
WILE!

WING!

D3. Ho stimolato a fare

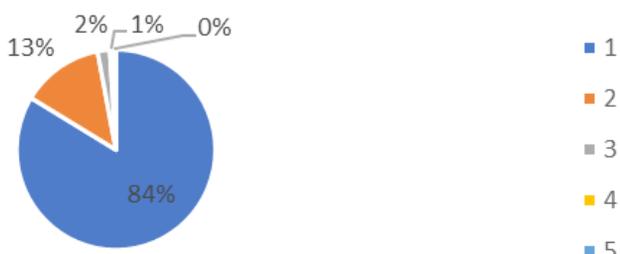


D4. Ho subito



Interessante rilevare che, in questi casi, è più ampio il margine di chi aiuta chi sta soffrendo che nel 13% dei casi interviene perché è successo una o due volte, nel 2% interviene perché è successo due o tre volte al mese e nell'1% perché è successo una volta settimana.

D5. Ho aiutato chi subiva



Nell'ultimo grafico chi ha visto episodi accaduti una volta o due senza intervenire corrisponde all'8% del campione mentre un 2% dice che ha visto senza intervenire di fronte ad episodi accaduti due o tre volte al mese.

D6. Ho visto fare senza intervenire

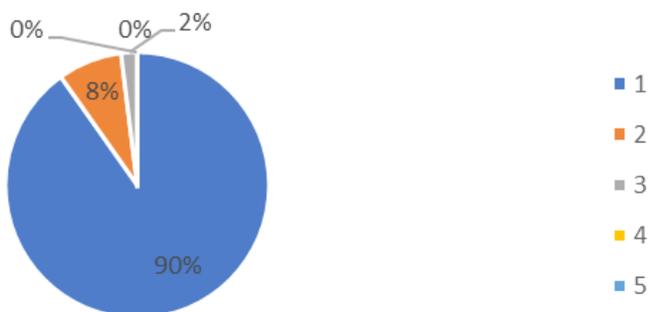
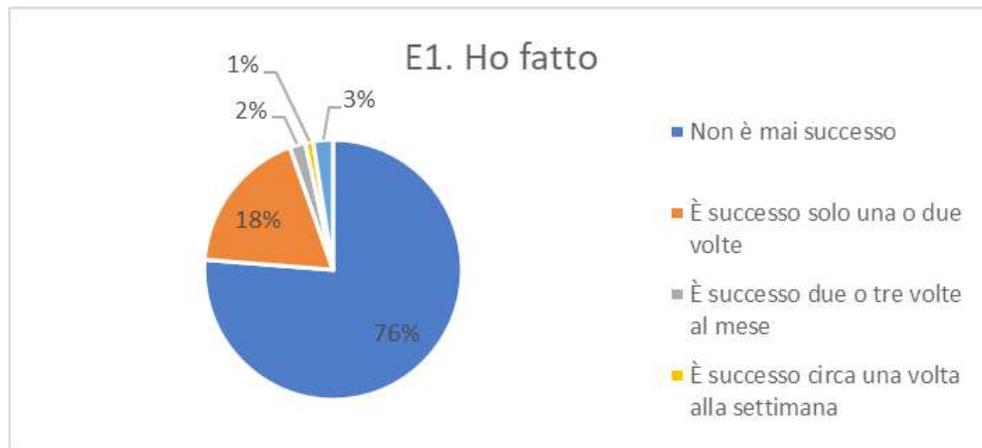


Tabella E): Escludere con intenzione una persona da una chat o da un game per emarginarla e isolarla dal gruppo

In questa particolare forma di prevaricazione il numero di chi agisce è più esteso poiché circa il 18% dichiara di aver fatto questa cosa una o due volte, altri dichiarano di averlo fatto due o tre volte al mese (2%), circa una volta settimana (1%) e addirittura diverse volte la settimana (3%) quindi possiamo affermare che è la tipologia di prevaricazione più frequente nel gruppo di ragazzi di questo campione.



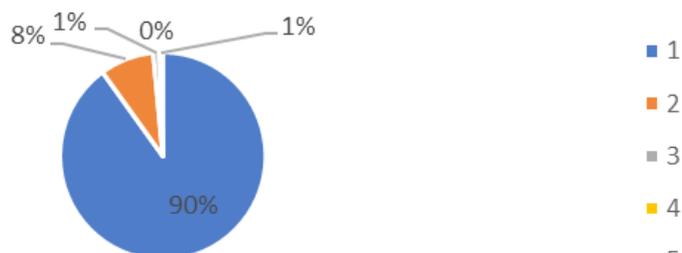


Anche gli aiutanti sono presenti in una percentuale più elevata di altre forme di cyberbullismo, con il 12% degli interessati che dichiara di aver aiutato in episodi accaduti una o due volte.



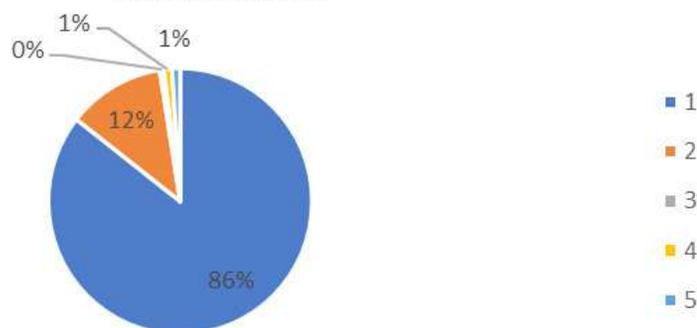
Si rileva l'8% del campione che ha stimolato a fare con la stessa frequenza ed emergono situazioni più gravi che coinvolgono un ristretto numero di persone (1%) in episodi accaduti una volta a settimana o con maggior frequenza.

E3. Ho stimolato a fare



I dati relativi alla vittima evidenziano un 12% di episodi accaduti una o due volte con una percentuale minima pari all'1 o 2% di chi dice che viene aggredito due o tre volte al mese, una volta a settimana o diverse volte a settimana.

E4. Ho subito

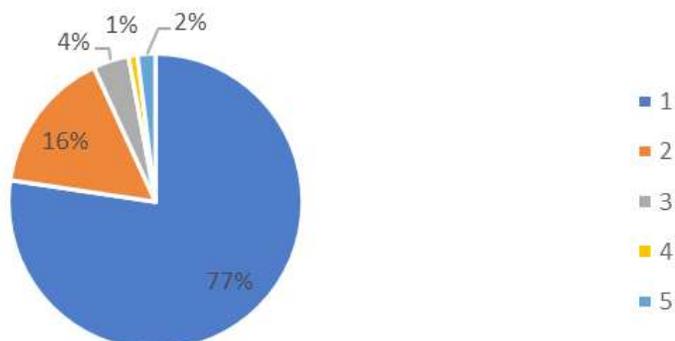


È esteso il numero dei soggetti che intervengono per difendere la vittima; circa il 16% interviene perché è successo una o due volte, il 4% perché è successo due o tre volte al mese, l'1% interviene in episodi accaduti una volta settimana o addirittura diverse volte a settimana (2%).





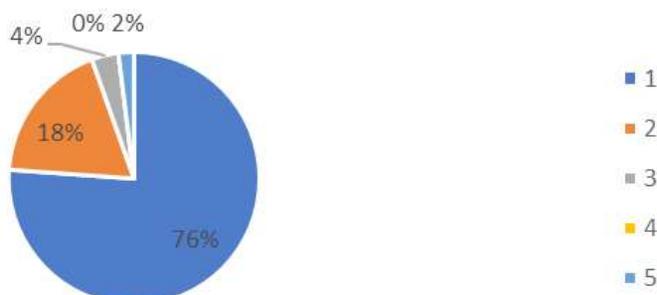
E5. Ho aiutato chi subiva



Dall'indagine emerge un gruppo consistente di soggetti, pari ad oltre un quinto del campione, che si schierano dalla parte di chi subisce.

Per quanto riguarda l'ultimo grafico, quello di chi vede fare senza intervenire, bisogna dire che in questo campione circa 1/4 dei ragazzi, quasi il 24% del totale, assiste senza fare nulla e di questi il 18% dichiara che è capitato uno o due volte, il 4% che è accaduto due o tre volte al mese e addirittura il 2% afferma che è successo diverse volte la settimana.

E6. Ho visto fare senza intervenire



Si evidenzia una chiara consapevolezza da parte degli spettatori della sistematicità/gravità delle azioni di prevaricazione, senza che questo li spinga ad intervenire in alcun modo.

Dati relativi alla terza Sezione (Interventi)

Nel campione italiano le reazioni dei soggetti si distribuiscono in maniera abbastanza omogenea: il 16% dichiara che la cosa migliore sarebbe cercare di fermare il cyberbullo, il 14% ricorre ad un amico per farsi aiutare e poi c'è un bel gruppo di persone che si rivolge agli adulti: preferibilmente ai propri genitori (14%), in alternativa a un insegnante (13%), oppure ad un adulto della scuola (11%).

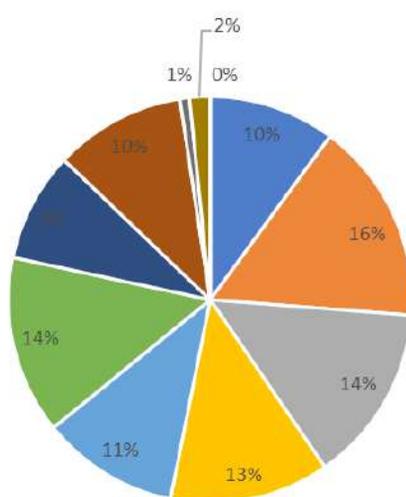
C'è una percentuale del 10% che vorrebbe segnalare il caso alle autorità competenti ed è interessante notare che solo l'1% dichiara che non farebbe nulla.

Complessivamente, al di là delle risposte date alle singole tabelle, in cui è purtroppo presente una percentuale di persone che non intervengono o non si coinvolgono rispetto all'azione di prevaricazione, quando i ragazzi rispondono alla richiesta finale di soluzioni possibili, tutti sembrano mettersi in gioco e solo una minima parte (2%) non sa cosa fare per aiutare la vittima o non fa nulla (1%).





F. Secondo te cosa bisognerebbe fare in queste situazioni per aiutare una vittima di cyberbullismo?

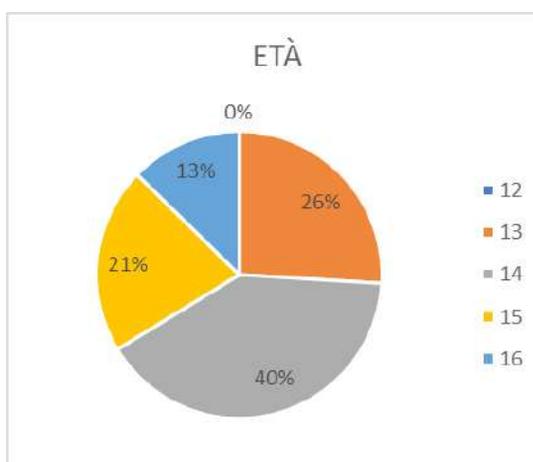
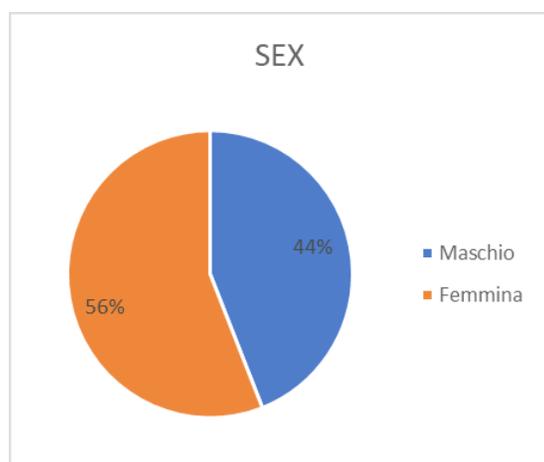


- F1. Dire al cyberbullo di non fare determinate azioni (scrivere messaggi offensivi, filmare la vittima, etc.)
- F2. Cercare di fermare il cyberbullo
- F3. Coinvolgere un amico o un gruppo di amici per aiutare la vittima
- F4. Parlare con un insegnante dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F5. Parlare con un altro adulto a scuola dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F6. Parlare con i propri genitori dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F7. Segnalare in forma anonima ai genitori, agli insegnanti e/o alla scuola eventuali casi di cyberbullismo
- F8. Segnalare l'accaduto alle autorità competenti (Polizia Postale)
- F9. Non fare nulla

10.6.2 SPAGNA...

Il campione spagnolo è costituito da 184 soggetti provenienti dagli Istituti Sierra de Almenara, Ramón Arcas Meca e Ibañez Martín di Lorca.

È un campione molto giovane, con una leggera prevalenza femminile (56%); l'età si attesta nei 2/3 dei soggetti (66%) tra i 13 e i 14 anni mentre il resto del campione (34%) ha un'età compresa tra i 15 e i 16 anni.



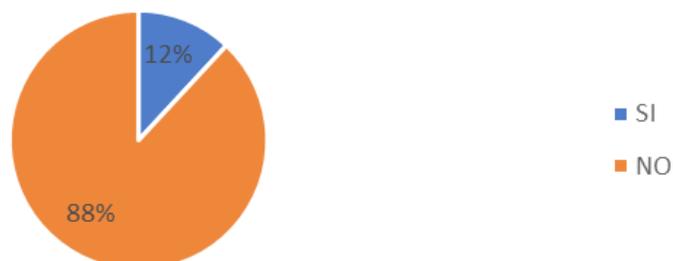
Dati relativi alla prima Sezione

I ragazzi sono quasi tutti soddisfatti del corso di studi prescelto (95%); questo è un dato molto significativo perché già di per sé costituisce un indice della funzionalità della scelta e quindi esprime un buon inserimento rispetto al percorso formativo intrapreso. Rispetto al percorso scolastico emerge che solo il 12% del campione è ripetente.



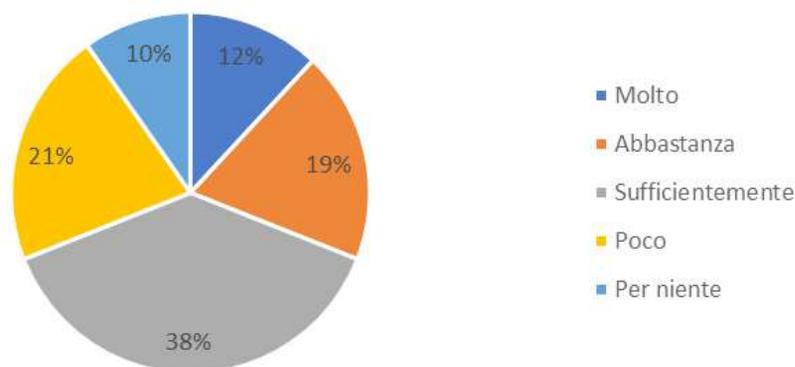


2. Sei mai stato/a bocciato/a negli ultimi anni?



Interessante il dato relativo alla soddisfazione rispetto alla valutazione scolastica: il campione si distribuisce in maniera equilibrata tra chi è molto o abbastanza soddisfatto e chi è poco o per niente soddisfatto; attestandosi, in entrambi i casi, intorno al 31% del campione.

3. Sei soddisfatto/a della tua valutazione scolastica?



Si rileva una percentuale del 38% di ragazzi che dichiarano di essere moderatamente soddisfatti della valutazione. Considerando che la scelta del percorso scolastico sembra essere stata quella giusta per quasi tutti loro, ci si chiede come mai le aspettative positive, non sembrano avere riscontro nella possibilità di raggiungere delle buone valutazioni a scuola.

Area delle relazioni tra Pari: l'85% di ragazzi si trova molto bene con i propri compagni di classe, il 13% si trova sufficientemente bene e soltanto un 2% si trova male.

4. Come ti trovi con i tuoi compagni di classe?



Permane un'area intermedia pari ad un terzo del campione (36%), che dichiara di avere relazioni sufficienti.

5. Hai stretto rapporti di amicizia con uno o più compagni di classe?

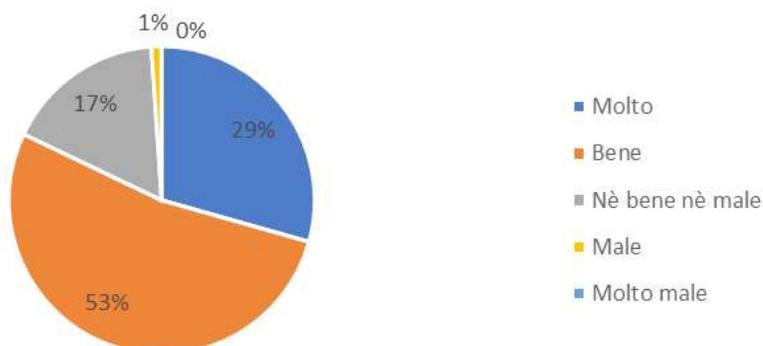


Nella domanda n. 6 (che sembra non formulata correttamente nella traduzione del questionario in lingua spagnola) i valori indicano che la maggioranza dei soggetti (82%) si sente molto bene con gli altri compagni.





6. Come ti trovi con gli altri ragazzi/e che frequentano la tua scuola?



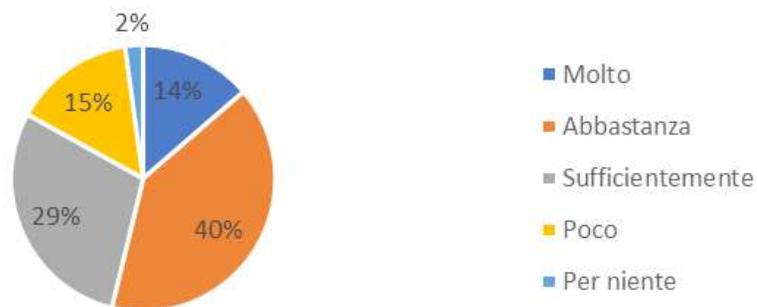
Rapporto con gli insegnanti: nel 56% dei casi il rapporto è molto o abbastanza soddisfacente, nell'11% dei casi è poco o per niente soddisfacente; permane un terzo del campione che ha un rapporto moderatamente buono con i docenti.

Per quanto riguarda il sentirsi accolto o seguito dalla maggior parte degli adulti a scuola il 54% si sente molto o abbastanza appoggiato, il 29% moderatamente, il 17% poco o per niente.

7. Sei soddisfatto/a del rapporto che hai con la maggior parte dei tuoi insegnanti?

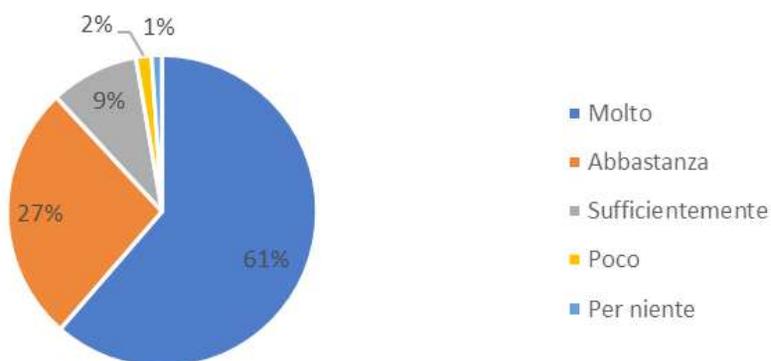


8. Quanto ti senti accolto/a e seguito/a dalla maggior parte degli adulti a scuola?



Rapporto con i genitori nell'88% dei casi i genitori si interessano abbastanza dell'esperienza del ragazzo nella scuola, il 3% del campione lamenta di avere dei genitori poco o per niente interessati, mentre il 9% dichiara che si interessano moderatamente. In questo campione, complessivamente, la stragrande maggioranza dei genitori si interessa dell'esperienza a scuola del ragazzo.

9. I tuoi genitori si interessano alla tua esperienza a scuola?

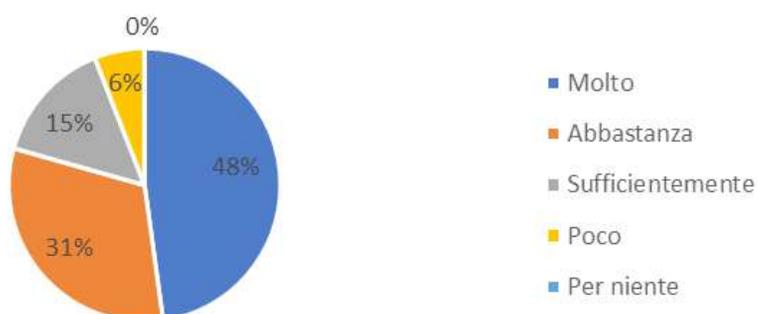


Grado di benessere percepito all'interno della scuola: il 79% del campione si trova molto o abbastanza bene a scuola, il 15% si trova moderatamente bene e solo una piccola percentuale (6%) dichiara di trovarsi poco bene.





10. Ti trovi bene nella tua scuola?



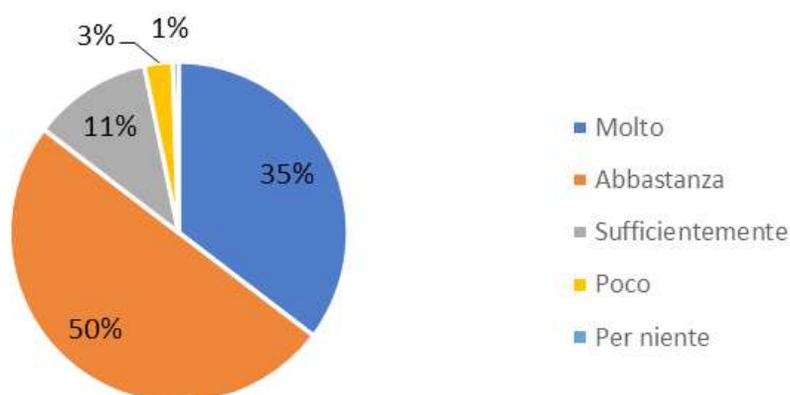
Atmosfera positiva a scuola: la maggioranza del campione (71%) considera molto o abbastanza positiva l'atmosfera scolastica, un quinto dei soggetti (21%) dichiara di trovare un'atmosfera sufficientemente accogliente mentre permane l'8% dei ragazzi che considera poco o per niente gradevole il contesto scolastico.

11. Nella tua scuola c'è un'atmosfera piacevole e accogliente?



Livello di sicurezza percepito: risulta piuttosto elevato poiché l'85% del campione si sente molto o abbastanza sicuro, solo l'11% risponde di sentirsi moderatamente sicuro e c'è una piccola minoranza (4%) che non si sente per niente sicuro a scuola.

12. Quanto ti senti sicuro/a a scuola?

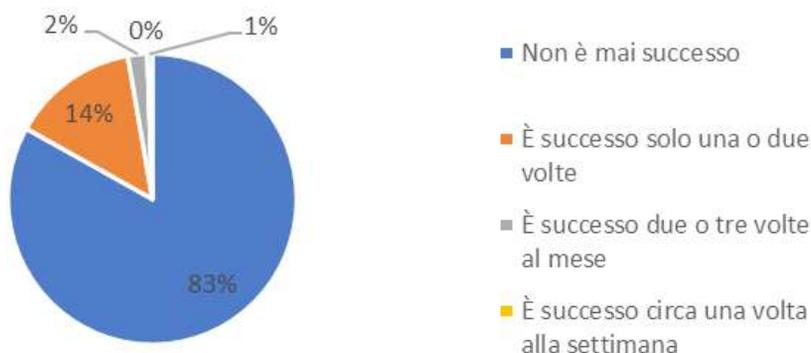


Dati relativi alla seconda Sezione (Analisi tipologie di cyberbullismo)

Tabella A): minacce, messaggi, commenti offensivi, disturbanti e insultanti in chat o sui social network

Questo tipo di prevaricazioni sono agite solo una volta o due dal 14% del campione mentre c'è una percentuale del 2% che dichiara che è successo due o tre volte al mese.

A1. Ho fatto

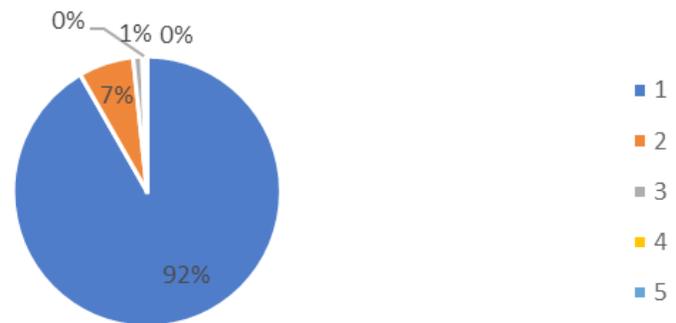


La percentuale sia di coloro che hanno aiutato sia di coloro che hanno sostenuto il prevaricatore solo una volta o due è uguale al 7% mentre c'è una percentuale dell'1% che ha aiutato per episodi successi due o tre volte al mese.

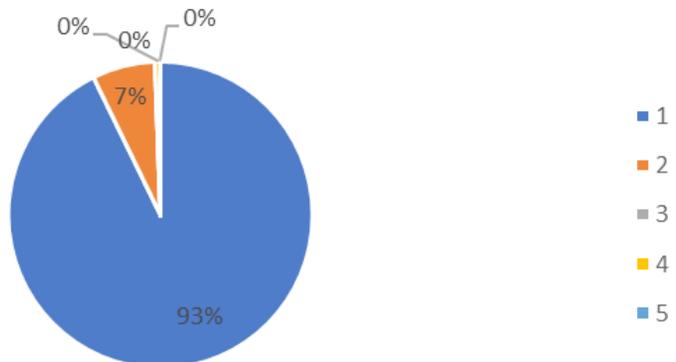




A2. Ho aiutato a fare



A3. Ho stimolato a fare



Riguardo alla vittima il 12% dichiara che è successo solo una volta o due, il 7% dichiara che è successo due o tre volte al mese, il 2% circa una volta settimana ed infine c'è l'1% che dichiara che è successo diverse volte la settimana.

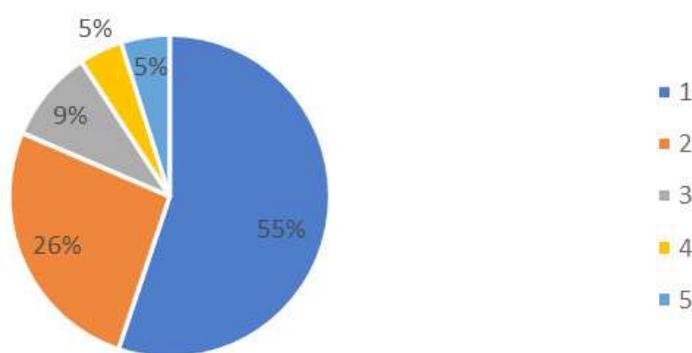
A4. Ho subito



Permane quindi una differente percezione della gravità degli atti tra chi agisce in modo violento, offensivo o prevaricatorio verso l'altro e chi invece subisce la prevaricazione, a volte anche in maniera sistematica come accade nel 3% dei casi.

È interessante il dato di chi aiuta la vittima, in questo caso c'è addirittura un 45% del campione che si schiera e di questo il 26% interviene in episodi successi una o due volte in tutto mentre il 9% si schiera per episodi che avvengono due o tre volte al mese.

A5. Ho aiutato chi subiva

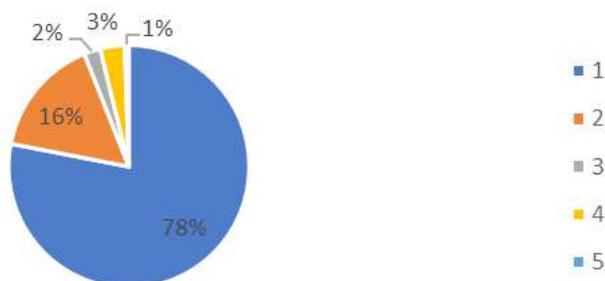


Negli episodi più gravi c'è un 5% che interviene almeno una volta a settimana e un 5% che interviene diverse volte alla settimana.

Complessivamente le persone che si schierano a difesa, lo fanno in percentuale maggiore di quanto sia stato dichiarato sia da chi subisce sia da chi agisce la prevaricazione.

Chi assiste senza intervenire lo fa nel 16% dei casi quando gli episodi sono uno o due in tutto, nel 2% quando si ripetono due o tre volte al mese e nel 3% quando succede una volta settimana; solo l'1% dichiara di rimanere indifferente quando succede diverse volte a settimana.

A6. Ho visto fare senza intervenire

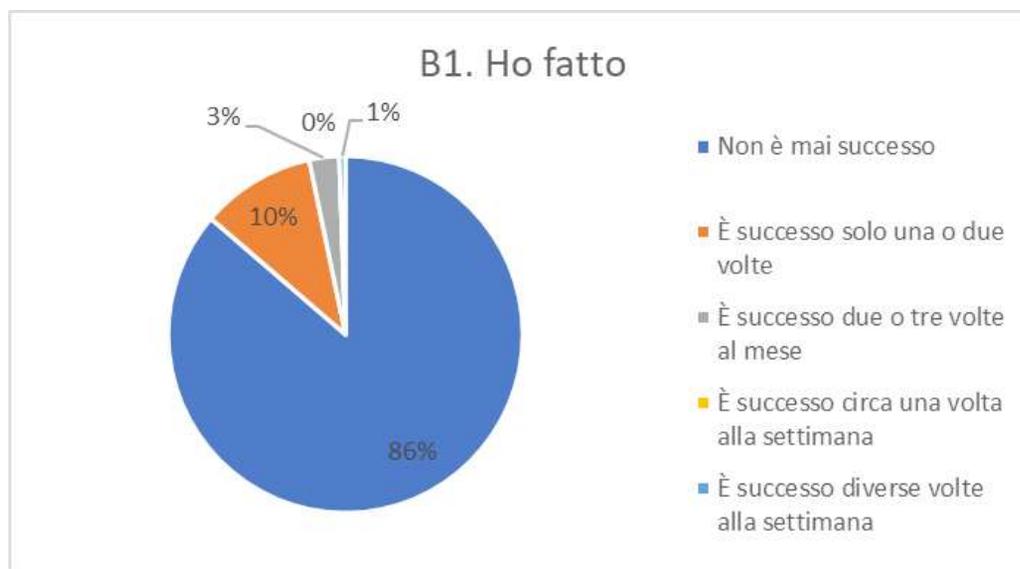




Anche in questo caso le persone che assistono senza intervenire dichiarano di aver assistito ad un numero maggiore di episodi di quanto le vittime e i prevaricatori riescano effettivamente ad ammettere. Questo aspetto è interessante perché occorre intervenire per restituire a prevaricatori e vittime un maggior livello di consapevolezza che al momento non mostrano di avere.

Tabella B) pubblicazione di foto/video offensivi o indesiderati sui social network.

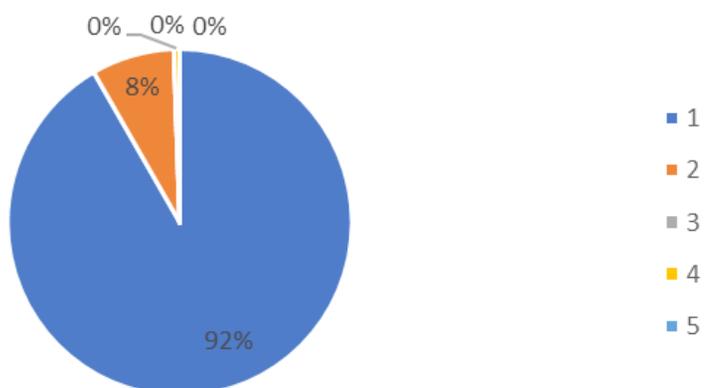
In questo tipo di prevaricazione chi agisce dice di farlo una o due volte nel 10% dei casi e due o tre volte al mese nel 3% dei casi.



Chi lo aiuta dice di farlo solo una o due volte (6%), chi lo sostiene dice di farlo uno o due volte nell'8% dei casi.

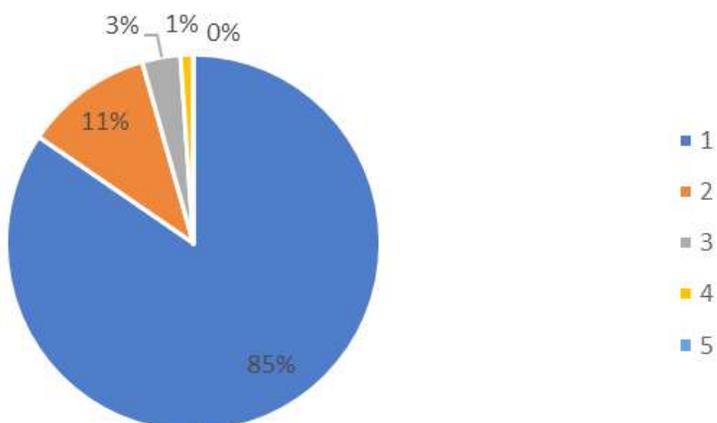


B3. Ho stimolato a fare



Per quanto riguarda la vittima di questa forma di prevaricazione, i dati sono esattamente sovrapponibili a quelli dei prevaricatori quindi un 15% in tutto con la stessa identica distribuzione.

B4. Ho subito

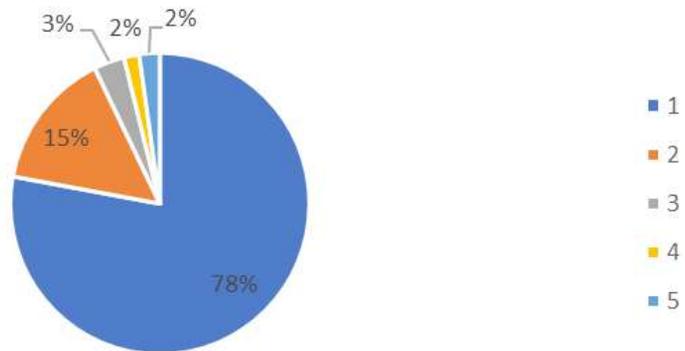


Relativamente a chi aiuta la persona che subisce la prevaricazione, invece, la casistica si allarga perché ben il 15% dichiara che è successo solo una o due volte, il 3% due o tre volte al mese, il 2% una volta settimana e il 2% diverse volte a settimana.





B5. Ho aiutato chi subiva



Per quanto riguarda il grafico di chi ha visto fare senza intervenire, le percentuali sono abbastanza sovrapponibili a quelle dichiarate dalla vittima con l'unica eccezione che chi ha visto fare e non è intervenuto dichiara nell'1% dei casi che è successo anche diverse volte a settimana.

Dall'analisi complessiva emerge una situazione che viene considerata più grave soprattutto da parte di chi si schiera in difesa della vittima.

B6. Ho visto fare senza intervenire

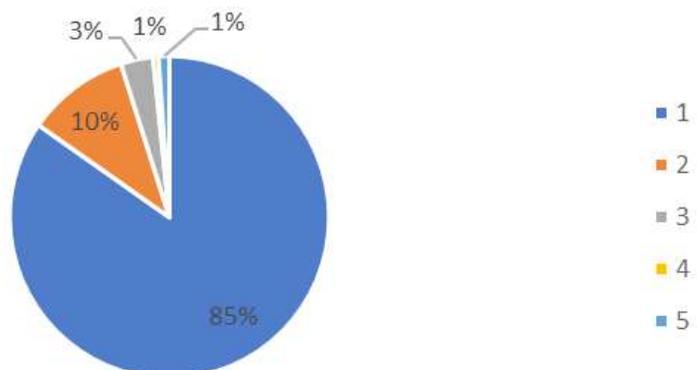
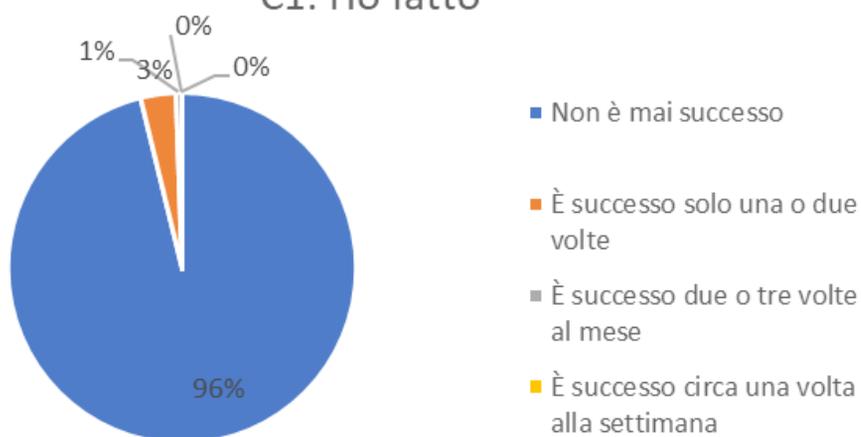


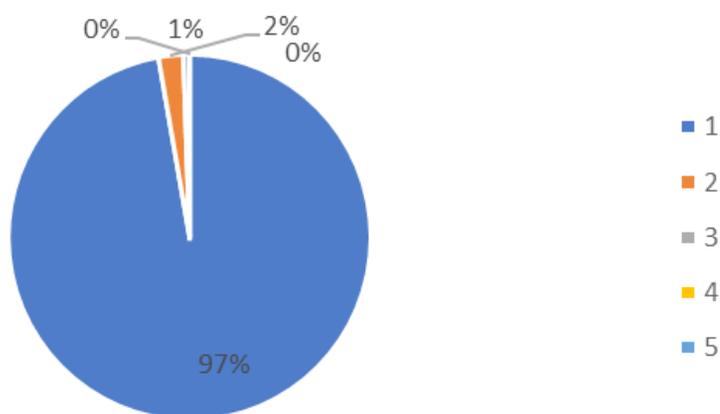
Tabella C) Azioni aggressive con calci, pugni, schiaffi, ecc. mentre altri riprendono la scena. Inviare on-line il video per condividerlo con altri utenti in rete

Per questo tipo di prevaricazione i dati di chi agisce sono estremamente ristretti: solo il 3% dichiara che è successo solo una volta o due.

C1. Ho fatto



C2. Ho aiutato a fare

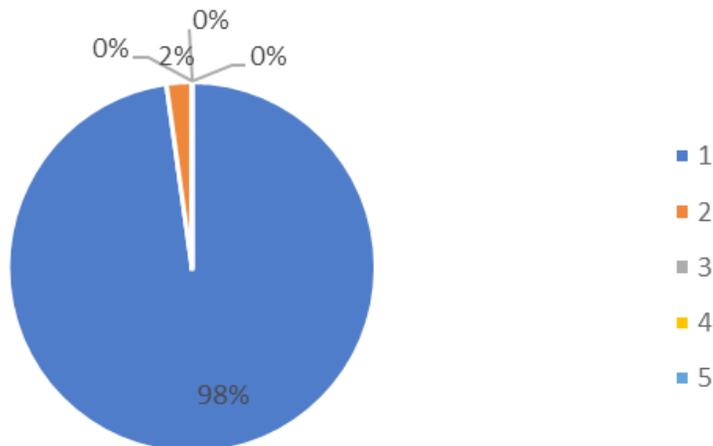


Solo il 2% del campione ha aiutato o ha stimolato ad agire uno o due volte in tutto, con un solo soggetto (1%) che ha aiutato per episodi accaduti due o tre volte al mese.



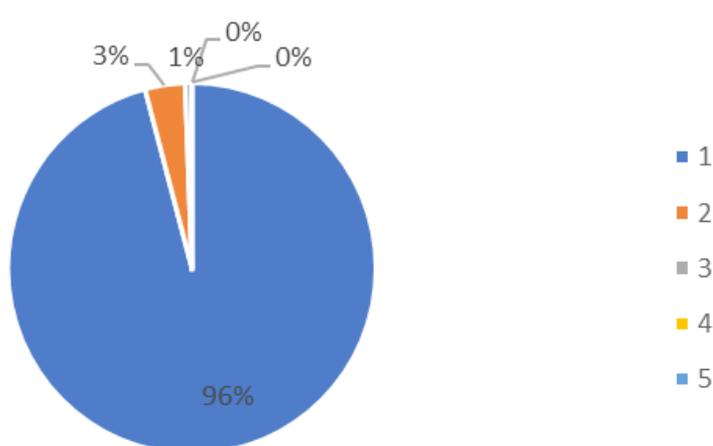


C3. Ho stimolato a fare



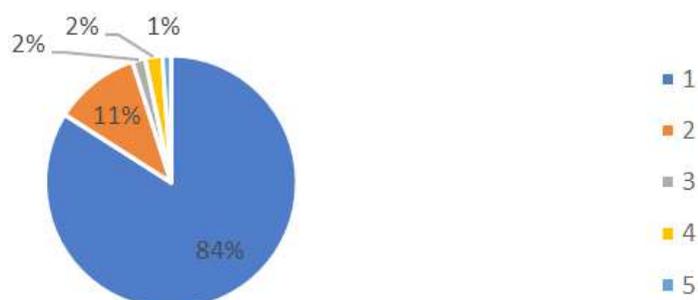
Anche per quanto riguarda la vittima il fenomeno appare molto circoscritto poiché solo il 3% del campione ammette che episodi di questo tipo sono accaduti una volta o due.

C4. Ho subito



Emerge una maggiore consapevolezza sull'incidenza del fenomeno per quanto riguarda chi ha aiutato la vittima che dichiara che è successo una volta o due nell'11% dei casi, due o tre volte al mese nel 2% dei casi, una volta settimana nel 2% dei casi e addirittura diverse volte la settimana nell'1% dei casi.

C5. Ho aiutato chi subiva



Nel complesso emerge una sostanziale discordanza tra chi agisce/subisce questa forma di prevaricazione e il resto dei compagni. Quello che più si nota è che solo i difensori denunciano una frequenza elevata di atti, circoscritti a 4/6 vittime che, in due casi, vengono attaccate addirittura quotidianamente.

C6. Ho visto fare senza intervenire

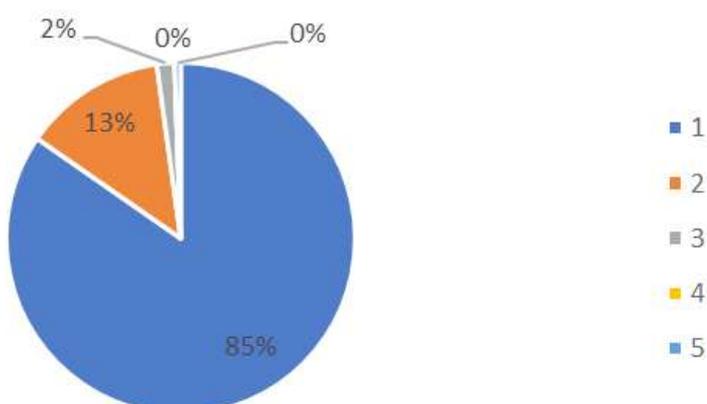
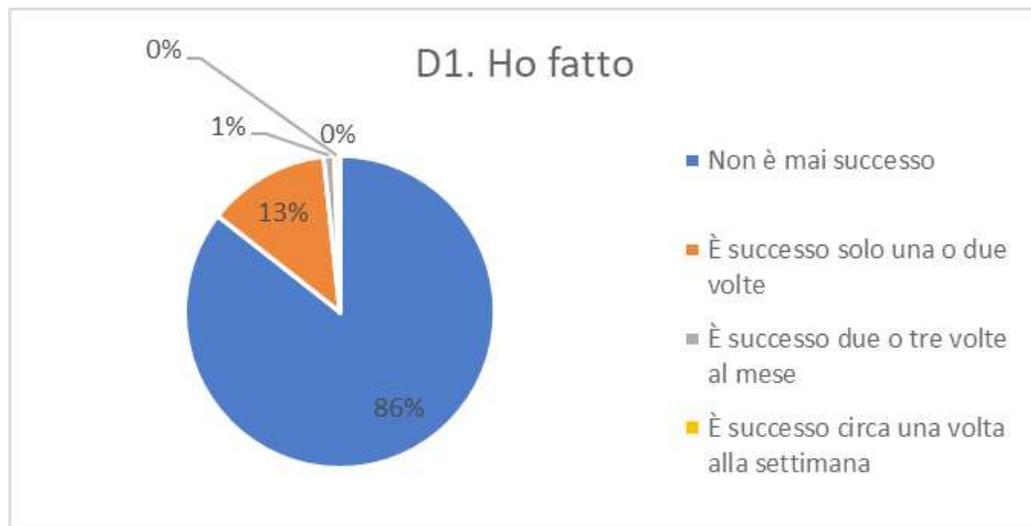


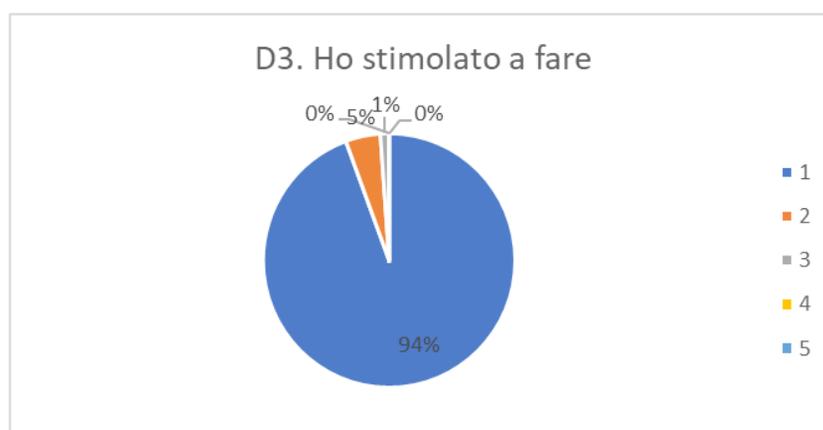
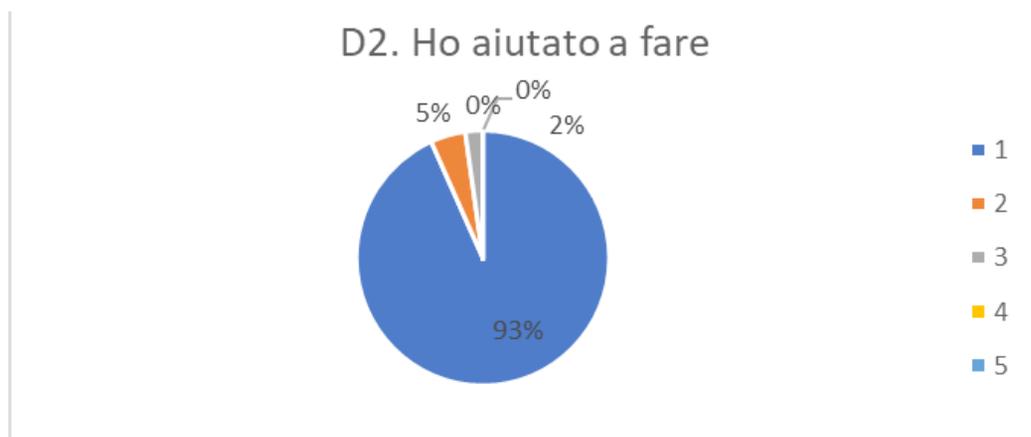
Tabella D) Rivelare e condividere on line segreti, situazioni e informazioni imbarazzanti su qualcuno ottenute con l'inganno

Per quanto riguarda questo tipo di prevaricazione, c'è una percentuale del 13% del campione che dichiara di averlo fatto solo una o due volte, mentre l'1% dichiara di aver agito due tre volte al mese.

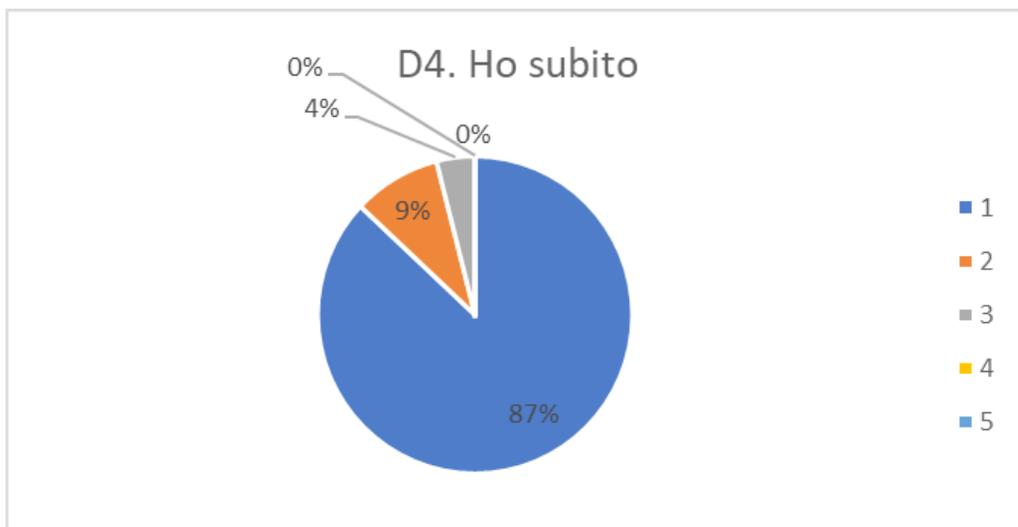




Sia chi aiuta, sia chi incoraggia, lo fa nel 5% dei casi per episodi accaduti una volta o due. Per gli episodi più frequenti, accaduti due o tre volte al mese, il 2% dei soggetti offre il suo aiuto mentre l'1% incoraggia chi agisce.



Tra chi subisce il 9% dichiara che gli episodi sono accaduti uno o due volte in tutto mentre c'è un 4% che dichiara che è successo due o tre volte al mese.



Gli episodi appaiono più diffusi agli occhi dei difensori della vittima che intervengono nel 21% dei casi accaduti una volta o due e nel 4% dei casi accaduti due o tre volte al mese. Emergono però episodi gravi che accadono con maggior frequenza costringendo i difensori ad intervenire una volta a settimana (2%) o più volte a settimana (1%).

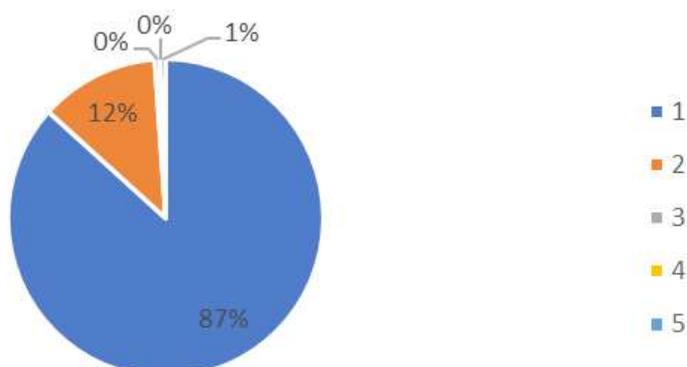


Il gruppo di coloro che assistono senza intervenire lo fa nel 12% dei casi per episodi sporadici, accaduti una volta o due. Solo in un caso per episodi accaduti più volte a settimana.





D6. Ho visto fare senza intervenire



Ancora una volta si evidenzia che i difensori e, seppure in misura ridotta, gli spettatori, hanno una percezione più ampia della frequenza con cui avvengono questi fenomeni, segnalando delle situazioni in cui succede anche una volta settimana o diverse volte a settimana.

Tabella E): Escludere con intenzione una persona da una chat o da un game per emarginarla e isolarla dal gruppo

Questa è la forma di prevaricazione più frequente in questo campione poiché si arriva al 21% delle persone che dichiarano di averlo fatto almeno una o due volte a cui si aggiunge una percentuale piuttosto ridotta (1%) di coloro che dichiarano di averlo fatto due o tre volte al mese.

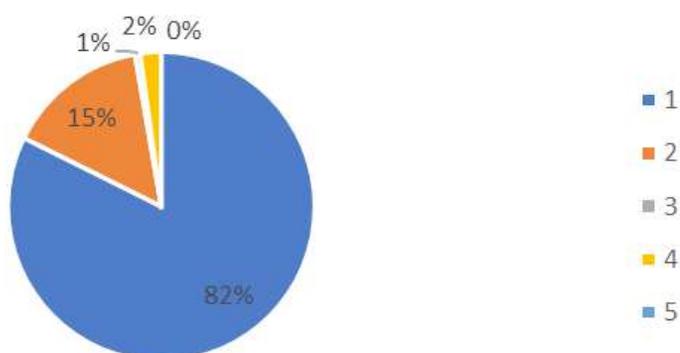
Emerge una piccola percentuale che dichiara di averlo fatto una volta settimana o diverse volte a settimana, quindi nel 3% dei casi il fenomeno diventa non soltanto evidente ma addirittura grave.

E1. Ho fatto



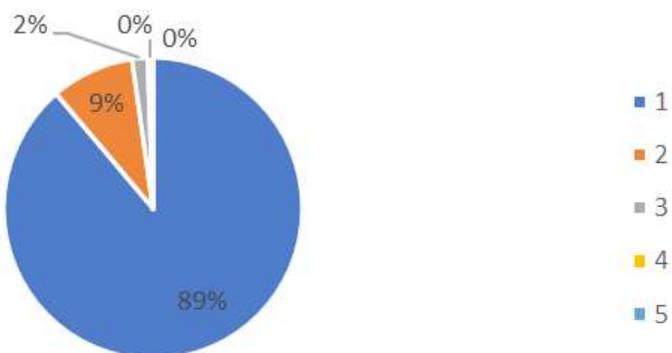
Per quanto riguarda coloro che aiutano a fare, troviamo un 15% che dichiara di intervenire su episodi che accadono una o due volte in tutto e c'è un 2% che parla invece di qualcosa che avviene una volta a settimana; da parte di chi aiuta ad agire la prevaricazione emerge una percezione meno grave ma che comunque evidenzia la presenza del fenomeno.

E2. Ho aiutato a fare



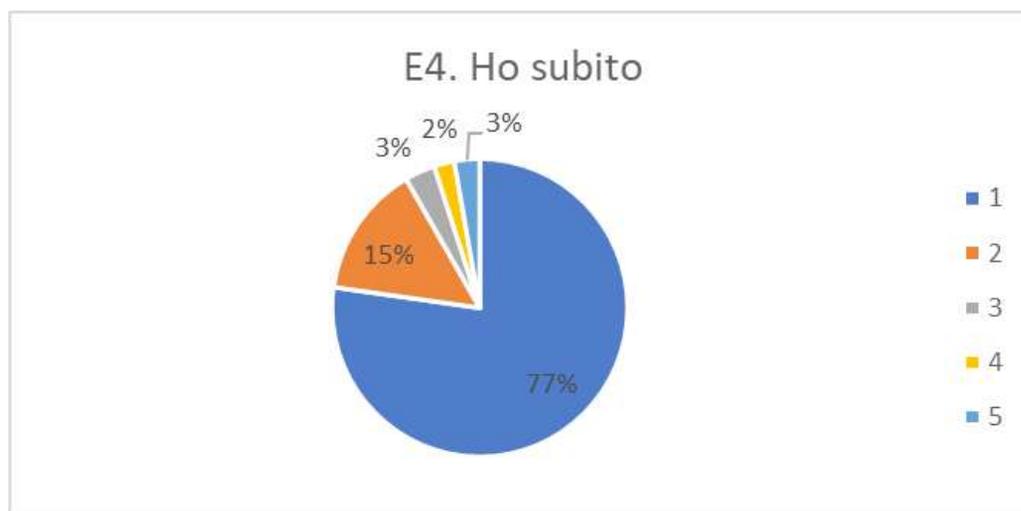
Rispetto a coloro che stimolano ad agire, il gruppo di quelli che intervengono su episodi che accadono una o due volte è più ristretto (9%) e la percezione è meno chiara soprattutto rispetto alla gravità del fenomeno.

E3. Ho stimolato a fare

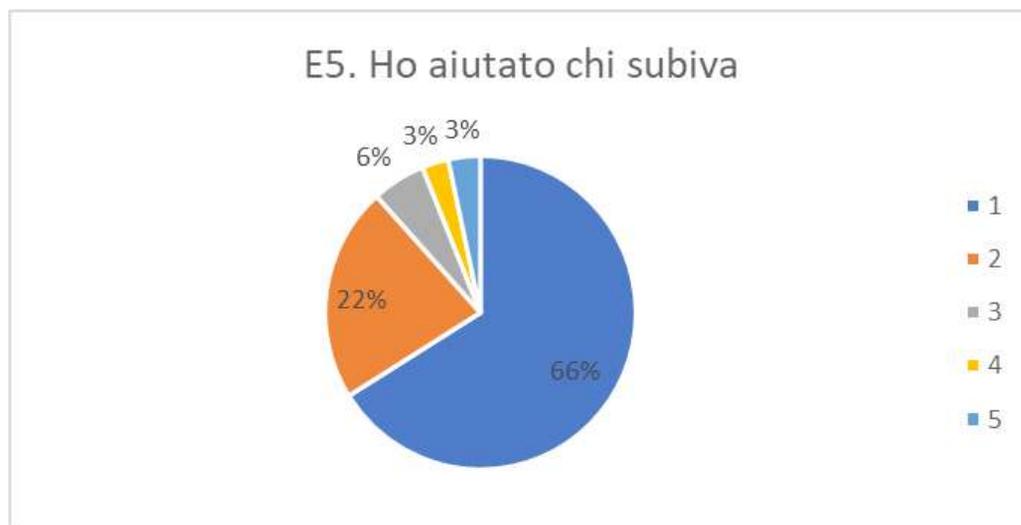


La vittima, rispetto a chi agisce, ha una percezione più grave di quello che accade perché a fronte del 15% che dice che è successo solo una volta o due c'è un 3% che dichiara che è successo due o tre volte al mese, un 2% una volta settimana e addirittura un 3% diverse volte a settimana.





Quest'ultimo dato, il più grave, è confermato anche dal difensore che in più aggiunge che addirittura nel 3% dei casi succede circa una volta a settimana, nel 6% due o tre volte al mese e solo nel 22% di casi dichiara che succede solo una volta o due.

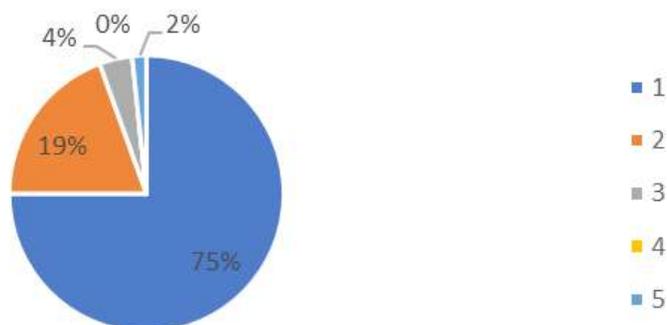


Ancora una volta la percezione che i difensori hanno dell'incidenza del fenomeno è decisamente interessante perché più estesa di quanto le stesse vittime si rendano conto.

Nell'ultimo grafico si evidenzia come, anche coloro che assistono senza intervenire, mostrino una maggiore consapevolezza della presenza di fenomeni più sistematici.

Nel 19% dei casi denunciano episodi accaduti complessivamente due o tre volte, nel 4% dei casi episodi accaduti due o tre volte al mese e nel 2% dei casi riferiscono di aver assistito a comportamenti accaduti più volte a settimana.

E6. Ho visto fare senza intervenire



Dati relativi alla terza Sezione (Interventi)

In questo campione il 12% decide di dire al cyberbullo di fermarsi, il 15% interviene direttamente per fermarlo e solo il 9% chiedi aiuto ad uno o a più amici.

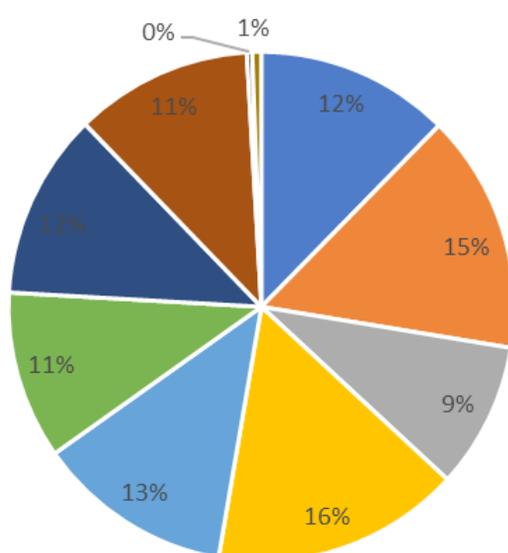
Per quanto riguarda la possibilità di rivolgersi agli adulti, il 16% sa di poter parlare con un insegnante, il 13% si rivolge ad un altro adulto della scuola e solo nell'11% dei casi vorrebbe parlarne con un genitore.

Troviamo inoltre una percentuale del 12% che preferisce segnalare in forma anonima e nell'11% dei casi segnalare l'accaduto alle autorità competenti.

Quasi nessuno non fa nulla (3 risposte) o non sa cosa fare per aiutare la vittima (5 risposte); Anche in questo campione i ragazzi, di fronte ad alcune alternative possibili, dichiarano comunque che cosa vorrebbero fare.



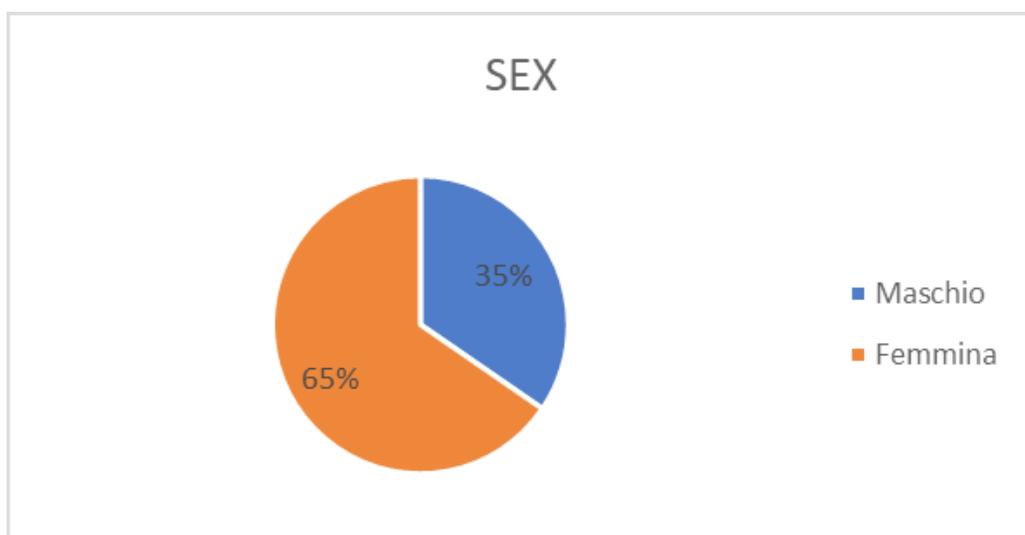
F. Secondo te cosa bisognerebbe fare in queste situazioni per aiutare una vittima di cyberbullismo?



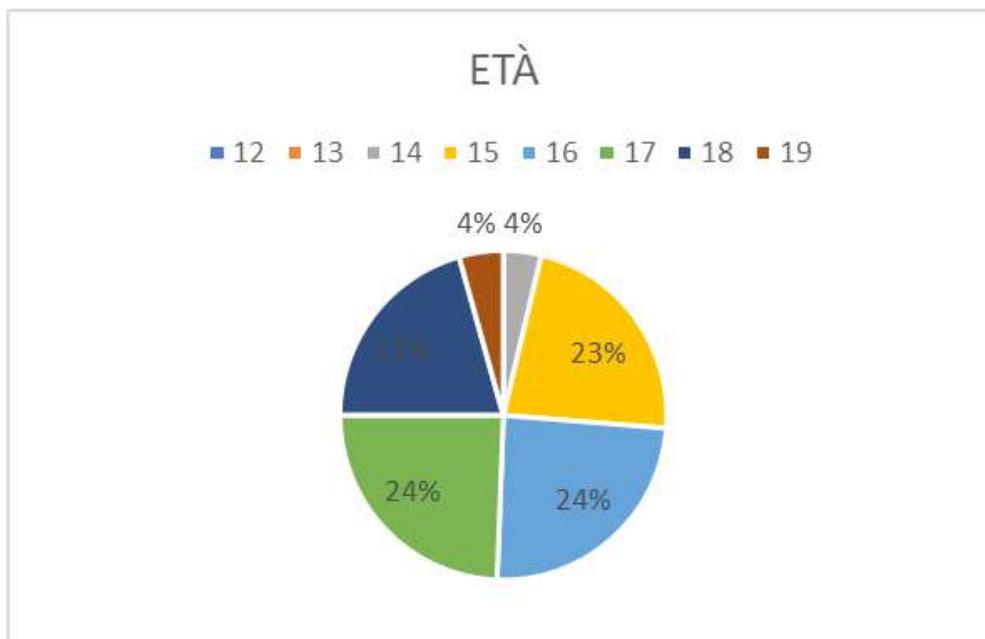
- F1. Dire al cyberbullo di non fare determinate azioni (scrivere messaggi offensivi, filmare la vittima, etc.)
- F2. Cercare di fermare il cyberbullo
- F3. Coinvolgere un amico o un gruppo di amici per aiutare la vittima
- F4. Parlare con un insegnante dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F5. Parlare con un altro adulto a scuola dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F6. Parlare con i propri genitori dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F7. Segnalare in forma anonima ai genitori, agli insegnanti e/o alla scuola eventuali casi di cyberbullismo
- F8. Segnalare l'accaduto alle autorità competenti (Polizia Postale)
- F9. Non fare nulla

10.6.3 FRANCIA...

Il campione francese, costituito da 165 soggetti, è prevalentemente femminile, con il 65% di ragazze contro il 35% di ragazzi.



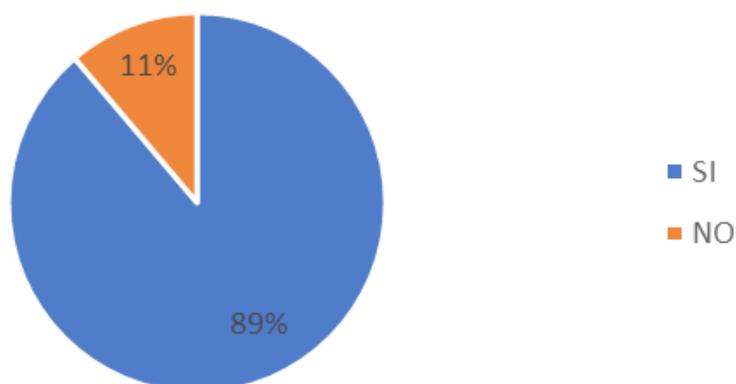
L'età è distribuita in maniera uniforme tra quindicenni (23%), sedicenni (24%) e diciassettenni (24%); circa un quinto del campione (21%) ha diciotto anni e una piccola percentuale hanno rispettivamente diciannove (4%) e quattordici anni (4%).





La scelta del percorso di studi soddisfa l'89% del campione.

1. Sei soddisfatto/a di aver scelto questo indirizzo di studi?



Dati relativi alla prima Sezione

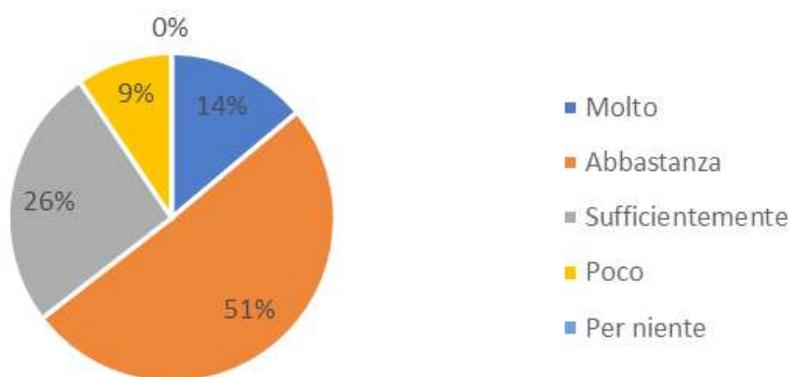
Per quanto riguarda il campione francese, è interessante notare che soltanto il 27% del campione dichiara di essere soddisfatto della scelta di questo indirizzo di studi.

2. Sei mai stato/a bocciato/a negli ultimi anni?



Riguardo al rendimento scolastico la metà del campione (51%) è abbastanza soddisfatto, il 14% è molto soddisfatto e il 26% è sufficientemente soddisfatto; solo il 9% dichiara di essere poco soddisfatto del suo rendimento.

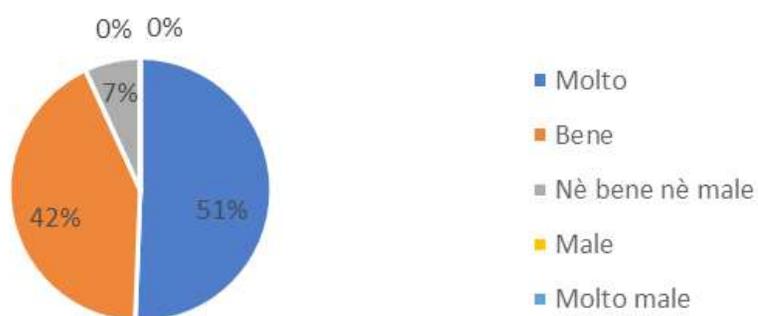
3. Sei soddisfatto/a della tua valutazione scolastica?



Area delle relazioni tra Pari:

Complessivamente il campione si trova molto bene (51%) o bene (42%) con i compagni di classe, solo nel 7% dei casi dichiara di non trovarsi né bene né male.

4. Come ti trovi con i tuoi compagni di classe?

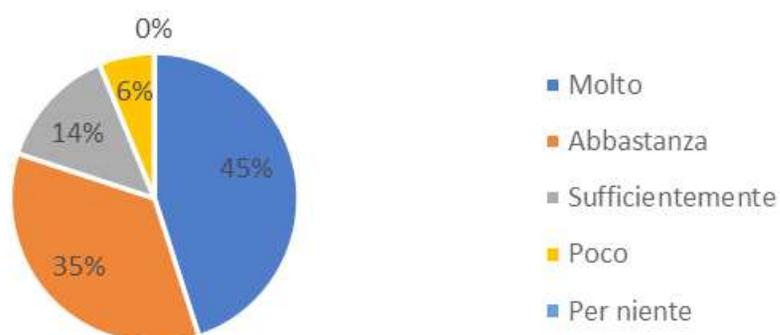


L'80% del campione ha dei rapporti molto o abbastanza buoni di amicizia con i compagni di classe, il 14% ha rapporti sufficienti e soltanto un 6% ha pochi rapporti di amicizia.



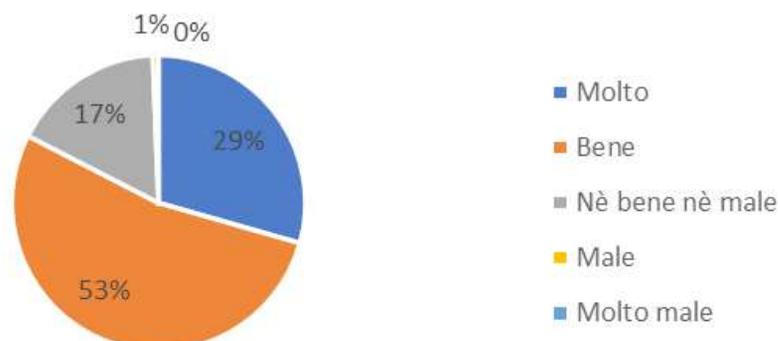


5. Hai stretto rapporti di amicizia con uno o più compagni di classe?



Per quanto riguarda il rapporto con gli altri ragazzi che frequentano la scuola l'82% si trova molto bene o bene, il 17% si trova né bene né male e solo l'1% dichiara di trovarsi male.

6. Come ti trovi con gli altri ragazzi/e che frequentano la tua scuola?



Rapporto con gli insegnanti:

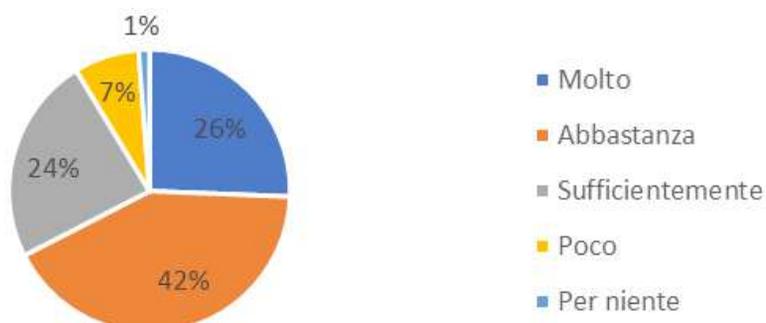
Per quanto riguarda il rapporto con i docenti il 70% del campione dichiara di essere molto (20%) o abbastanza (50%) soddisfatto, un quarto del campione è sufficientemente soddisfatto, mentre solo il 5% dichiara di essere poco o per niente soddisfatto del rapporto con gli insegnanti.

7. Sei soddisfatto/a del rapporto che hai con la maggior parte dei tuoi insegnanti?



Il 68% di ragazzi si sente accolto e/o seguito molto o abbastanza dalla maggior parte degli adulti a scuola, al contrario c'è un 8% che si sente poco o per nulla seguito dagli adulti.

8. Quanto ti senti accolto/a e seguito/a dalla maggior parte degli adulti a scuola?



Rapporto con i genitori:

Complessivamente i genitori sono interessati all'esperienza del figlio a scuola nel 77% dei casi molto o abbastanza, sufficientemente per il 16% e poco solo nel 7% dei casi.





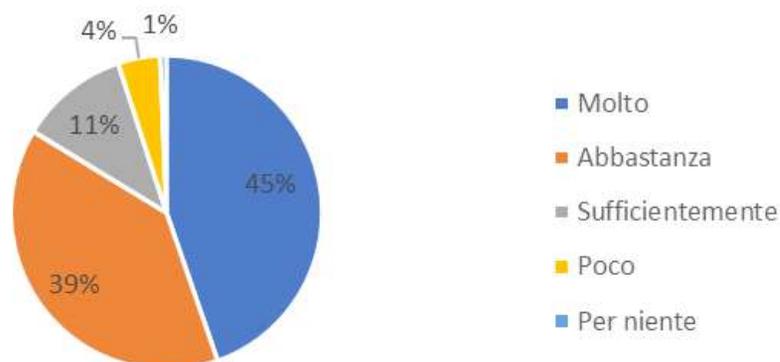
9. I tuoi genitori si interessano alla tua esperienza a scuola?



Grado di benessere percepito all'interno della scuola:

Rispetto alla sensazione di benessere a scuola l'84% del campione si trova molto o abbastanza bene, l'11% sufficientemente bene e solo il 5% si trova poco o per niente bene (1%).

10. Ti trovi bene nella tua scuola?

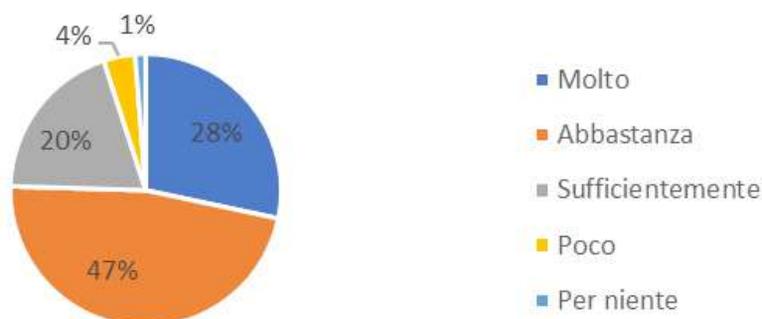


Atmosfera positiva a scuola:

Il 75% del campione dichiara che nella scuola c'è un'atmosfera molto o abbastanza piacevole e accogliente mentre permane una minoranza che dichiara di trovarla poco (4%) o per niente (1%) piacevole /accogliente.

Questo dato relativo all'insufficiente positività dell'ambiente si riscontra in diversi grafici, relativi alle domande poste in questa sezione del questionario.

11. Nella tua scuola c'è un'atmosfera piacevole e accogliente?



Livello di sicurezza percepito:

Il 76% del campione si sente molto o abbastanza sicuro, il 19% sufficientemente sicuro, il 4% poco e si conferma l'1% che non si sente per niente sicuro; questo 1% dovrebbe più o meno coincidere con la stessa percentuale che si trova male anche rispetto ad altre situazioni.

12. Quanto ti senti sicuro/a a scuola?



Dati relativi alla seconda Sezione (Analisi tipologie di cyberbullismo)

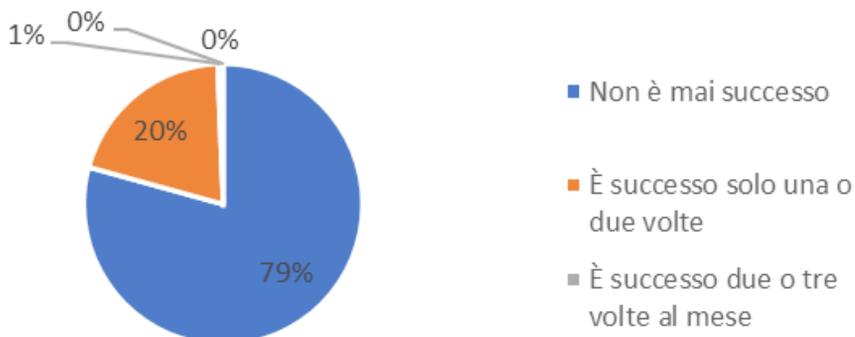
Tabella A): minacce, messaggi, commenti offensivi, disturbanti e insultanti in chat o sui social network

Questa è l'area in cui i ragazzi agiscono maggiormente alcune forme di cyberbullismo: in particolare il 20% di ragazzi dichiara di aver agito solo una o due volte, il 10% dichiara di aver aiutato solo uno o due volte mentre il 3% dichiara di aver sostenuto con la stessa frequenza chi metteva in atto questi comportamenti.

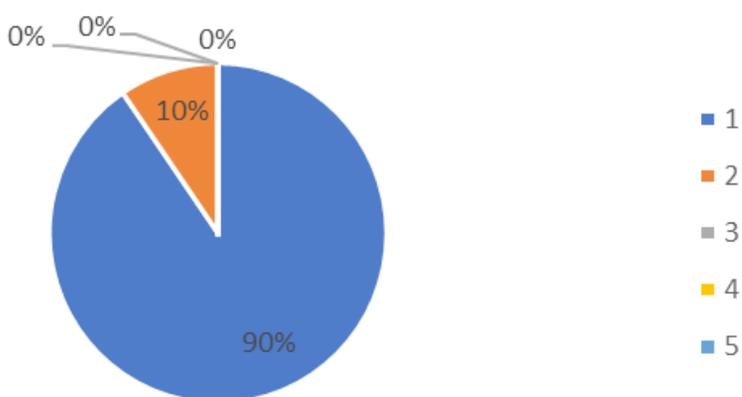




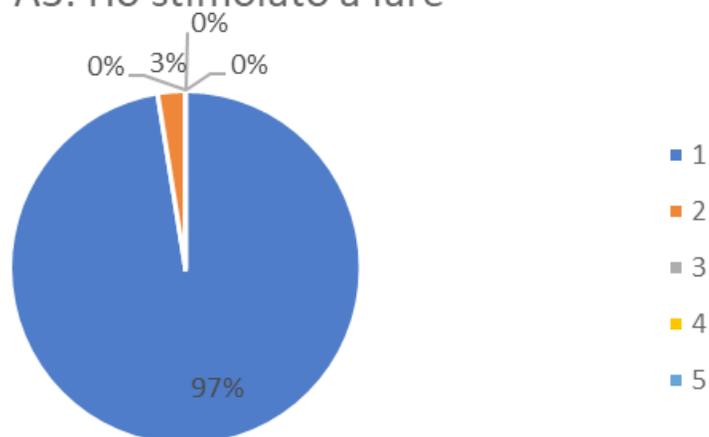
A1. Ho fatto



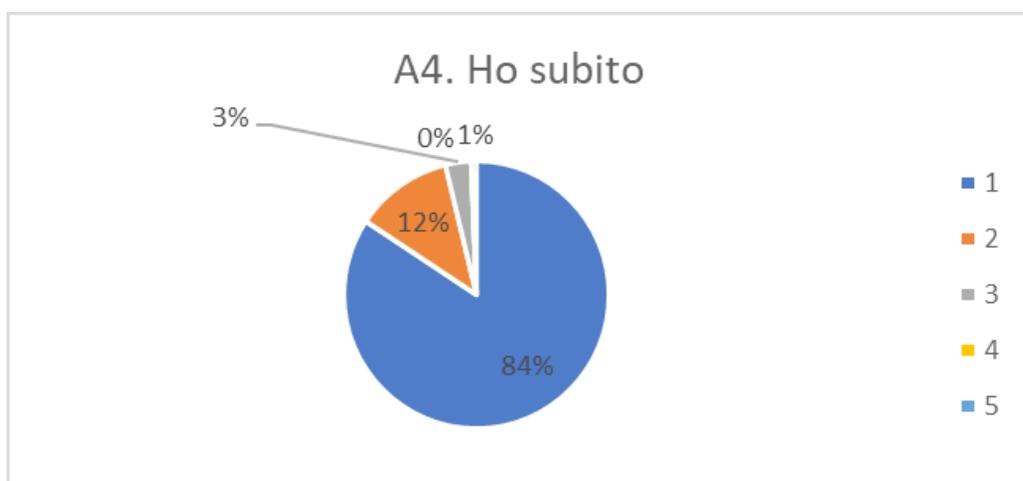
A2. Ho aiutato a fare



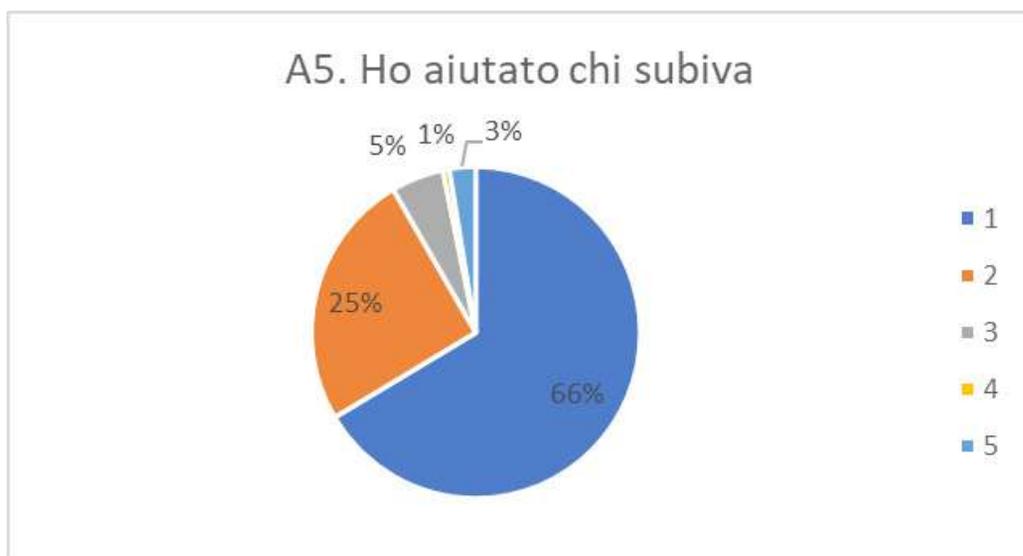
A3. Ho stimolato a fare



Per quanto riguarda chi subisce queste forme di prevaricazione, la percezione di gravità è maggiore e trova riscontro anche nei difensori e negli spettatori infatti il 12% dichiara di aver subito una o due volte il 3% che è successo circa due o tre volte al mese e addirittura c'è 1% che dichiara che è successo diverse volte a settimana (indice di gravità del fenomeno).



I difensori intervengono nel 25% dei casi una o due volte in tutto, nel 5% dichiarano che è successo due o tre volte al mese, nell'1% una volta settimana e addirittura nel 3% dei casi diverse volte a settimana.



Questo è un dato preoccupante soprattutto perché sia chi agisce, sia chi subisce sembra non rendersi conto della gravità della situazione.

Chi osserva senza intervenire nel 22% dei casi dichiara di averlo fatto di fronte a episodi successi una o due volte, anche qui emerge un 1% che dice che è successo circa due o tre





volte al mese. Nessuno di loro sembra evidenziare la presenza di fenomeni più frequenti e più gravi rispetto alle conseguenze per la vittima.

A6. Ho visto fare senza intervenire

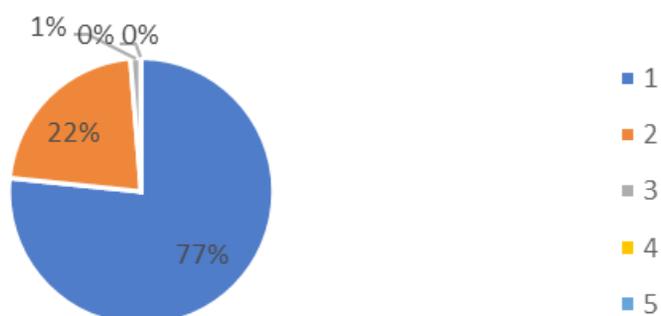
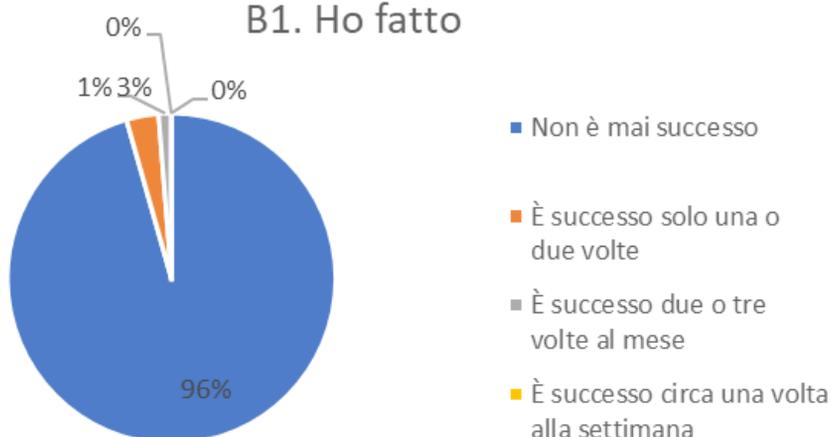


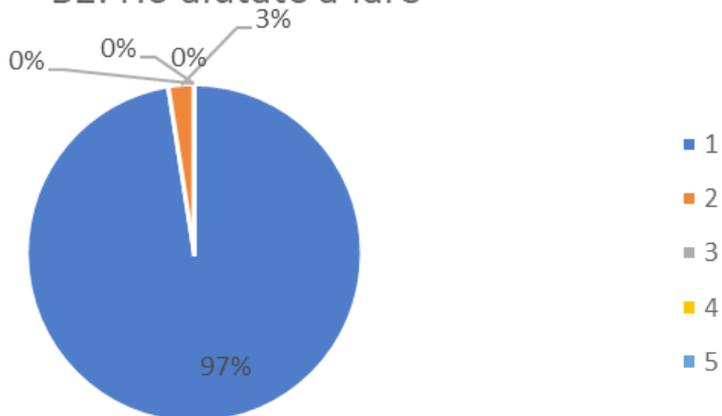
Tabella B) pubblicazione di foto/video offensivi o indesiderati sui social network.

Per questo tipo di prevaricazione la percentuale è più ristretta: il 3% dichiara sia di aver agito sia di aver aiutato a fare una o due volte al mese; quasi nulla (1%) la percentuale di chi ha stimolato a fare.

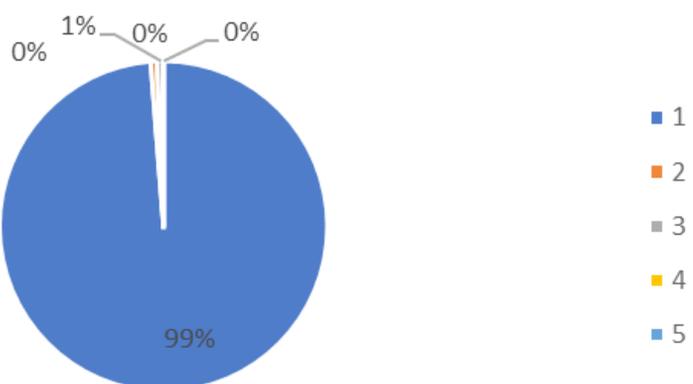
B1. Ho fatto



B2. Ho aiutato a fare

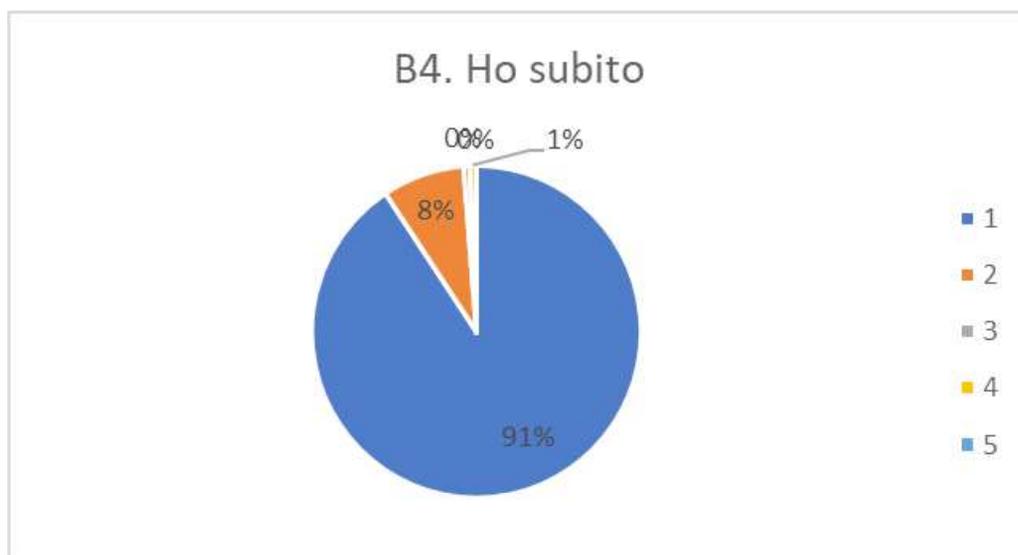


B3. Ho stimolato a fare

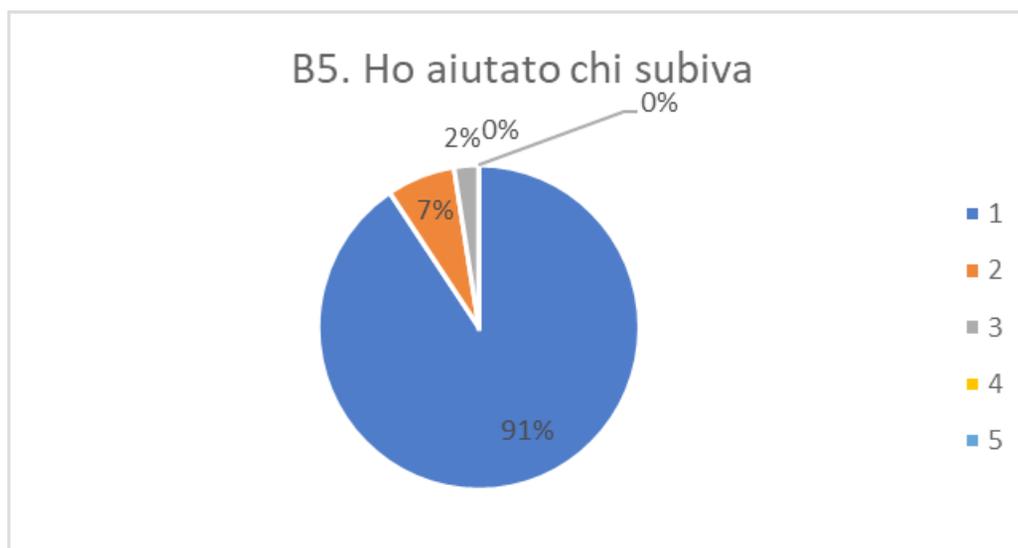


Per quanto riguarda la vittima, la percezione è leggermente più estesa (9%) per gli episodi accaduti una volta o due, nell'1% dei casi i soggetti dichiarano che è successo due o tre volte al mese.





Coloro che intervengono in difesa della vittima sono complessivamente il 9% per episodi che rimangono comunque sporadici.



Per quanto riguarda chi assiste senza intervenire, nel 13% dei casi dichiara che è successo solo una volta o due, nell'1% dei casi che è successo due o tre volte al mese.

B6. Ho visto fare senza intervenire

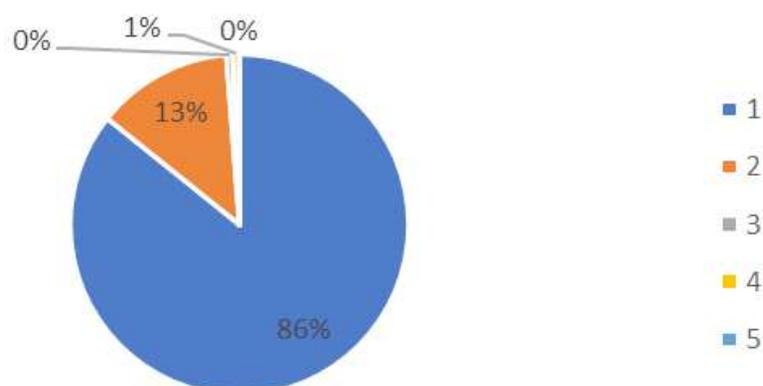
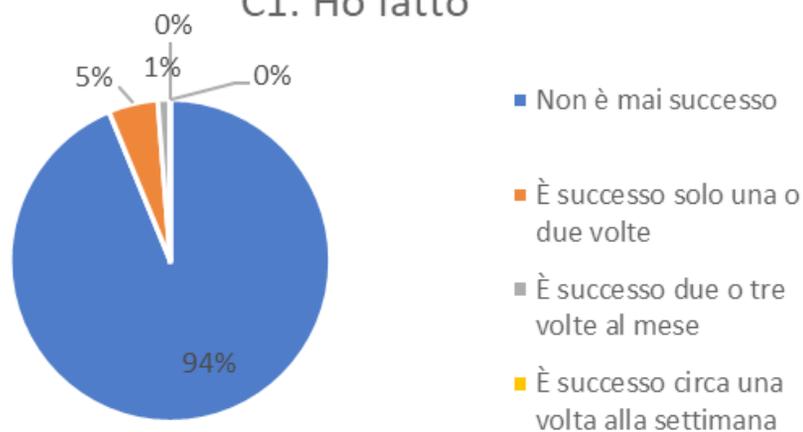


Tabella C) Azioni aggressive con calci, pugni, schiaffi, ecc. mentre altri riprendono la scena. Inviare on-line il video per condividerlo con altri utenti in rete

Per questo tipo di prevaricazioni le percentuali sono estremamente ridotte e solo l'1% dichiara di aver agito due o tre volte al mese, mentre il 5% lo ha fatto una o due volte in tutto.

C1. Ho fatto

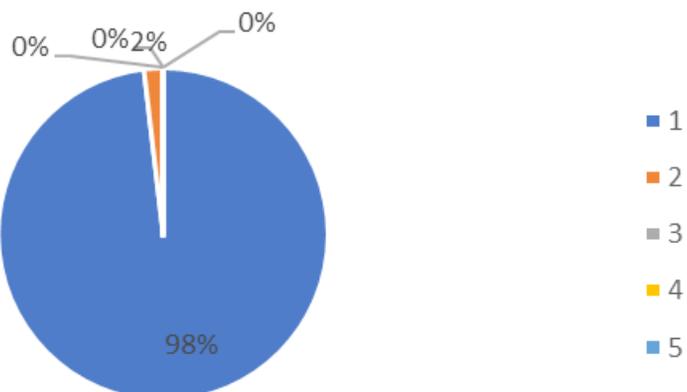


Anche le percentuali di chi aiuta (2%) o di chi incita (1%) sono piuttosto contenute e sempre riferite ad episodi sporadici, accaduti una o due volte in tutto.

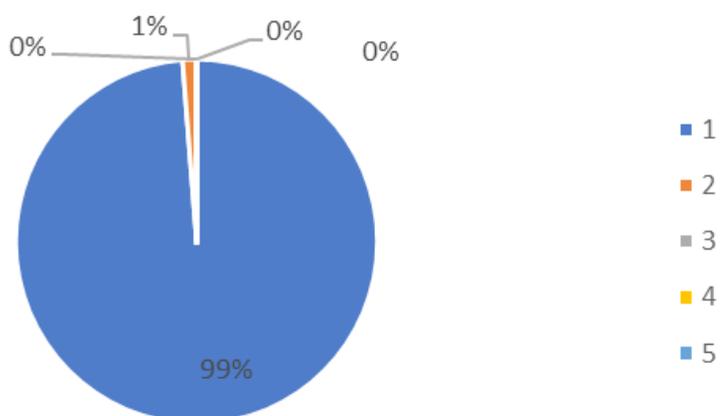




C2. Ho aiutato a fare

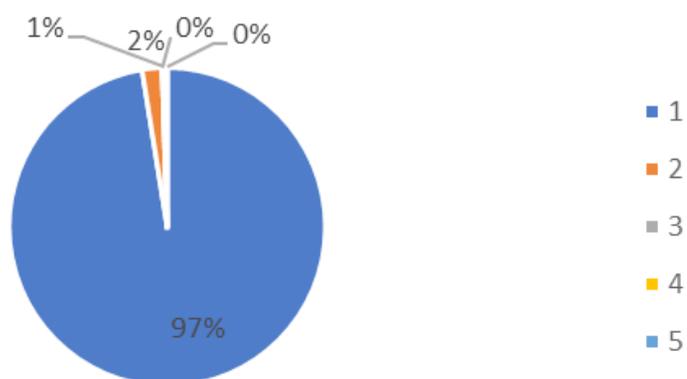


C3. Ho stimolato a fare



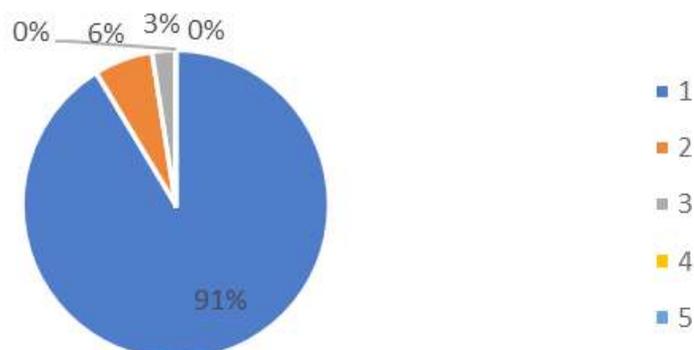
Anche nelle vittime la percezione è minima: solo il 2% dichiara che è successo una volta o due e l'1% che è successo due o tre volte al mese.

C4. Ho subito



Leggermente più ampia la consapevolezza da parte dei difensori: il 6% dichiara che è successo una o due volte, il 3% è successo due o tre volte al mese.

C5. Ho aiutato chi subiva



Anche il pubblico che osserva senza intervenire dichiara, nel 9% dei casi, che è successo solo una volta o due.





C6. Ho visto fare senza intervenire

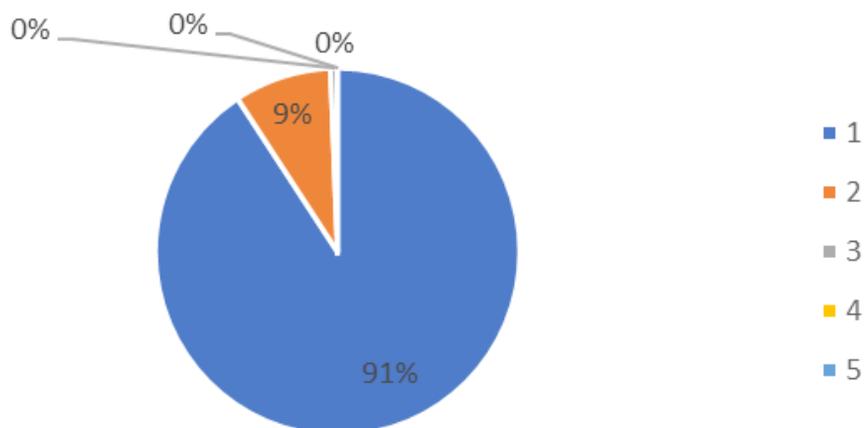
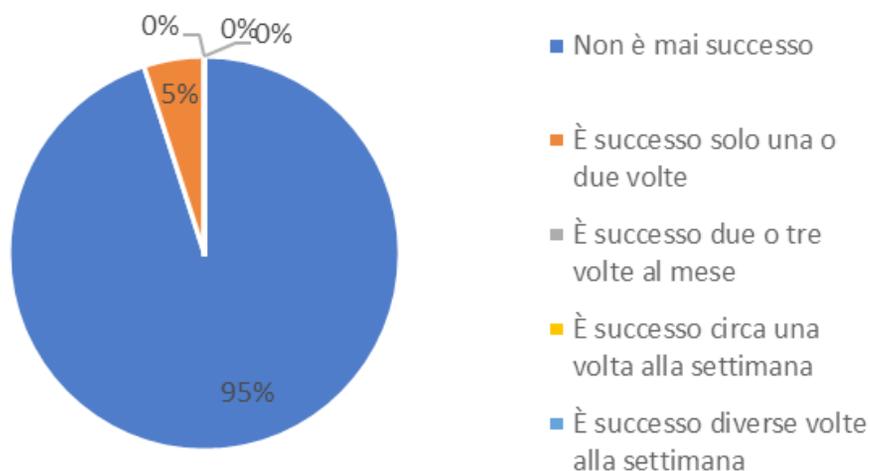


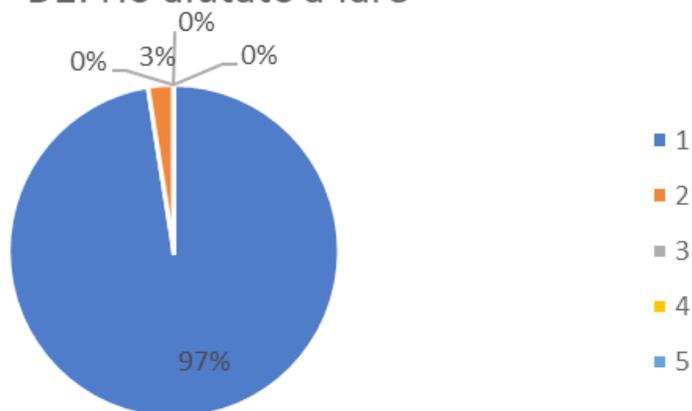
Tabella D) Rivelare e condividere on line segreti, situazioni e informazioni imbarazzanti su qualcuno ottenute con l'inganno

Per questo tipo di prevaricazione le percentuali sono piuttosto ristrette e oscillano dal 5% di chi agisce una o due volte in tutto, al 3% di chi aiuta, al 2% di chi stimola con la stessa scarsa frequenza.

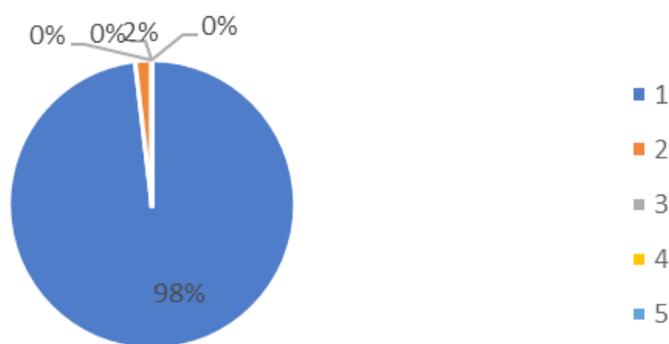
D1. Ho fatto



D2. Ho aiutato a fare

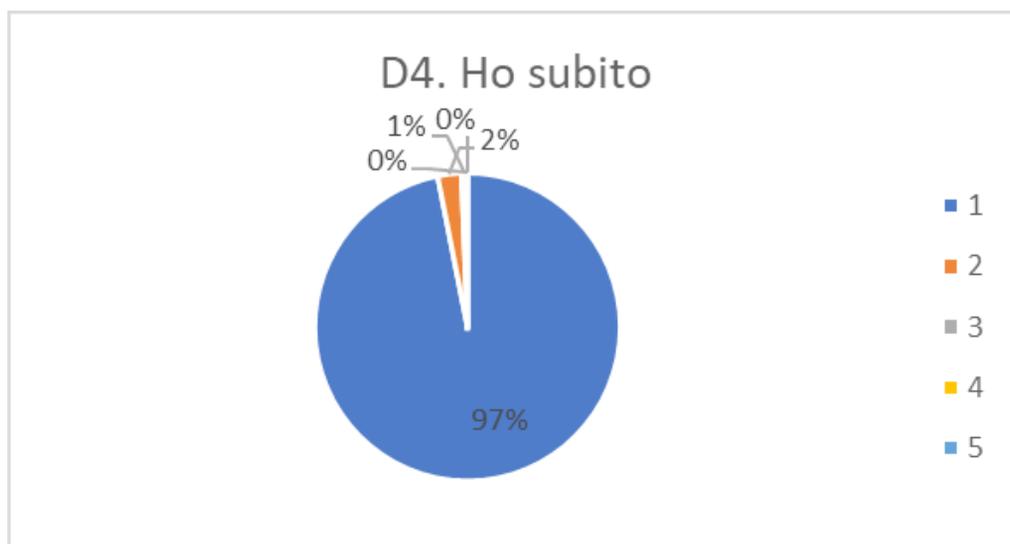


D3. Ho stimolato a fare

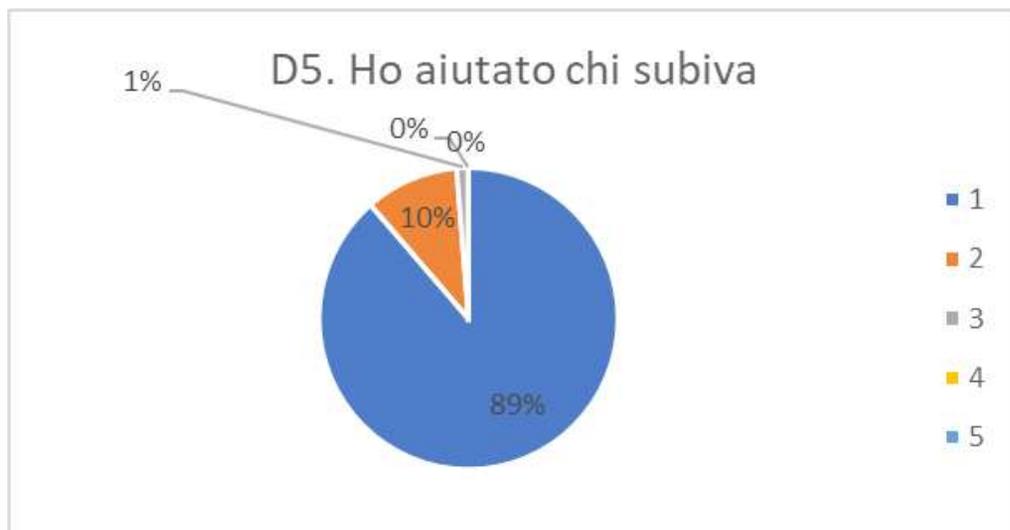


La vittima ha una percezione quasi sovrapponibile a quella di chi agisce, con un 2% che dichiara che è accaduto una o due volte in tutto o due o tre volte al mese (1%).





Leggermente più alta la percezione dei difensori che nel 10% dei casi dichiarano di intervenire per episodi accaduti una o due volte in tutto o, nell'1% dei casi, due o tre volte al mese.



Anche il numero dei soggetti che osservano senza intervenire è molto ristretto (7%), per episodi accaduti una o due volte in tutto.

D6. Ho visto fare senza intervenire

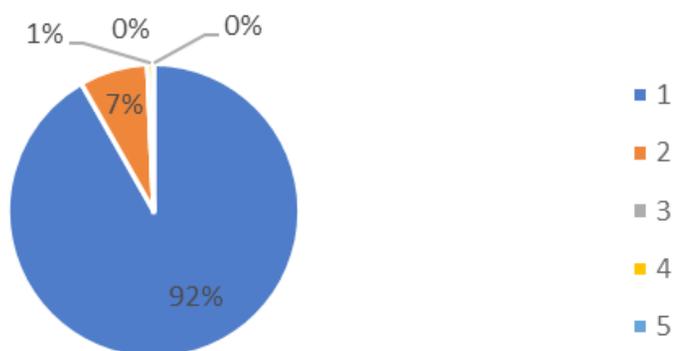
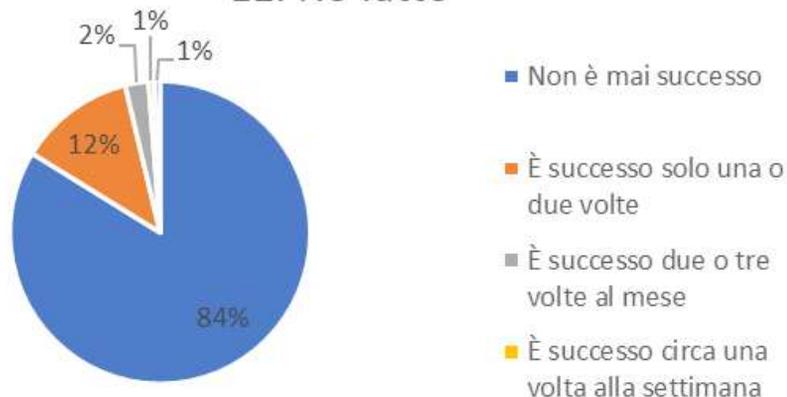


Tabella E): Escludere con intenzione una persona da una chat o da un game per emarginarla e isolarla dal gruppo

In questo caso il fenomeno sembra essere leggermente più esteso e articolato, con il 12% che dichiara di agire una o due volte in tutto o con una frequenza leggermente maggiore nel 2% dei casi.

E1. Ho fatto

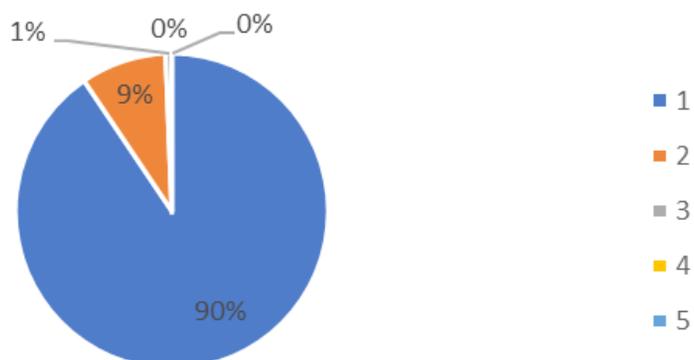


Questo dato viene parzialmente confermato da chi aiuta a fare (10%) che interviene una o due volte in tutto, mentre non viene confermato da chi stimola a fare che interviene con la stessa frequenza solo nel 3% dei casi.

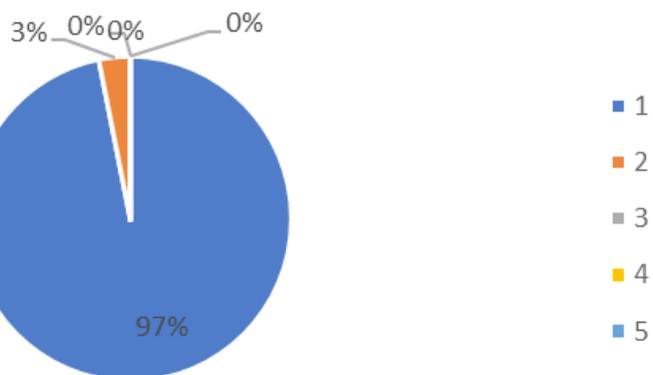




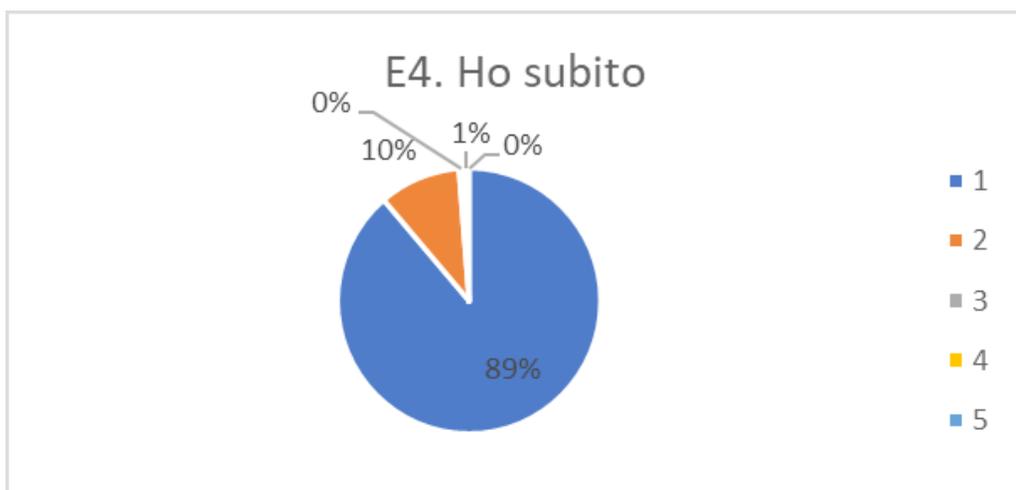
E2. Ho aiutato a fare



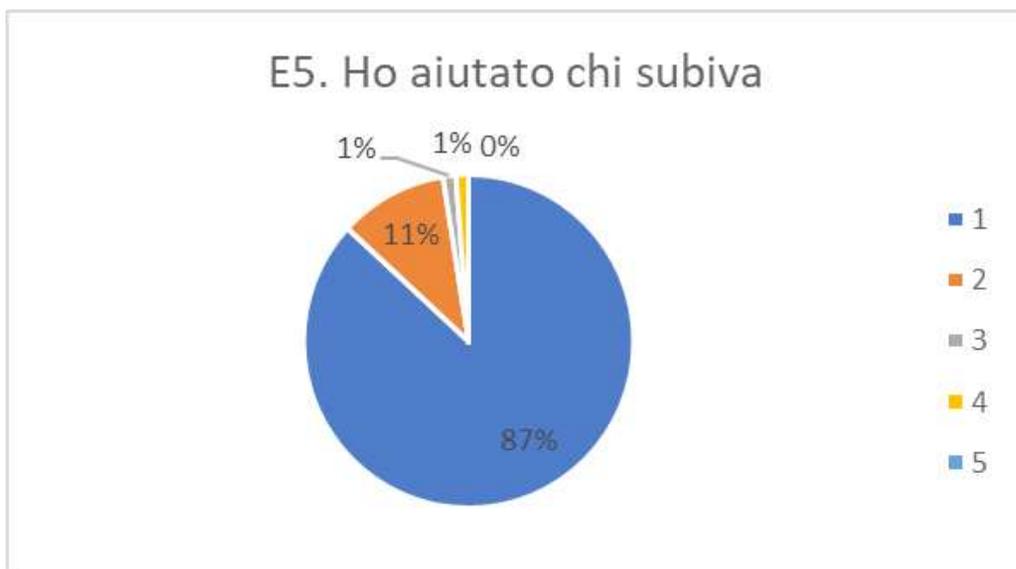
E3. Ho stimolato a fare



Anche le vittime sembrano avere una percezione parziale di quanto accade con una incidenza quasi sovrapponibile a quella di chi agisce; solo l'1% del campione dichiara che è successo circa una volta a settimana.



Più chiara la percezione della situazione da parte dei difensori della vittima che nell'11% dei casi sono intervenuti su qualcosa che è successo una o due volte in tutto oppure due o tre volte al mese (1%); permane una piccola percentuale di soggetti (1%) che intervengono di fronte ad episodi di cyberbullismo che accadono circa una volta a settimana.

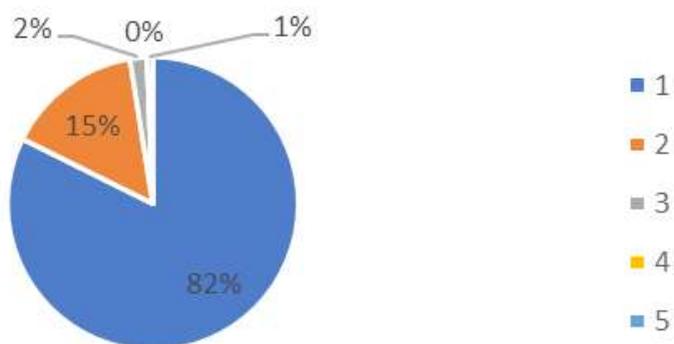


Questo dato è confermato anche dagli spettatori che assistono agli episodi (15% una o due volte, 2% due o tre volte al mese) e che addirittura evidenziano, cosa non emersa né dalle vittime né dai difensori, la presenza di almeno una persona a cui è successo diverse volte la settimana di subire questo tipo di prevaricazioni.





E6. Ho visto fare senza intervenire

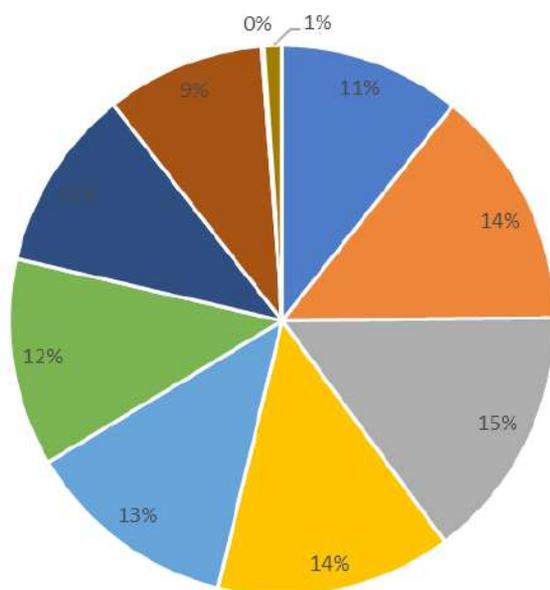


Dati relativi alla terza Sezione (Interventi)

Anche nel campione francese la percentuale di chi si astiene dal fare qualcosa è minima (1%); in questa popolazione gli interventi si distribuiscono abbastanza omogeneamente: l'11% interviene verbalmente per fermare l'azione, il 14% interviene fisicamente per bloccare il cyberbullo, il 15% ricorre agli amici, il 14% si rivolge all'insegnante oppure a un altro adulto di riferimento (13%), il 12% ne parla con un genitore.

Rispetto alle segnalazioni c'è una percentuale dell'11% che ricorre a segnalare anonimamente ad un adulto mentre il 9% si rivolgerebbe eventualmente alla polizia.

F. Secondo te cosa bisognerebbe fare in queste situazioni per aiutare una vittima di cyberbullismo?



- F1. Dire al cyberbullo di non fare determinate azioni (scrivere messaggi offensivi, filmare la vittima, etc.)
- F2. Cercare di fermare il cyberbullo
- F3. Coinvolgere un amico o un gruppo di amici per aiutare la vittima
- F4. Parlare con un insegnante dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F5. Parlare con un altro adulto a scuola dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F6. Parlare con i propri genitori dell'episodio/degli episodi di cyberbullismo a cui si è assistito
- F7. Segnalare in forma anonima ai genitori, agli insegnanti e/o alla scuola eventuali casi di cyberbullismo
- F8. Segnalare l'accaduto alle autorità competenti (Polizia Postale)
- F9. Non fare nulla
- F10. Non saprei cosa potrei fare per aiutare la vittima
- F11. Altro



10.7 CONSIDERAZIONI FINALI...

L'indagine conoscitiva con il questionario On-Live è stata realizzata su un campione complessivo di 553 soggetti; i tre campioni si differenziano da un punto di vista numerico perché variano dai 204 soggetti dell'Italia ai 184 soggetti della Spagna. Il campione più ristretto è rappresentato dalla Francia, con soli 165 soggetti.

Il campione è in linea di massima vicino alla metà nella distribuzione tra maschi e femmine per quanto riguarda Spagna e Italia con una prevalenza femminile in Spagna e maschile in Italia mentre nel campione francese soltanto un terzo è rappresentato da soggetti di sesso maschile.

L'età dei soggetti che costituiscono il campione è abbastanza eterogenea nei diversi paesi: il campione italiano è costituito nel 20% dei casi da soggetti molto giovani (14 anni) mentre nell'80% dei casi gli studenti si collocano nella fascia 15/16 anni.

Gli altri due paesi si caratterizzano in maniera diametralmente opposta: è molto giovane il campione spagnolo con 2/3 dei soggetti che hanno 13/14 anni, mentre il restante 34% si distribuisce equamente tra i 15/16 anni, molto più "maturo" il campione francese costituito da una minoranza di 14enni (4%), un 47% di soggetti con 15/16 anni e il restante 45% equamente distribuito tra 17enni e 18enni con una minoranza (4%) di 19enni.

Il grado di soddisfazione per il corso di studi è abbastanza elevato ed uniforme e si assesta tra l'89% della Francia, l'88% della Spagna e l'80% dell'Italia.

Il tasso di ripetenza è il più elevato in assoluto nel campione italiano dove raggiunge oltre 1/3 dei ragazzi (37%) che hanno risposto al questionario, si assesta sul 27% in Francia mentre riguarda solo il 12% degli studenti in Spagna (dato direttamente riconducibile alla loro giovane età).

I risultati relativi al grado di soddisfazione rispetto al rendimento sono distribuiti in maniera completamente diversa nei tre paesi: è piuttosto basso nel campione spagnolo che solo nel 31% dei casi è molto o abbastanza soddisfatto del rendimento; da rilevare che la stessa percentuale (31%) la troviamo anche tra ragazzi che sono poco o per niente soddisfatti.

Il campione italiano si pone in posizione intermedia con una percentuale del 55% che si dichiara molto o abbastanza soddisfatto, quello francese presenta una tendenza molto positiva arrivando addirittura al 75% del campione che dichiara un elevato grado di soddisfazione.

Sarebbe interessante analizzare meglio questi risultati per approfondire le motivazioni per cui ragazzi, in alcuni casi, sono scarsamente soddisfatti rispetto al loro rendimento: perché vorrebbero avere di più o perché vengono sottovalutati rispetto alle potenzialità?

Riguardo all'area del rapporto con i compagni di classe in Francia il 95% sente di stare bene /molto bene contro l'85% della Spagna e il 71% dell'Italia.

Nel rapporto con i docenti i ragazzi si trovano meglio in Francia dove il 70% del campione si sente molto/abbastanza soddisfatto, al secondo posto troviamo l'Italia con il 61% e a seguire la Spagna con poco più della metà dei soggetti (56%) che si sente molto/abbastanza soddisfatto del rapporto con i docenti.

Per contro è praticamente sovrapponibile la percentuale di persone (11%)che sente di avere poco /nessun rapporto con la maggioranza dei professori sia in Spagna sia in Italia.

Per quanto riguarda le altre persone presenti nella scuola gli studenti italiani si sentono appoggiati molto/abbastanza da questi adulti nel 58% dei casi, gli spagnoli nel 54% dei casi, i francesi nel 68% dei casi; anche in questo caso permane nel campione francese una maggior fiducia nei confronti degli adulti all'interno della scuola.

Quanto i genitori si interessano dell'esperienza scolastica dei ragazzi?

I genitori più attenti sembrano essere quelli spagnoli che nell'88% dei casi si interessano molto/abbastanza contro un 3% che si interessa per nulla o molto poco; al secondo posto troviamo i genitori italiani che si interessano molto/abbastanza nell'82% dei casi e poco o niente nel 10%, infine i francesi che si interessano molto o abbastanza nel 77% dei casi e poco solo nel 7%. Queste differenze vanno viste anche alla luce della diversa età dei soggetti coinvolti che, riguardo al campione francese, nel 25% dei casi sono maggiorenni.

Come si trovano i ragazzi nella scuola?

Quelli che si trovano meglio molto/abbastanza bene) sono i francesi (84%), seguono gli spagnoli (79%)ed infine gli italiani (77%).

Quale atmosfera si respira nella scuola?

Qui le differenze vedono in lieve vantaggio la Francia con il 75% del campione che dichiara di avere un'atmosfera molto/abbastanza piacevole e accogliente mentre Italia e Spagna sono a pari merito con il 71%.

È da notare che mentre Spagna e Francia hanno solo l'1% del campione che non si trova bene, in Italia invece c'è addirittura un 5% che dichiara questa difficoltà; questo dato ci deve far riflettere perché costituisce un piccolo ma significativo gruppetto (circa 10 persone).

Per quanto riguarda il livello di sicurezza, invece, troviamo la Spagna con un 85% di ragazzi che si sente molto o abbastanza sicuro a scuola, segue la Francia con il 76% infine Italia con un terzo dei soggetti (66%).

Nel campione italiano va evidenziato un 3% che non si sente per niente sicuro a scuola contro l'1% che troviamo sia nel campione francese, sia nel campione spagnolo.





Tipologie di cyberbullismo

Tabella A): minacce, messaggi, commenti offensivi, disturbanti e insultanti in chat o sui social network

La prima tabella vede una presenza leggermente più rilevante del fenomeno in Francia (20%) però, rispetto alla gravità, troviamo maggiormente significativi i dati in Spagna dove nel 2% dei casi dichiarano che è successo due o tre volte al mese o addirittura più volte a settimana (1%).

È interessante notare come in tutti e tre i campioni, in particolare in quello spagnolo e in quello francese, il difensore della vittima è quello che ha una maggiore consapevolezza (in misura doppia rispetto alla vittima) della effettiva presenza del fenomeno e del suo livello di gravità.

In tutti e tre i campioni di questa prima tabella, il cyberbullo, così come il suo aiutante il suo sostenitore, tendono a minimizzare quanto accaduto mentre una concezione molto più diretta e completa è solitamente presente nei difensori e, seppur in maniera ridotta, nelle stesse vittime.

Questa maggiore consapevolezza in alcuni casi è presente anche negli spettatori che possono non intervenire però si rendono perfettamente conto, soprattutto in Italia e Spagna, della gravità o della sistematicità delle azioni di prevaricazione.

Tabella B) pubblicazione di foto/video offensivi o indesiderati sui social network.

Il fenomeno risulta leggermente più presente nel campione spagnolo dove si evidenzia, sia da parte del cyberbullo sia da parte dell'aiutante, una presenza leggermente più sistematica del fenomeno.

Riguardo alla vittima ancora una volta in tutte e tre i campioni c'è sicuramente una consapevolezza leggermente maggiore rispetto al cyberbullo di subire violenze ma in ogni caso la sistematicità, quindi la gravità del fenomeno, viene recepita con maggiore lucidità dal difensore in Spagna e in Italia e addirittura dagli spettatori piuttosto che della stessa vittima; questa constatazione è valida soprattutto per il campione spagnolo e in parte anche per quello italiano.

Tabella C) Azioni aggressive con calci, pugni, schiaffi, ecc. mentre altri riprendono la scena. Inviare on-line il video per condividerlo con altri utenti in rete

La terza tabella riguarda la forma più aggressiva di prevaricazione; in questo caso, fortunatamente, gli episodi rilevati appaiono piuttosto ridotti in tutti e tre i campioni.

Soprattutto da parte di chi agisce, sostiene o aiuta a fare le prevaricazioni non si evidenzia la capacità di differenziare la sistematicità e quindi la gravità delle azioni.

Questa consapevolezza delle conseguenze delle prevaricazioni commesse appare più elevata nei difensori, spesso in maniera addirittura più evidente che nelle stesse vittime, soprattutto nel campione spagnolo e italiano.

Sarebbe molto importante per i futuri sviluppi di questo lavoro, far leva su coloro che difendono la vittima perché sono più consapevoli della gravità del fenomeno che viene agito dai prevaricatori.

Tabella D) Rivelare e condividere on line segreti, situazioni e informazioni imbarazzanti su qualcuno ottenute con l'inganno

In questo caso il fenomeno è piuttosto circoscritto nel campione francese e italiano mentre è leggermente più evidente in quello spagnolo dove raggiunge il 14%, soprattutto con azioni agite in maniera sporadica.

Interessante notare che c'è una percentuale di persone che ammette una maggior frequenza soprattutto tra i sostenitori e gli aiutanti del campione spagnolo.

Per contro la percezione del fenomeno da parte delle vittime è piuttosto ridotta, soprattutto nel campione francese e in quello italiano.

Si evidenzia una maggior consapevolezza da parte della vittima nel campione spagnolo (13%) ma in questo gruppo risalta soprattutto il ruolo dei difensori che sono nettamente capaci di distinguere la maggiore incidenza del fenomeno (28%) che viene rilevato nelle sue diverse espressioni, fino agli episodi più sistematici e quindi più gravi che costituiscono il 3% dei casi.

Tabella E): Escludere con intenzione una persona da una chat o da un game per emarginarla e isolarla dal gruppo

Questa forma di prevaricazione è più estesa nel campione italiano e spagnolo (in entrambi i casi riguarda il 24% dei soggetti) ma appare più differenziata nella gravità per il campione italiano. In questo paese il cyberbullo sembra essere più consapevole di agire in maniera sistematica questo tipo di prevaricazione.

In questo caso anche gli aiutanti ed i sostenitori, soprattutto nel campione spagnolo, sembrano avere un livello più elevato di consapevolezza rispetto alla gravità delle azioni.

Nel campione italiano si evidenzia un'incidenza circoscritta del fenomeno ma emerge una maggior consapevolezza da parte del difensore rispetto all'intensità e alla sistematicità dell'azione; in particolare nel campione spagnolo, dove il fenomeno è più esteso, si può evidenziare una parziale sovrapposibilità tra la percezione della gravità e della sistematicità del fenomeno da parte della vittima rispetto al difensore.

Nel campione spagnolo gli stessi spettatori hanno una consapevolezza leggermente maggiore del cyberbullo riguardo agli episodi più sistematici e quindi più gravi.

Nel campione italiano la maggior consapevolezza riguarda in particolare i difensori ma





anche gli spettatori che comunque sono più presenti nel rilevare la sistematicità/gravità rispetto alla stessa vittima.

La terza sezione del questionario è quella che ci aiuta a capire cosa pensano sia opportuno fare per aiutare una vittima

Bisogna dire che, in tutti i paesi, non c'è una prevalenza netta di una delle risposte possibili ma quello che si evidenzia in maniera uniforme, è il coinvolgimento pressoché totale dei soggetti; quasi nessuno si defila dicendo per esempio "non saprei cosa fare per aiutare la vittima" o "non farei nulla" tanto che i risultati per queste risposte sono sempre molto vicini allo zero o al massimo all'1 o al 2%.

Da evidenziare che, almeno il 25% di ciascun campione, si affida all'intervento diretto sia verbale sia fisico per cercare di fermare il cyberbullo.

In qualche caso, più evidente soprattutto in Francia (15%) e in Italia (14%), ci si affida ad un amico o a un gruppo di amici.

Si rileva una differenziazione rispetto agli adulti: mentre in Spagna e in Francia c'è una decrescita nell'affidarsi ai professori in prima battuta, ad altri adulti a scuola come seconda possibilità e ai genitori come terza possibilità, in Italia al primo posto ci sono i genitori, anche se la percentuale è solo lievemente più alta che negli altri paesi (14%), in seconda battuta i professori (13%) e infine gli altri adulti di riferimento a scuola (11%).

In tutte e tre i campioni c'è una percentuale non troppo elevata che si affida alla segnalazione anonima e una percentuale che si attesta intorno al 9-11% per quanto riguarda la eventuale segnalazione alle autorità competenti (Polizia Postale in Italia).

Dall'analisi complessiva dei dati riportati nei questionari, emerge una generale tendenza ad agire alcune prevaricazioni più di altre, in linea di massima le meno aggressive, ma in ogni caso quelle che riescono meglio ad essere nascoste perché mirano all'esclusione della persona.

Per quanto riguarda i possibili interventi si può affermare che la percentuale di aiutanti e di sostenitori del cyberbullo emersa dai questionari è abbastanza circoscritta e questo è un elemento importante da considerare in un'ottica di prevenzione della diffusione del fenomeno sui Social Network.

Emerge in maniera costante che soprattutto i difensori e in misura minore gli spettatori, hanno una consapevolezza maggiore della gravità dei fenomeni che vengono perpetrati nei confronti delle vittime.

È significativo rilevare che sicuramente il cyberbullo, ma paradossalmente anche la vittima, seppur in misura minore, non siano pienamente consapevoli della sistematicità con cui l'azione di prevaricazione viene effettuata.

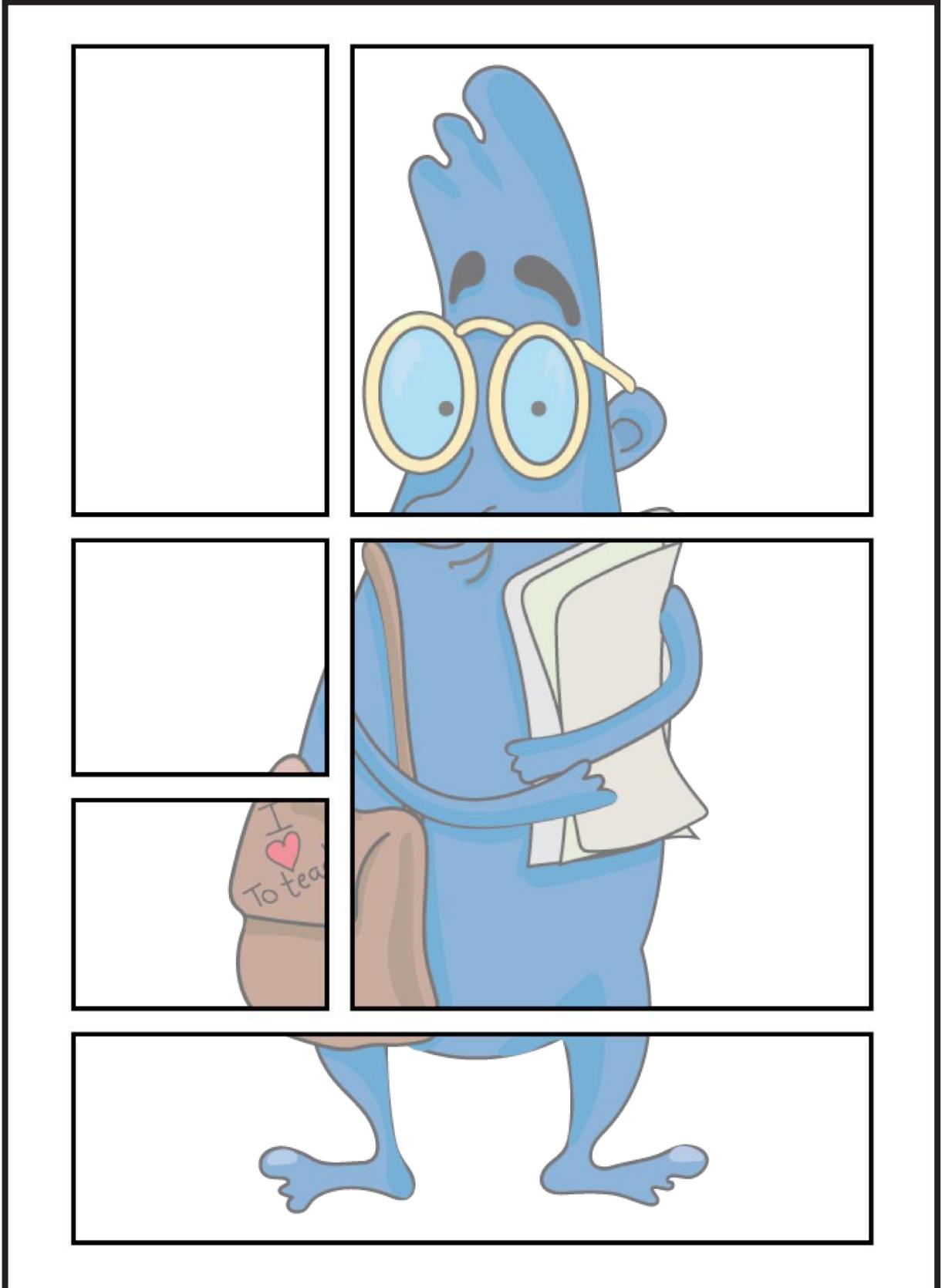
Questa tendenza a sottovalutare l'accaduto, che si conferma nei campioni seppur circoscritti dei tre paesi, ci deve incoraggiare a lavorare soprattutto sul livello di consapevolezza delle emozioni che la vittima prova di fronte alle prevaricazioni agite dal cyberbullo che la potrebbero indurre a non chiedere aiuto o a non dare all'azione la giusta importanza, negando di fatto la propria sofferenza.

Si conferma l'importanza di attivare alcune figure di riferimento come i difensori, che sono i più capaci di cogliere la reale sofferenza delle vittime.

Interessanti i dati relativi agli spettatori che potrebbero essere coinvolti in senso costruttivo proprio alla luce dei rilievi positivi emersi dall'ultima sezione.

Se messi alle strette quasi tutti i ragazzi sono in grado di elaborare strategie di intervento efficaci e di superare l'inerzia che sembra essere connessa, a volte al loro ruolo di spettatori inermi e distaccati.







11. TOOLKIT

11.1 UN APPROCCIO SISTEMICO...

Il fenomeno del cyberbullismo è spesso o quasi esclusivamente trattato dal punto di vista dell'informazione sulle forme che esso può assumere o a partire dalle conseguenze che esso ha avuto sulla vita delle giovanissime vittime, di cui veniamo a conoscenza attraverso i media, quando oramai è troppo tardi. Tra le forme di bullismo quello che passa attraverso lo spazio cibernetico è più latente e sfuggibile alle possibilità di intervento e supporto che la società può attivare. Un segno fisico di violenza può essere visibile e leggibile dagli ambiti della società più prossimi alla vittima: famiglia, amici e scuola. Scatena reazioni e attiva allerte, mentre l'azione in rete rischia il più delle volte di non essere notata e, se lo è, di non essere considerata così grave (proprio perché spesso non ha ricadute fisiche) da attivare un sistema di protezione e supporto collettivo, lasciando che esso a volte possa gradualmente incidere in modo definitivo sulla vita di chi subisce.

La motivazione di un non intervento in ambito scolastico, se non attraverso lo strumento della sensibilizzazione con l'informazione, è spesso una scelta obbligata per la consapevolezza della fragilità di un qualsiasi approccio che non sia sistemico e quindi strutturato e coinvolgente per tutta una serie di attori come famiglia, gruppo classe, amici e coetanei frequentati fuori dall'ambito scolastico, nonché degli strumenti legislativi preposti. Strumenti che la scuola e gli insegnanti che si trovano a ricoprire il ruolo di persona referente per il cyberbullismo non sempre hanno a disposizione e che esula spesso dai confini del proprio mandato e possibilità di intervento reale. Esistono però delle sinergie e delle modalità di intervento che spesso vedono educatori e facilitatori esterni (in Europa youth worker) costruire con le scuole e con gli insegnanti dei percorsi e delle sinergie funzionali anche alla prevenzione ed al contrasto al fenomeno, che hanno messo in luce come il cyberbullismo, pur utilizzando strumenti di comunicazione collettiva globali, necessiti di interventi che per essere efficaci debbono essere localmente costruiti ed agiti.

Lo stesso concetto di viralità è da rivedere nel caso del cyberbullismo, perché il mondo sociale di riferimento degli adolescenti è ridotto e quindi l'impatto, anche con bassi numeri, può essere totalizzante sulla vita della vittima. Se poi si allarga la visione e si abbandona la sola ricerca del cyberbullo per arrivare alla ricostruzione delle condizioni e delle ragioni che lo hanno mosso, potrebbe non essere così strano scoprire che esso stesso è stato vittima di bullismo.





La scelta delle scuole in cui intervenire con questo metodo di intervento si baserà quindi sull'esistenza di queste condizioni e della disponibilità delle sue risorse interne (insegnanti) ad interfacciarsi con le attività proposte, in modo che l'emersione di casi e il palesarsi di situazioni di criticità tra gli studenti possano avere una rete di sicurezza a cui essere affidati per una trattazione che vada al di là dei limiti dell'intervento proposto in questa guida e del progetto europeo da cui essa scaturisce.

11.2 L'APPROCCIO EDUCATIVO COINVOLTO NELLA REALIZZAZIONE DELLE ATTIVITÀ A SCUOLA....

Il metodo di un contesto proposto dal progetto ON LIVE verte sull'affrontare il problema del cyberbullismo andando direttamente alla fonte, ovvero tra i giovani che maggiormente ne sono coinvolti, proponendo loro attività di educazione non formale che possano passare contenuti informativi, stimolando l'analisi del proprio contesto di riferimento e incrementando la loro consapevolezza, ai fini di aumentarne gli strumenti di adozione proattiva di comportamenti che ne limitino il dilagare o addirittura che contribuiscano a contrastarlo.

L'approccio educativo adottato per la strutturazione degli interventi è quello dell'educazione non formale. Adottando il contributo che l'UNESCO pubblicò nel 1997, l'educazione non formale può essere definita come qualsiasi attività strutturata e organizzata con finalità educative che non corrisponda esattamente alla definizione di educazione formale. L'educazione non formale si può sviluppare all'interno e all'esterno di istituzioni educative e si rivolge a persone di tutte le età. In ragione del contesto presente in ogni paese, essa può essere parte integrante di processi di alfabetizzazione degli adulti, di educazione di base, attività extra didattiche per bambini, attività mirate a esercitare o approfondire competenze esperienziali, competenze lavorative e culturali. I programmi di educazione non formale non necessariamente seguono strutture precostituite, possono differire per durata e possono o meno prevedere la certificazione degli apprendimenti maturati. Il contesto metodologico dal quale derivano le attività studiate per i workshop a scuola e per il percorso formativo per peer educators è quello della metodologia attiva. La metodologia attiva si fonda sul principio dell'apprendimento attraverso il fare, della sperimentazione di situazioni o attività che stimolino la riflessione del singolo, del gruppo e del singolo sul gruppo. La metodologia attiva permette al partecipante di apprendere su se stesso in un percorso di crescita umana volta alla maggiore consapevolezza di sé.

Un processo che si basa sull'interazione con il gruppo attraverso uno scambio continuo di input e feedback. Il partecipante non è quindi un elemento vuoto che utilizza la formazione per riempirsi di contenuti, bensì assume un ruolo attivo per se e per le altre persone coinvolte. Ogni attività proposta (simulazioni, attività ludiche, giochi di conoscenza, condivisioni in piccoli gruppi, ecc...) ha come obiettivo principale quello di costruire con i partecipanti

una esperienza che possa essere uno spunto, un metaforico ponte verso nuove attività ed esperienze future, che continuano a farlo crescere ed esplorare. La metodologia attiva ha come suo riferimento lo sviluppo dell'essere umano, considerandolo come un processo che non ha una specifica età di riferimento, bensì inteso come una evoluzione continua, basata sull'apprendimento lungo tutto l'arco della vita.

11.3 FACILITAZIONE E VALORE DEL COLEADING...

All'interno di un contesto di metodologia attiva il facilitatore ha a sua disposizione un'ampia gamma di strumenti didattici più o meno strutturati; possiamo citare il lavoro in piccoli gruppi per la discussione e il confronto rispetto a esperienze personali, la lezione frontale per i momenti orientativi e di informazione specifica nonché per la gestione dei momenti di riunione plenaria, lo studio dei casi per l'approfondimento di situazioni specifiche sulla base di esperienze realmente vissute da altri giovani, il gioco di ruolo (role-play) e le simulazioni per provocare processi di immedesimazione in situazioni verosimili e che, per analogia, possono ampliare la consapevolezza delle risorse e dei limiti personali nei diversi contesti, esercizi di movimento e attivazione (energizer) e attività creative che stimolano l'utilizzo di altri codici comunicativi oltre alla parola e arricchiscono la qualità delle informazioni a disposizione del gruppo.

L'esperienza comune al gruppo dei partecipanti è rappresentata dalle attività che sono proposte e che fungono da stimolo al partecipante per una riflessione sulle proprie reazioni, sul proprio modo di rapportarsi agli altri e alla tematica affrontata, raccogliendo, attraverso la condivisione, anche le riflessioni degli altri partecipanti. In questo caso viene facilitata quindi la circolazione degli spunti di riflessione supportandone eventualmente la sistematizzazione e l'astrazione in termini di analisi. L'astrazione permette in questo modo ai partecipanti di cogliere quegli elementi utili al loro apprendimento, all'approfondimento della tematica e alla maggiore consapevolezza che ne consegue. L'azione in questo caso esce dai confini dell'intervento e rappresenta la scelta consapevole che il partecipante deciderà di fare di quanto ha appreso durante l'intervento proposto, quando certe dinamiche dovessero riproporsi. L'ambiente formativo proposto mira a creare atmosfere e condizioni di fiducia, dove vigono atteggiamenti non violenti, non competitivi, dove non si giudica e dove si chiede ad ognuno, pur nei diversi ruoli, di prendere coscienza di ciò che è senza sentimenti di colpa o di paura. Le attività si svolgeranno quindi in questo modo in assenza di giudizio, a partire dalla fiducia che viene data ad ogni persona, a partire dal rispetto per ogni opinione o emozione; le reazioni e le risposte ad esse conseguenti, individuali o di gruppo, non generano giudizi, ma divengono oggetto di valutazione attenta, di ascolto, di rispetto, di autovalutazione.





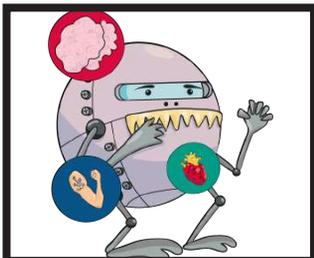
Una scelta metodologica del progetto ON LIVE, sia per la delicatezza dell'argomento che per l'ambiente estremamente strutturato in cui esso si va ad inserire, è quella della co-conduzione, aspetto che è oggetto della mobilità internazionale che è andata a comporre 3 team internazionali dedicati allo svolgimento delle attività. Il consiglio di questa guida è quindi quello di dare seguito a questo approccio metodologico e operativo nelle occasioni in cui ci si appresta ad attuare il metodo di intervento ON LIVE.

La scelta del co-leading è indubbiamente più dispendiosa in termini di energie e di tempo dedicato alla preparazione, ma riteniamo che, assieme alla necessità di costruire una condizione per l'intervento di livello sistemico che possa accoglierne gli effetti e dare seguito al supporto, esso possa portare a plurimi benefici quali ad esempio:

- Condividere un unico obiettivo comune, dividendosi ruoli e responsabilità.
- Svolgere un ruolo di osservazione del gruppo parallelamente alla conduzione dell'attività.
- Concentrare energie sull'adattamento delle attività contestualmente al manifestarsi di nuovi bisogni e interessi di approfondimento da parte del gruppo.
- Stimolare l'attenzione dei partecipanti attraverso un alternanza di voci nella conduzione.
- Fornire un supporto individualizzato in caso di crisi, pur mantenendo l'attenzione sul gruppo.
- Valorizzare la diversità di genere nel team di conduzione.
- Valorizzare la diversità di competenze e stili all'interno del team di conduzione.

Una attenzione quindi deve essere posta nella costruzione del team di conduzione valorizzando, laddove possibile, le caratteristiche dei singoli al di là del background educativo o formativo dei singoli, ma rilevando le aree di competenza come:

- Comunicazione
- Creatività
- Organizzazione
- Motivazione
- Proattività
- Gestione dei conflitti
- Sintesi e restituzione
- Positività
- Affidabilità
- Riflessività



12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

Il team di facilitazione lavorerà con gruppi classe di studenti tra i 14 ed i 15 anni. In questa guida sono state individuate e suggerite delle attività (toolkit), organizzate e descritte in modo da potere essere fattivamente applicate, adattate e personalizzate in base alle caratteristiche dei partecipanti con cui si sta interagendo e in base alla situazione che il questionario ON LIVE sul cyberbullismo restituirà ai facilitatori/conduttori di questo processo, anche attraverso la lettura della matrice di analisi e a tutta una serie di valutazioni svolte sul gruppo classe provenienti dagli insegnanti coinvolti nel processo. Questo capitolo prenderà in considerazione differenti elementi utili al team per prepararsi, portando la loro riflessione sull'aspetto della scelta e messa a punto delle attività da proporre sulla base di considerazioni legate a:

Elementi di criticità segnalati o meno dal questionario ON LIVE sulla possibilità di esistenza di attività di cyberbullismo nell'ambiente sociale delle persone coinvolte nel gruppo classe, se non addirittura persistenti all'interno del gruppo classe stesso

Elementi legati all'analisi della conoscenza pregressa del gruppo classe e dei suoi membri da parte degli insegnanti di riferimento

Elementi legati alle competenze del gruppo di facilitatori come il background professionale ed esperienziale e la complementarità tra essi, nonché la familiarità e la propensione personale ad utilizzare una particolare tecnica o dinamica suggerita dal modulo di intervento

Tra le considerazioni iniziali che dovranno guidare la creazione del workshop vi è quella che questi interventi non sono stati richiesti dagli studenti e che si svolgeranno all'interno dell'ambito scolastico, dimensioni che necessitano di attenzione nella loro strutturazione. Si tratterà quindi di indicazioni per la messa a punto di un laboratorio con l'obiettivo di sensibilizzare (conoscenza) e contrastare (consapevolezza nella scelta dei propri comportamenti) il cyberbullismo. Intervento realizzato in uno spazio volutamente non attrezzato e incentrato sull'apprendimento tra pari, dove si promuoverà l'esperienza riflessiva, tentativo intenzionale di cogliere le modalità di connessione tra le azioni e le conseguenze, di scoprire il nesso che le collega. Un ambiente quello del laboratorio proposto che poggerà su un'attenzione pedagogica equilibrata tra le componenti dell'apprendimento attraverso il fare e del pensiero critico, creando così le condizioni per "agire e per interagire". Un contesto d'ascolto in cui gli studenti siano protagonisti di quella che Dewey definirebbe una esperienza riflessiva, incentrata e guidata da uno scopo comune nel gruppo, proteso



12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

ad una conclusione e che si spinge nella direzione dell'indagine su sé stesso e sui propri comportamenti (dettati dagli atteggiamenti mentali), in cui si cerca attivamente di capire e di collegare il contenuto con la propria esperienza e con le proprie conoscenze, contribuendo così all'espansione dinamica dell'oggetto di confronto nel gruppo, il cyberbullismo.

Un metodo trasversale a tutto il laboratorio farà appello alla matrice visuale dei fumetti. La caratterizzazione umanoide dei soggetti che andranno a rappresentare visivamente i ruoli e gli atteggiamenti del cyberbullismo individuati, verrà mano a mano sostituita dal tratto evocativo cybermeccanico in coloro che sono più coinvolti, involontariamente o volontariamente, fino al cyberbullo (o ai cyberbulli). I personaggi dei fumetti non solo faciliteranno agli studenti il processo di riconoscimento dei possibili ruoli nel cyberbullismo, ma permetteranno anche un confronto sulle possibili interazioni, soprattutto utilizzando espressioni "non verbali" codificate dal mondo dei fumetti e quindi internazionalmente comprensibili e vicine al target group di riferimento.

Le attività suggerite e studiate appositamente per questi workshop potranno così prendere spunto, avere inizio e/o concludersi con quelle che in gergo vengono chiamate "strisce" nel campo dei fumetti, condensando e rendendo trasmissibili all'esterno le conclusioni dei partecipanti.

Ogni workshop prevede 3 diversi momenti di attività sullo stesso gruppo classe e l'introduzione e l'utilizzo dei fumetti e del questionario ON LIVE già nel primo incontro. Per i successivi 2 interventi si potrà scegliere di applicare, adattare e completare le attività, potendo cambiare numero e combinazione di quelle da proporre, potendo così seguire le inclinazioni e le caratteristiche del gruppo, nonché i suoi tempi di riflessione.

La struttura comune che il workshop andrà quindi a seguire, e che sarà ripetuta come protocollo implementativo per ognuno dei workshop realizzati è la seguente:

12.1 PREPARAZIONE...

Costruzione con le scuole delle condizioni per la proposizione dei workshop, compresa la verifica ed eventuale attivazione, se non già presente, di una rete sistemica di supporto agli interventi secondo quanto già trattato nei primi capitoli di questa guida. Raccolta delle segnalazioni da parte degli insegnanti responsabili della classe di informazioni rilevanti al fine della costruzione fattiva del/dei workshop/s

12.2 INDAGINE...

Fase di somministrazione nella classe di riferimento del questionario ON LIVE con l'utilizzo dello strumento facilitante dei fumetti. Elaborazione dei dati emersi e individuazione delle possibili attività con una opportuna ponderazione tra risultati emersi dall'applicazione della matrice di analisi e dalle segnalazioni/informazioni da parte del corpo docente.

12.3 ATTUAZIONE...

5 workshops della durata di 3 incontri ognuno (1 ora , 2 ore , 2 ore) per la sensibilizzazione e il contrasto al cyberbullismo. I laboratori coinvolgeranno in ogni paese 5 classi di studenti tra i 14 ed i 15 anni nelle scuole secondarie. Il gruppo classe è stimato possa essere tra i 20 ed i 25 partecipanti. Il laboratorio sarà organizzato su più interventi a scuola sulla stessa classe, al fine di favorire la sua integrazione con la didattica per una durata complessiva minima di 5 ore. Essi saranno condotti da un team di 2 elementi; contenuti e le attività saranno scelte ed adattate sulla base del modulo di intervento IO.2

12.4 PRIMA DI INIZIARE I LABORATORI...

Prima di proporre la somministrazione del questionario, chiedere un appuntamento al Dirigente Scolastico/Preside/Direttore e spiegare le finalità del progetto e lo scopo del questionario.

Chiarire che si intende informare i ragazzi sulle caratteristiche del cyberbullismo, indagare il ruolo svolto dai ragazzi rispetto ad alcune specifiche tipologie di cyberbullismo, rilevando anche la frequenza con cui si evidenzia il fenomeno nel corso dell'anno scolastico.

Rassicurare il Dirigente Scolastico/Preside/Direttore sulla volontà di utilizzare lo strumento per capire meglio come si trovano i ragazzi a scuola, il loro rapporto con gli adulti di riferimento (genitori, docenti, altro personale scolastico) e le strategie che considerano adeguate per contrastare il cyberbullismo. Evidenziare il fatto che il questionario è anonimo e sarà somministrato da personale specializzato esterno alla scuola. Suggestire che sarebbe opportuno informare le famiglie che la scuola verrà coinvolta nel progetto ON-LIVE e che il questionario rappresenta il primo strumento utile a far comprendere ai ragazzi le caratteristiche del cyberbullismo. Va chiarito che i questionari saranno elaborati separatamente per ciascuna classe e sarà possibile fornire ai docenti delle indicazioni generali sui risultati emersi.



12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

Chiedere al Dirigente Scolastico/Preside/Direttore di designare un docente referente d'Istituto per il progetto al fine di agevolare il passaggio di informazioni e organizzare la somministrazione del questionario nelle diverse classi coinvolte. Il nome di questa persona potrebbe essere indicata nella parte finale del questionario per aiutare i ragazzi che avessero bisogno di approfondire meglio l'argomento.

Dopo aver ricevuto l'autorizzazione dal Dirigente Scolastico/Preside/Direttore, fissare un colloquio con il docente referente per illustrare il progetto e concordare un calendario per la somministrazione dei questionari.

Modulo d'informazione

Scuola e classe					
Nome e cognome					
Numero degli alunni	Totale:		Maschi:		Femmine:
Numero di ragazzi con difficoltà (bes, disabili, iperattivi, disturbi dell'attenzione...)		Tra questi, quanti possono avere difficoltà a seguire le attività?			
Numero di studenti con limitazioni fisiche		Tra questi quanti necessitano della presenza di un assistente?			
Quali sono le caratteristiche principali dell'interazione nel gruppo classe? Come lo definiresti?					
Quali sono le caratteristiche principali dell'interazione con gli adulti nel gruppo classe? Come lo definiresti?					
Durante l'anno scolastico, hai notato una tensione particolare nel gruppo classe?					
Hai la percezione che il bullismo o il cyberbullismo si verifichino nella tua scuola?					
Pensi che questo gruppo classe possa essere a rischio di cyberbullismo?					

Di seguito alcune indicazioni per individuare il momento più opportuno per la somministrazione nelle diverse classi coinvolte.

12.5 QUANDO SOMMINISTRARE IL QUESTIONARIO...

- Somministrare il questionario evitando di occupare le ore di lezione che i ragazzi preferiscono (Scienze Motorie, Arte, Musica, etc.)
- Evitare di effettuare la somministrazione poco prima della ricreazione/merenda o del cambio dell'ora per non rischiare che gli studenti possano distrarsi e/o interrompere la compilazione.
- Somministrare il test solo se la maggior parte dei ragazzi della classe è presente a scuola nel giorno prescelto. Non è previsto alcun recupero per gli assenti perché le risposte di questi ultimi potrebbero essere influenzate a seguito del confronto con i compagni.
- Privilegiare le ore di docenti disponibili ad accogliere la sperimentazione per evitare che sollecitino troppo i ragazzi a terminare velocemente il questionario per poter riprendere la loro lezione.
- Prestare attenzione affinché gli studenti non prolunghino volontariamente i tempi di somministrazione solo per evitare di fare lezione.
- La somministrazione dovrebbe impegnare la classe per 30 minuti al massimo ma è bene non sollecitare in alcun modo gli studenti a concludere perché ognuno ha i suoi tempi, soprattutto se i contenuti del questionario riguardano direttamente la loro esperienza personale.

12.6 PRIMO INTERVENTO (1H)...

Il questionario ON LIVE uno strumento di indagine, un questionario costruito ad hoc, finalizzato però non solo a rilevare situazioni di cyberbullismo latente, ma anche ad accompagnare gli studenti 14-15 anni nell'accrescere la propria consapevolezza rispetto a ruoli spesso involontari assunti nella propagazione e attuazione delle azioni di cyberbullismo. Strumento accompagnato da linee guida per la sua somministrazione che ne supportino un attento e ponderato utilizzo, nonché la trattazione di eventuali emersioni di casi già in questa fase, completate da una matrice di analisi dei risultati emersi nel micro (gruppo) e nel macro (scuola), su cui tarare i possibili interventi



12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI



È molto importante leggere attentamente il questionario prima della somministrazione e seguire scrupolosamente le indicazioni che verranno date in questa sezione. Preparare un numero sufficiente di fotocopie (prevedere due o tre copie in più per eventuali errori di compilazione) e distribuirle ai presenti invitando gli studenti a non scrivere nulla fino a quando non sarà detto loro che possono iniziare la compilazione.

Presentare lo strumento dicendo: "Questo questionario viene somministrato in diverse scuole di alcuni paesi dell'Unione Europea (su richiesta è possibile dare maggiori indicazioni sui paesi coinvolti) e ci serve per conoscere la vostra esperienza riguardo al cyberbullismo. Tra poco leggeremo insieme una serie di definizioni che vi aiuteranno a capire meglio le caratteristiche di questo fenomeno".

Leggere ad alta voce le indicazioni iniziali, assicurando gli studenti sull'anonimato e sul rispetto della privacy. Chiarire che, se ci sono domande a cui non si vuole rispondere, si possono lasciare in bianco ma sarebbe utile che rispondessero al maggior numero di domande possibile. Evidenziare che è importante che ciascuno di loro risponda con la massima sincerità, senza parlare con altri compagni. Ricordate loro di far riferimento al periodo dall'inizio dell'anno scolastico ad oggi.

Se qualcuno chiede di poter parlare di episodi di cyberbullismo accaduti al di fuori della scuola, dite loro che possono parlarne con un adulto di riferimento (come indicato nella parte finale del questionario) ma che, all'interno del questionario, devono riferirsi solo alle esperienze legate al mondo della scuola. È importante motivarli in questo senso spiegando loro che solo in questo modo è possibile organizzare eventuali interventi di supporto all'interno della scuola. Se qualcuno ha bisogno di chiarimenti può fare domande a cui occorre dare risposte semplici e chiare; quando tutti sono pronti invitateli a scrivere la data, la scuola, la classe, il sesso e l'età nell'apposita sezione e, passando tra i banchi, assicuratevi che tutti lo abbiano fatto.

Leggete ad alta voce la definizione di cyberbullismo e le otto tipologie, se ci sono parole o frasi che i ragazzi non riescono a capire, sarà possibile fare degli esempi per spiegarne meglio il significato. Se tutti hanno compreso le spiegazioni si può procedere con la compilazione della seconda pagina che prevede una sola risposta per ciascuna domanda. Spiegate agli allievi che possono mettere un segno o una crocetta sul quadretto corrispondente alla risposta scelta. Se hanno qualche dubbio sulla risposta da dare, chiarire che non ci sono risposte giuste o sbagliate ma che devono indicare quella che ritengono più vicina alla loro esperienza.

Precisate che ciascuno deve compilare il questionario autonomamente evitando di confrontarsi con i compagni. Se necessario, sarebbe opportuno passare tra i banchi per controllare che gli studenti non parlino tra di loro durante la somministrazione.

Quando hanno completato la seconda pagina è opportuno invitare i ragazzi a leggere attentamente le istruzioni prima di compilare le pagine seguenti. Chiarire che nelle tabelle (A, B, C, D e E) è possibile dare più risposte indicando cosa hanno fatto di fronte a certi episodi di cyberbullismo e quante volte è successo dall'inizio dell'anno scolastico ad oggi. È importante ricordare periodicamente di riferirsi a questo intervallo di tempo per essere sicuri che i ragazzi prendano in considerazione tutto il periodo previsto.

La parte finale (quarta pagina, sezione F), prevede la raccolta di indicazioni su cosa i ragazzi pensano che bisognerebbe fare per aiutare una vittima di cyberbullismo. Questa sezione è molto importante per capire il loro punto di vista riguardo alle possibilità di prevenire e contrastare il fenomeno; è importante motivarli a dare tutte le risposte che considerano adeguate e utili a questo scopo. Non c'è un limite alle risposte che è possibile dare ma se qualche studente ha difficoltà a sceglierle, spiegate loro che è opportuno selezionare quelle che considerano più importanti ed efficaci nella loro situazione.

Al termine della somministrazione procedere alla compilazione dell'apposito modulo di raccolta dati.

MODULO DI RACCOLTA DATI

(da compilare al termine della somministrazione)

DATA _____

SCUOLA _____

CLASSE _____

ALUNNI APPARTENENTI ALLA CLASSE: _____

ALUNNI PRESENTI ALLA SOMMINISTRAZIONE DEL QUESTIONARIO _____

PENSA CHE ALCUNI RAGAZZI NON ABBIANO RISPOSTO SERIAMENTE AL QUESTIONARIO?

SI _____ NO _____

SE SI', QUANTI? _____

CI SONO STATI EPISODI PARTICOLARI CHE RITIENE OPPORTUNO SEGNALARE, COME AD ESEMPIO RAGAZZI CHE HANNO PARLATO A LUNGO TRA LORO, STUDENTI CHE HANNO AVUTO DIFFICOLTA' NEL COMPILARE LE DIVERSE DOMANDE, INTERVENTI E/O COMMENTI DA PARTE DEL DOCENTE DI CLASSE, ALTRO (SPECIFICARE) _____



12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI



La compilazione del questionario dovrebbe coinvolgere il gruppo classe per circa 30 minuti ma è bene non chiedere in alcun modo agli studenti di concludere perché ognuno ha bisogno di prendersi il proprio tempo, soprattutto perché il contenuto del questionario riguarda direttamente la propria esperienza personale. Spetta al team decidere se usare i fumetti in questa fase, facendoli apparire e attaccandoli al muro mentre si spiega il questionario. Dipende molto se si considera che potrebbe aiutare o aumentare l'efficacia della presentazione visualizzando i ruoli affrontati nel questionario o se è più opportuno usarli per condurre un'introduzione alle prossime 2 sessioni.

12.7 ELABORAZIONE DEI DATI E AREE DI ATTENZIONE...

Utilizzando la matrice di elaborazione dei dati messa a punto da ON LIVE è possibile inserire i risultati dei questionari ottenendo automaticamente dei grafici riassuntivi che danno una percezione complessiva del gruppo classe. Sia i dati numerici che i grafici possono essere buoni indicatori per tracciare una posizione del team di conduzione rispetto a quali attività adottare tra quelle suggerite dal toolkit. Se la percezione di un gruppo ad esempio è quella che vi siano attività di cyberbullismo, mentre alcuni elementi si schierano all'opposto, è altamente probabile che la negazione in questo caso venga dal cyberbullo ed eventuali suoi aiutanti oltre che dalla vittima. Può essere utile riferirsi alla sessione dedicata alla analisi macro dei dati emersi dalla indagine test di ON LIVE compiuta su quasi 600 studenti in 3 paesi, per acquisire una visione analitica rispetto ai risultati del questionario durante il primo intervento, anche se è opportuno ricordare che si tratta di una lettura macro mentre in questo caso è micro.

Altri elementi importanti di analisi vengono dai dati raccolti dagli insegnanti tramite il formulario informativo fornito durante la preparazione. La buona propensione a lavorare in gruppo può indurre infatti a scegliere, tra le attività disponibili, più quelle di lavoro collettivo, mentre una situazione di criticità sul lato del cyberbullismo può suggerire di svolgere attività più individuali all'inizio per poi spostarsi su attività in piccolo gruppo, una volta che si conoscono meglio i partecipanti coinvolti e vi è un certo tasso di sicurezza che i componenti non siano coinvolti in dinamiche di cyberbullismo tra loro. Anche le modalità di restituzione e condivisione in plenaria possono cambiare sulla base della considerazione della presenza di alcune forme di bisogni educativi speciali, come anche le attività più dinamiche fisicamente debbono tenere conto dell'eventuale limitazione fisica di alcuni membri del gruppo, se presenti.

12.8 SECONDO INTERVENTO (2H)...

L'obiettivo del secondo intervento del workshop ON LIVE è quello di analizzare insieme ai partecipanti le dinamiche e gli effetti che le diverse azioni di cyberbullismo possono causare. Attraverso le attività proposte i ragazzi potranno analizzare: i profili dei characters, le modalità di azione, gli effetti che essi producono e come riconoscerli.

Le attività che hanno uno svolgimento più "pratico", come le attività n 2, 3 e 4 sono consigliate per i gruppi classe in cui non c'è un evidente affiatamento, si percepisce un clima di timidezza, i ragazzi non sono molto propensi al dialogo e allo scambio di idee e alla riflessione in gruppo. Le attività meno pratiche, come le attività 5 e 6 sono consigliate per quei gruppi classe in cui è facile costruire un dibattito e una riflessione comune guidata dallo youth worker.

12.9 TERZO INTERVENTO (2H)...

Le attività proposte mirano a lavorare su un livello di approfondimento, che permetta di suscitare in ciascun partecipante una consapevolezza maggiore rispetto a questo fenomeno. Durante questo intervento sarà molto importante l'osservazione e l'analisi da parte dello youth worker rispetto alle attività svolte nell'intervento 2. L'attività 7 è consigliata in un gruppo classe che non presenta evidenti rimandi al fenomeno, per cui la drammatizzazione di un atto di cyberbullismo non rischia di mettere in pericolo una eventuale vittima o di "esaltare" l'eventuale bullo, ma il "mettersi nei panni di" consente una riflessione più profonda che interroga ciascun ragazzo sulla propria reazione emotiva in una situazione simile e allo stesso tempo lo sensibilizza. L'attività 8 è consigliata per un gruppo classe affiatato e con un buon livello di dibattito e di analisi della situazione che viene proposta. L'attività 9 è consigliata in un gruppo classe che non presenta particolari rimandi al fenomeno, ma che mostra interesse per il ruolo del difensore o che si mostra particolarmente adeguata al lavoro di sensibilizzazione e aiuto nella prevenzione.



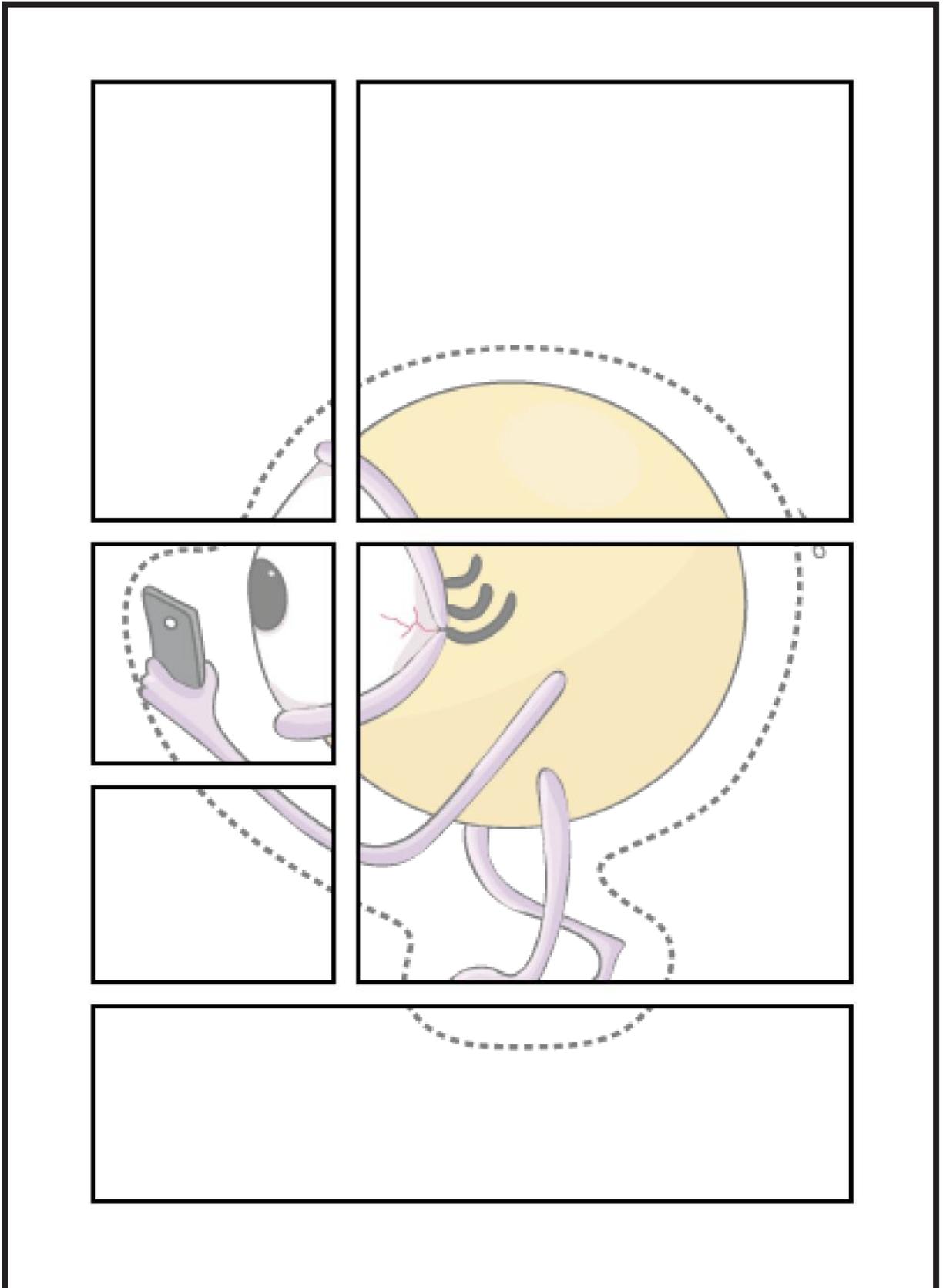
12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

WING!

PS!

WILE!

WING!





1. PENSIERI, SENTIMENTI E AZIONI

SESSIONE 1

60 MIN.

15-30 PAX

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

In questa sessione, gli studenti scopriranno i ruoli e le caratteristiche che definiscono ciascuno degli attori coinvolti in una situazione di cyberbullismo, mettendoli in relazione con i loro rispettivi pensieri, azioni e sentimenti. L'obiettivo è che gli studenti siano in grado di entrare in empatia con ciascuno degli attori.

OBBIETTIVO

- Rendere gli studenti consapevoli delle idee sui pregiudizi e dei pregiudizi che hanno su ciascuno dei ruoli.
- Che gli studenti si empatizzano con i diversi attori coinvolti in una situazione di cyberbullismo.
- Scoprire i pensieri, le azioni e le sensazioni di ciascuno dei principali attori in una situazione di cyberbullismo.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Definizioni dei tipi di cyberbullismo e fumetti che rappresentano ciascuna delle tipologie.
- Personaggi dei fumetti con i loro pensieri, azioni e sentimenti.
- Forbici, colla e fogli bianchi.

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

PASSO DOPO PASSO



1. Si formano gruppi di massimo 5 partecipanti. (5 min.)
2. 1 o 2 ruoli (allegati al materiale di supporto all'attività) sono distribuiti a ciascun gruppo a seconda del numero di gruppi creati. (5 min.)
3. Ognuno dei gruppi dovrà scrivere nei rispettivi ruoli a cui è stato dato quello che **PENSA**, **SENTE** e **FA** ognuno degli attori (20 minuti).
4. Ogni gruppo dovrebbe presentare il proprio ruolo al resto della classe. (20 minuti). Possono farlo come vogliono (attraverso una breve scena teatrale, leggandola, ecc...)
5. Una volta che tutti i gruppi hanno fatto le loro rispettive presentazioni, i facilitatori dovrebbero chiarire gli errori ortografici o completare le informazioni presentate dagli studenti (10 min.).

COME VALUTARE

La valutazione è effettuata sulla base della rappresentazione con i fumetti e nella misura in cui si avvicina alla realtà o alla "corretta definizione".

DIFENSORE

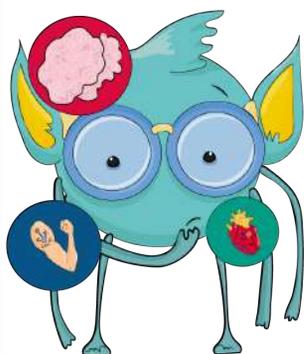
PENSO...



SENTO...



FACCIO...



CYBERBULLO

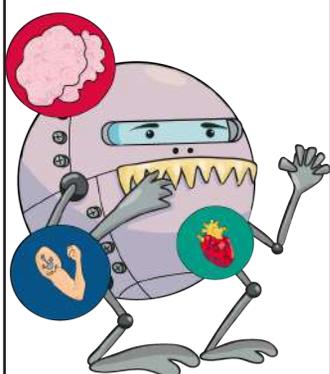
PENSO...



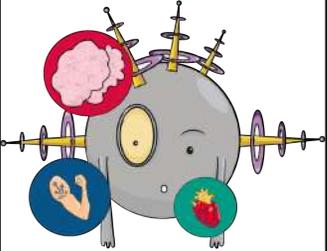
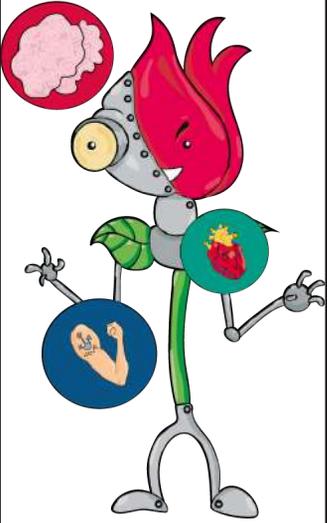
SENTO...

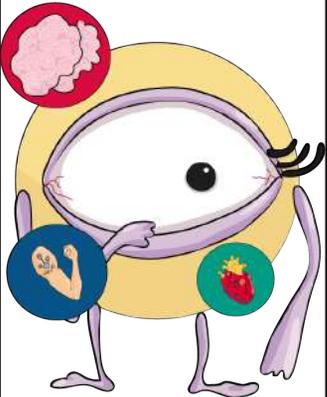
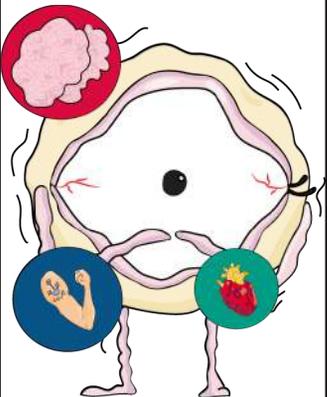


FACCIO...

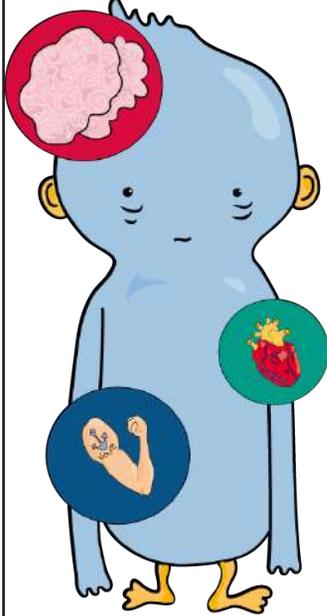
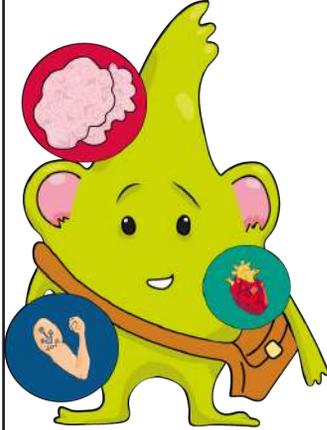


12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

SOSTENITORE	PENSO... 	SENTO... 	FACCIO... 
			
AIUTANTE	PENSO... 	SENTO... 	FACCIO... 
			

OSSERVATORE INDIFFERENTE	PENSO... 	SENTO... 	FACCIO... 
			
OSSERVATORE IMPAURITO	PENSO... 	SENTO... 	FACCIO... 
			

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

VITTIMA	PENSO... 	SENTO... 	FACCIO... 
			
PEER	PENSO... 	SENTO... 	FACCIO... 
			



2. COSTRUISCI UNA STORIA

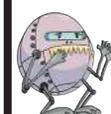
SESSIONE 2

90-120



15-30 PAX

COMPLESSITÀ



INTRODUZIONE

Gli studenti avranno l'opportunità di creare una storia a fumetti con i personaggi pre-generati che sono inclusi nel materiale di supporto. L'obiettivo è che gli studenti riflettano nel corso della storia sui meccanismi che danno origine al cyberbullismo, conoscano e si mettano nei panni dei diversi attori e riflettano sulle soluzioni ai diversi tipi di cyberbullismo.

OBBIETTIVO

- Riflettere sui diversi meccanismi che determinano una situazione di cyberbullismo.
- Conoscere ed empatizzare con i diversi attori coinvolti in una situazione di cyberbullismo.
- Riflettere sulle possibili soluzioni ai diversi tipi di cyberbullismo.

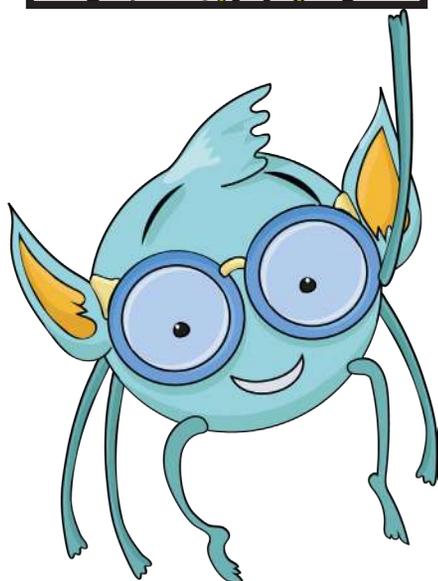
SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Definizioni dei tipi di cyberbullismo.
- Caratteri dai fumetti da ritagliare.
- Forbici, colla e fogli bianchi e colori.

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

PASSO DOPO PASSO



1. La classe è divisa in piccoli gruppi di non più di 4-5 persone (5 min.).
2. Ad ogni gruppo è assegnato un tipo di cyberbullismo con la corrispondente definizione scritta. In questa fase, gli studenti dovrebbero leggere la definizione come un gruppo e fare domande. Il facilitatore chiarirà in questa fase i possibili dubbi degli studenti sulle diverse tipologie. (10 min.)
3. Gli studenti riceveranno un modello con diversi tipi di vignette (vedi materiale di supporto) e i diversi personaggi dei fumetti che possono ritagliare e introdurre alla storia. Con questo materiale dovrebbero preparare una storia di fumetti che ricrei situazioni reali del tipo di cyberbullismo che gli hanno dato. Oltre ai personaggi ritagliati, saranno in grado di disegnare tutto ciò che manca o è necessario per la storia. (30 min.)
4. Presentazione del fumetto da parte di ogni gruppo (15 min.)

COME VALUTARE

La valutazione viene effettuata sulla base del lavoro di gruppo, della creatività delle scene e del contenuto del testo. Possono essere utilizzate alcune dinamiche di valutazione non formali (il bersaglio, gli atomi, il corridoio...).



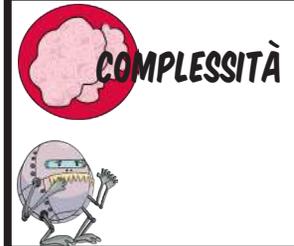
3. PAROLA CHIAVE

SESSIONE 2

60 MIN.



15-30 PAX



INTRODUZIONE

È importante che gli studenti conoscano in dettaglio le caratteristiche che definiscono gli attori in una situazione di cyberbullismo. Questo vi permetterà di comprendere meglio le motivazioni di ciascuno di loro e come possono agire in una situazione di cyberbullismo.

OBBIETTIVO

- Individuare gli attori chiave in una situazione di cyberbullismo.
- Conoscere e comprendere le motivazioni di ciascuno degli attori in una situazione di cyberbullismo.

SUGGERIMENTI

- Può essere utile prendere in considerazione ciò che i partecipanti dicono durante il gioco e usarlo nella riflessione per guidarli alla corretta definizione dei ruoli.

MATERIALI

- Cartoncino con gli attori.
- Poster e colori

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

PASSO DOPO PASSO



1. Il facilitatore nomina 6 studenti della classe. Poi li invita a tenere un personaggio a fumetti corrispondente a ciascuno degli attori sulla fronte senza guardarli.
2. Il resto degli studenti in classe aiuterà con i gesti (che non contengono le parole strettamente legate all'attore in particolare) in modo che i 6 studenti possano indovinare l'attore che hanno sulla fronte.
3. Il gruppo di classe viene poi diviso in piccoli gruppi, a ciascuno dei quali viene assegnato un ruolo diverso.
4. Ogni gruppo dovrebbe scrivere intorno al disegno di ogni attore parole chiave che caratterizzano quel particolare attore.
5. In seguito, ogni gruppo leggerà ad alta voce le parole che hanno scritto insieme all'attore corrispondente.
6. Il facilitatore chiarirà i dubbi e finalmente leggerà ad alta voce le caratteristiche di ciascuno degli attori.

COME VALUTARE

È possibile utilizzare alcune dinamiche di valutazione non formali.



4. IL PROIETTILE VUOTO

SESSIONE 2

60 MIN.

15-30 PAX

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

È importante che gli studenti riflettano sulle possibili soluzioni ai casi di cyberbullismo individuati e allo stesso tempo apprendano i vari sistemi di supporto e le risorse esistenti nelle scuole e al di fuori di esse che potrebbero essere utili per aiutare a risolvere o mitigare una situazione di cyberbullismo.

OBBIETTIVO

- Riflettere sulle possibili soluzioni a casi specifici di cyberbullismo.
- Identificare i tipi di cyberbullismo.
- Conoscere le risorse e i sistemi di supporto in caso di rilevamento di cyberbullismo.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Fumetto di tipologie di cyberbullismo.
- Vignette vuote
- Fogli bianchi, gomme, taglierina, colori.

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI



1. Il gruppo di classe è diviso in piccoli gruppi di 4-5 persone. (5 min.)
2. Ad ogni gruppo viene dato un fumetto relativo ad uno degli 8 tipi di cyberbullismo esistenti insieme ad una copia con diversi vignette vuote. (2 min.)
3. Agli studenti sarà chiesto di continuare il fumetto che è stato dato, utilizzando le vignette vuote per riflettere ciò che pensano che la vittima dovrebbe fare o quali dovrebbero essere i prossimi passi logici per cercare di trovare una soluzione alla situazione del cyberbullismo. Queste vignette possono essere suddivisi in altre o anche più proiettili vuoti possono essere aggiunti a seconda delle necessità per ogni gruppo. (30 min.)
4. Ogni gruppo presenterà le proprie vignette al resto della classe (15 min.)
5. Il facilitatore farà una breve presentazione delle risorse e dei sistemi esistenti che potrebbero essere utili come supporto in caso di cyberbullismo (si veda la sezione risorse della guida).

È possibile utilizzare alcune dinamiche di valutazione non formali.



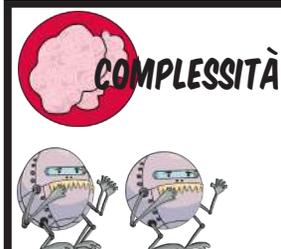
5. PROIETTILE MISTO

SESSIONE 2

60 MIN.



15-30 PAX



INTRODUZIONE

È importante che gli studenti riflettano su quelle azioni (o non azioni) che contribuiscono alla promozione o alla realizzazione di un atto di cyberbullismo. In questa attività approfondiremo fin dall'inizio i meccanismi coinvolti in una situazione di cyberbullismo.

OBBIETTIVO

- Invitare gli studenti a riflettere su tutte le azioni che contribuiscono alla condotta di un atto di cyberbullismo
- Fate loro capire che anche una piccola azione, apparentemente insignificante, è coinvolta nella commissione di un atto violento.

SUGGERIMENTI

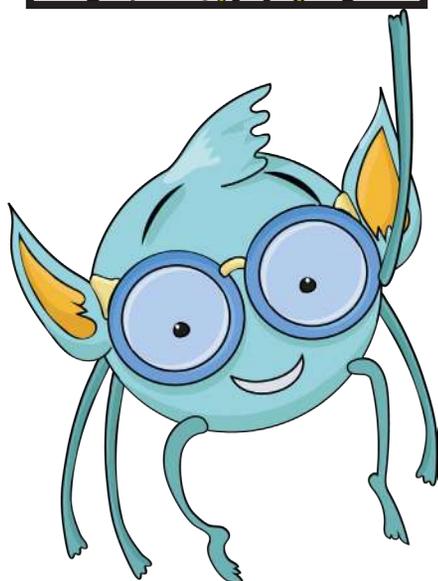
- Evitare di influenzare i bambini con le proprie opinioni.
- Se il facilitatore si rende conto che alle scene o ai personaggi sono stati attribuiti significati errati, iniziate una riflessione con il gruppo classe.

MATERIALI

- Definizioni dei tipi di cyberbullismo.
- Personaggi dei fumetti da ritagliare.
- Forbici, colla e fogli bianchi.

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

PASSO DOPO PASSO



1. Gli studenti sono divisi in diversi gruppi di 4-5 persone
2. Sono fornite le vignette delle diverse tipologie tagliate e mescolate. Per renderlo un po' più complicato, si possono assegnare 2 o 3 tipologie a ciascun gruppo.
3. Ai gruppi viene chiesto di inserire i fumetti nell'ordine che ritengono corretto per ricostruire la tipologia.
4. Presentazione dei fumetti di ogni gruppo
5. Si chiede loro perché hanno scelto quest'ordine.
6. Se il facilitatore si rende conto che alle scene o ai personaggi sono stati attribuiti significati errati, iniziate una riflessione con il gruppo classe.

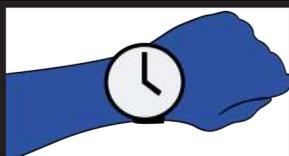
COME VALUTARE

La sessione può essere valutata in base alle risposte del gruppo di classe utilizzando alcune dinamiche per questo



6. BREVE GIOCO / DRAMMA

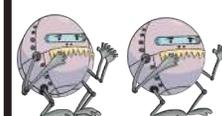
SESSIONE 3



60 MIN.



20-25 PAX



INTRODUZIONE

La drammatizzazione è un metodo molto potente per gli studenti per riflettere sui personaggi che incarnano aiutandoli a empatizzare con se stessi e a prendere decisioni che i propri personaggi prenderebbero. In questo modo, questa attività ci aiuterà a rendere gli studenti più consapevoli dei diversi ruoli coinvolti in una situazione di cyberbullismo e li aiuterà a "mettersi nei loro panni".

OBBIETTIVO

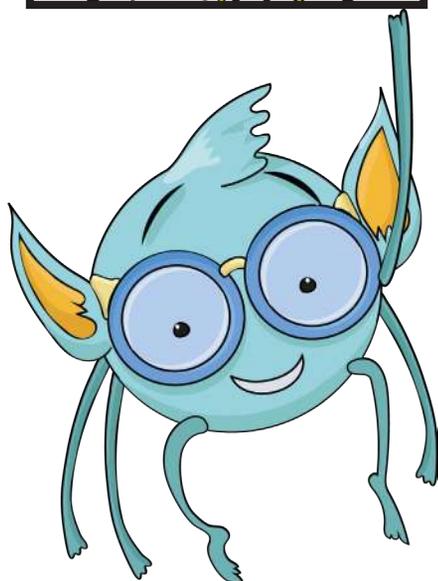
- Acquisire la capacità di riconoscere diverse forme di cyberbullismo.
- Identificare l'importanza dell'azione di ogni attore coinvolto (sia positivo che negativo).

SUGGERIMENTI

- Il gruppo è diviso in piccoli gruppi di 4-5 studenti (3min.)
- Ad ogni gruppo è assegnato uno degli 8 tipi di cyberbullismo disponibili (2 min.)
- Ogni gruppo avrà a disposizione circa 20 minuti per preparare una breve interpretazione di 3-5 minuti in base alla tipologia indicata.
- Ogni gruppo svolge un gioco di ruolo per il resto degli studenti (25 min.)
- Sarà aperto uno spazio per la discussione e la riflessione tra il facilitatore e gli studenti. Il facilitatore risolverà i dubbi e correggerà eventuali errori nelle dichiarazioni e, se necessario, sarà rettificata la definizione della tipologia e dei ruoli dei diversi attori.

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

PASSO DOPO PASSO



1. Gli studenti sono divisi in diversi gruppi di 4-5 persone
2. Sono fornite le vignette delle diverse tipologie tagliate e mescolate. Per renderlo un po' più complicato, si possono assegnare 2 o 3 tipologie a ciascun gruppo.
3. Ai gruppi viene chiesto di inserire i fumetti nell'ordine che ritengono corretto per ricostruire la tipologia.
4. Presentazione dei fumetti di ogni gruppo
5. Si chiede loro perché hanno scelto quest'ordine.
6. Se il facilitatore si rende conto che alle scene o ai personaggi sono stati attribuiti significati errati, iniziate una riflessione con il gruppo classe.

COME VALUTARE

La valutazione viene effettuata sulla base della drammatizzazione se la rappresentazione con i fumetti si avvicina alla realtà o alla "corretta definizione". È possibile utilizzare alcune delle dinamiche note della valutazione non formale.

MATERIALI

- Definizioni dei tipi di cyberbullismo.
- Personaggi dei fumetti da ritagliare.
- Forbici, colla e fogli bianchi.



7. CARTA D'IDENTITA DI...

SESSIONE 3

60 MIN.

15-20 PAX

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

È importante che gli studenti riflettano su quelle azioni (o non azioni) che contribuiscono alla promozione o alla realizzazione di un atto di cyberbullismo. In questa attività approfondiremo fin dall'inizio i meccanismi coinvolti in una situazione di cyberbullismo.

OBBIETTIVO

- Invitare gli studenti a riflettere su tutte le azioni che contribuiscono alla condotta di un atto di cyberbullismo
- Fate loro capire che anche una piccola azione, apparentemente insignificante, è coinvolta nella commissione di un atto violento.

SUGGERIMENTI

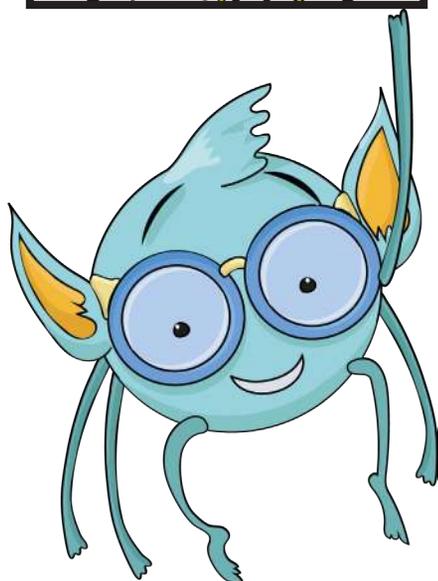
- Evitare di influenzare i bambini con le proprie opinioni.
- Se il facilitatore si rende conto che alle scene o ai personaggi sono stati attribuiti significati errati, iniziate una riflessione con il gruppo classe.

MATERIALI

- Vignette per situazioni diverse.
- Immagini dei personaggi dei fumetti.
- Colla e forbici.

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

PASSO DOPO PASSO



1. Gli studenti sono divisi in diversi gruppi di 4-5 persone
2. Sono fornite le vignette delle diverse tipologie tagliate e mescolate. Per renderlo un po' più complicato, si possono assegnare 2 o 3 tipologie a ciascun gruppo.
3. Ai gruppi viene chiesto di inserire i fumetti nell'ordine che ritengono corretto per ricostruire la tipologia.
4. Presentazione dei fumetti di ogni gruppo
5. Si chiede loro perché hanno scelto quest'ordine.
6. Se il facilitatore si rende conto che alle scene o ai personaggi sono stati attribuiti significati errati, iniziate una riflessione con il gruppo classe.

COME VALUTARE

La sessione può essere valutata in base alle risposte del gruppo di classe utilizzando alcune dinamiche per questo.



8. CHI È "IL DIFENSORE"?

SESSIONE 3

60 MIN.

15-20 PAX

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

Uno degli attori chiave nell'attenuare o prevenire il cyberbullismo o nel sostenere la vittima è il difensore. Sarebbe quindi opportuno utilizzare questa attività nelle classi in cui il tema della prevenzione è più dibattuto (perché il contesto lo permette).

OBBIETTIVO

- Sensibilizzare e spiegare l'importanza del difensore in una situazione di cyberbullismo.
- Spiegare come l'avvocato può agire e aiutare la vittima senza creare pericoli per se stessa.

SUGGERIMENTI

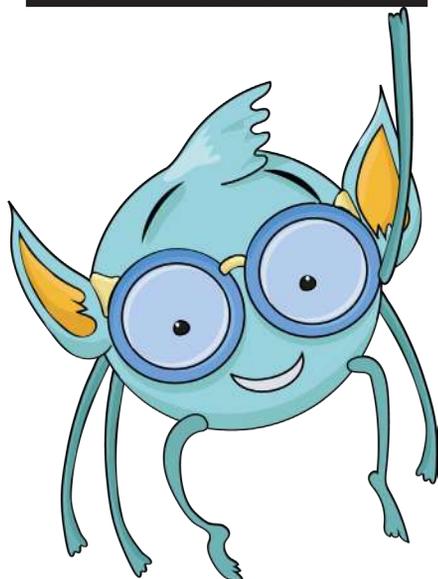
- Evitare di influenzare gli studenti con le loro opinioni sui fumetti dati al gruppo.

MATERIALI

- Strisce vignette complete.
- Vignette vuote dove inserire il difensore.
- Fogli, forbici e colla.

12. STRUTTURA D'INTERVENTO PER I LABORATORI

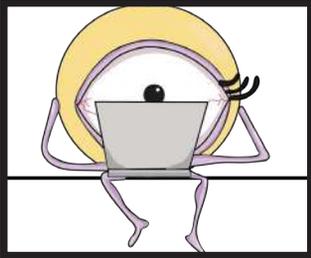
PASSO DOPO PASSO



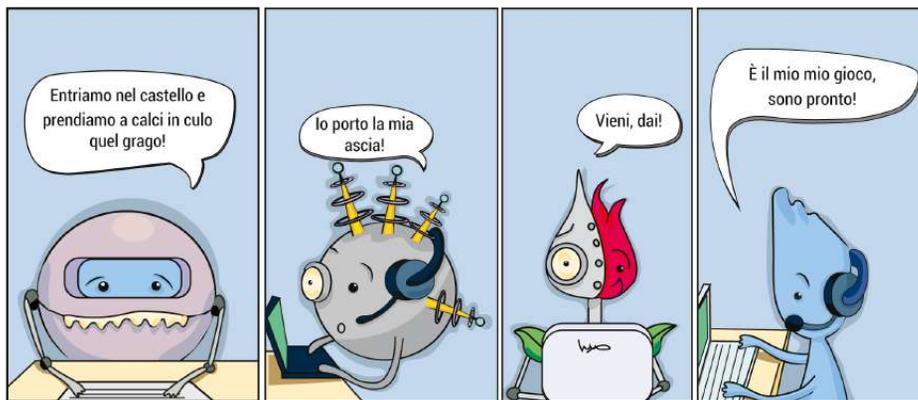
1. Dividere il gruppo in piccoli gruppi di 4-5 studenti.
2. Distribuire i fumetti delle tipologie di cyberbullismo tra tutti i gruppi. Ogni gruppo dovrebbe avere una tipologia diversa.
3. Gli studenti di ogni gruppo saranno quindi in grado di aggiungere nuove vignette al fumetto, compreso il ruolo del sostenitore, in modo che possano cambiare la trama o il flusso della storia di una possibile soluzione. Gli studenti possono aggiungere, sovrapporre e modificare le vignette del fumetto dato.
4. Ogni gruppo presenterà il proprio fumetto al resto della classe. Il facilitatore, dopo ogni presentazione, correggerà, spiegherà o aggiungerà informazioni sul contenuto della presentazione, se necessario.
5. Al termine della sessione il facilitatore spiega l'importanza della figura del difensore e fornisce agli studenti le istruzioni su come agire e su chi contattare per segnalare un atto di cyberbullismo (si veda la sezione risorse della guida).

COME VALUTARE

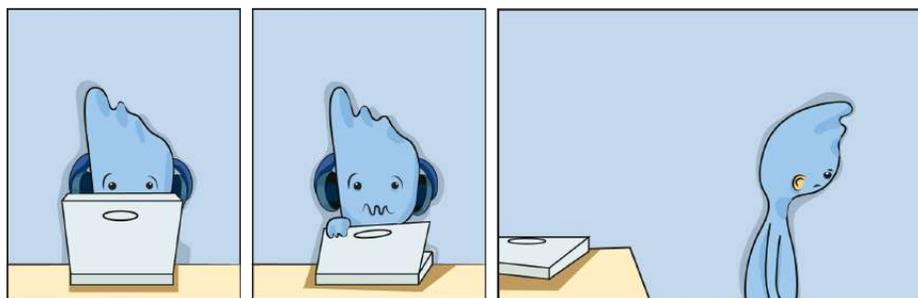
La sessione può essere valutata utilizzando alcune familiari dinamiche di valutazione informali. Il facilitatore metterà in evidenza gli aspetti della sessione che si desidera valutare.



13. FUMETTI PER TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

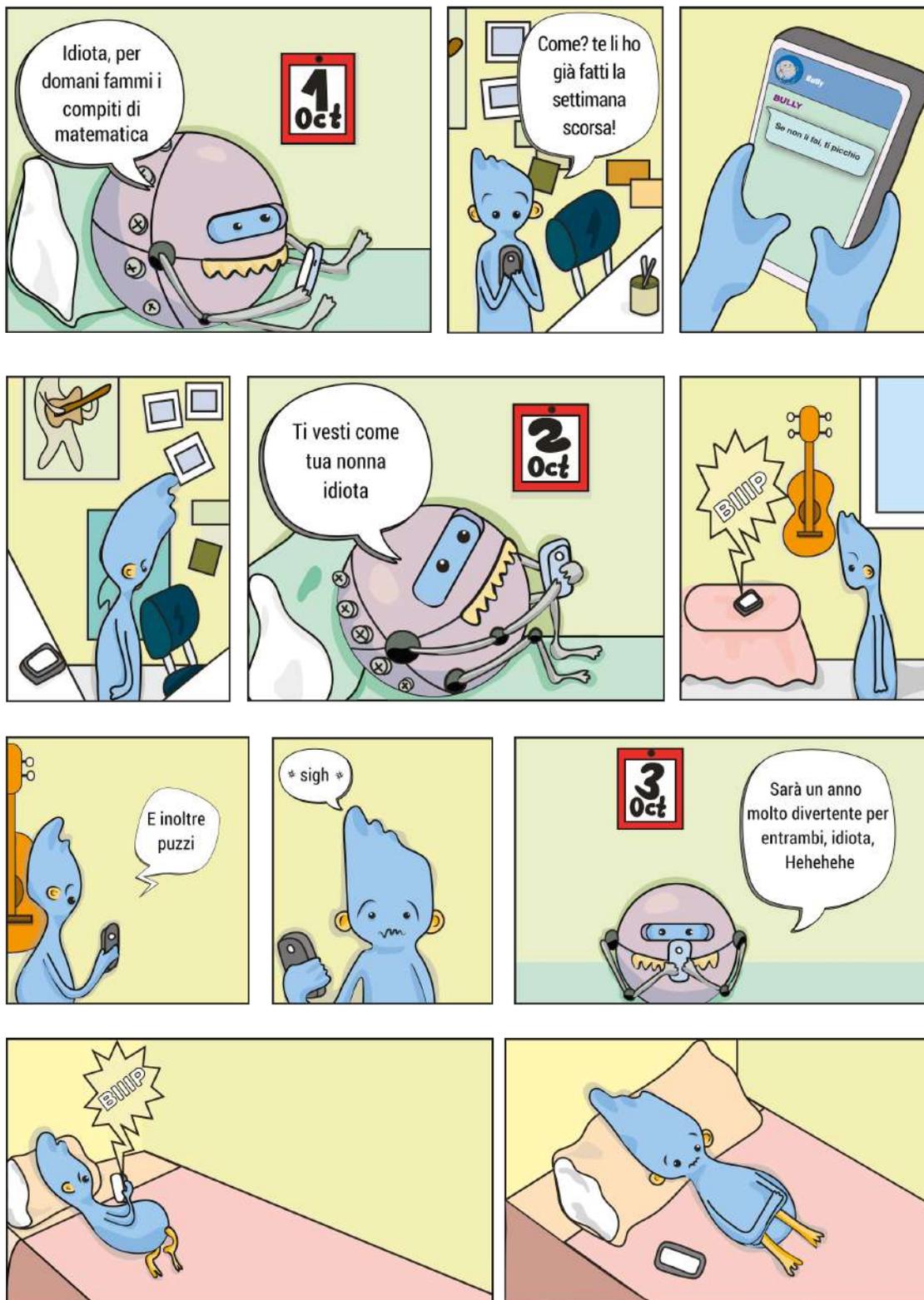


1. FLAMING



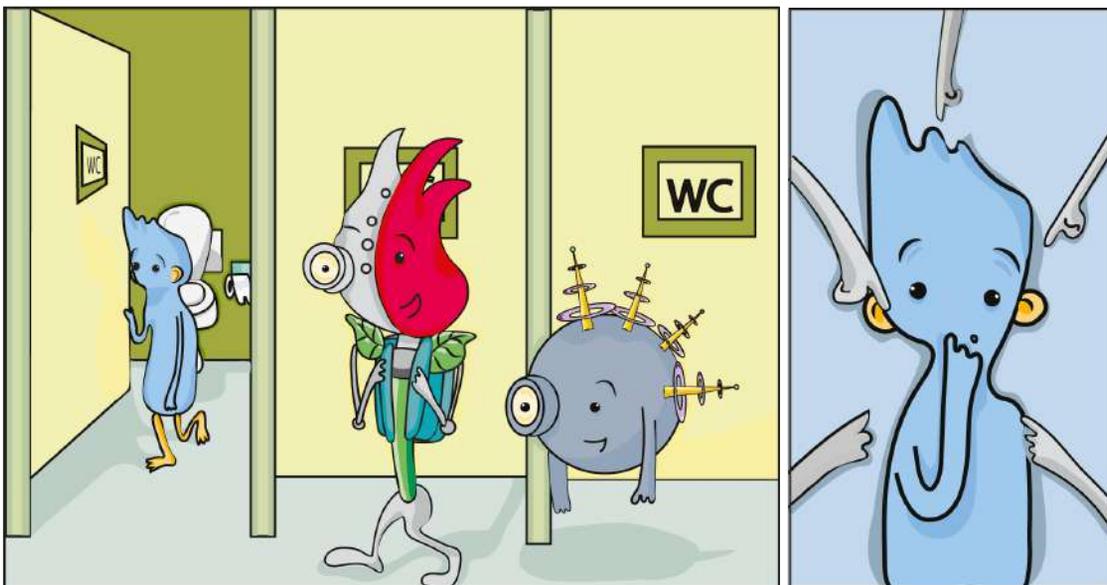
13. FUMETTI PER TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

2. HARASSEMENT

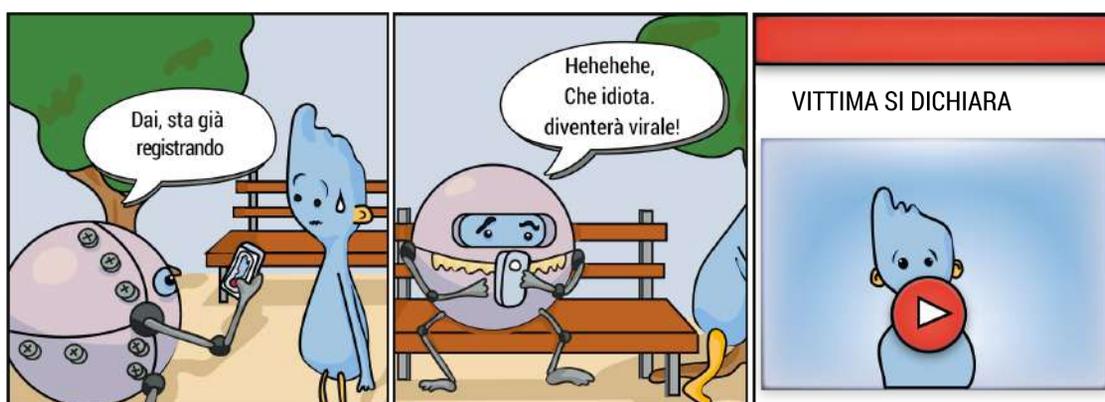
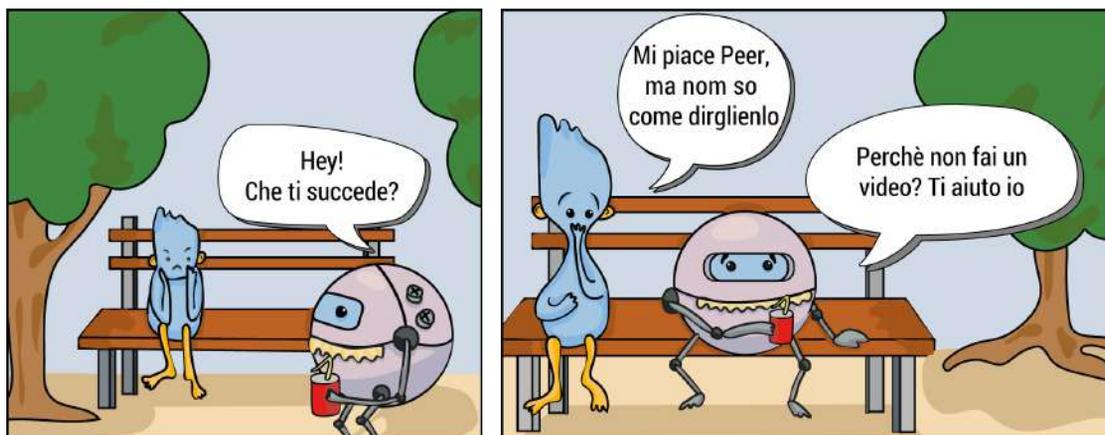




3. DENIGRATION



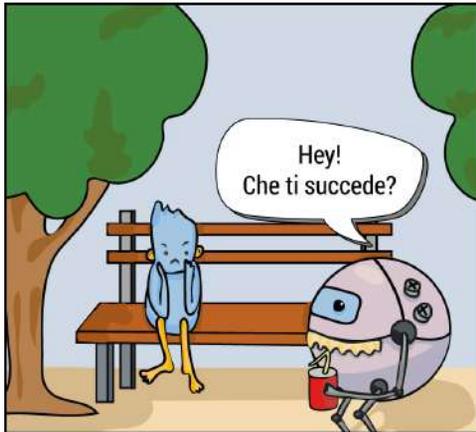
13. FUMETTI PER TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO



4. IMPERSONATION

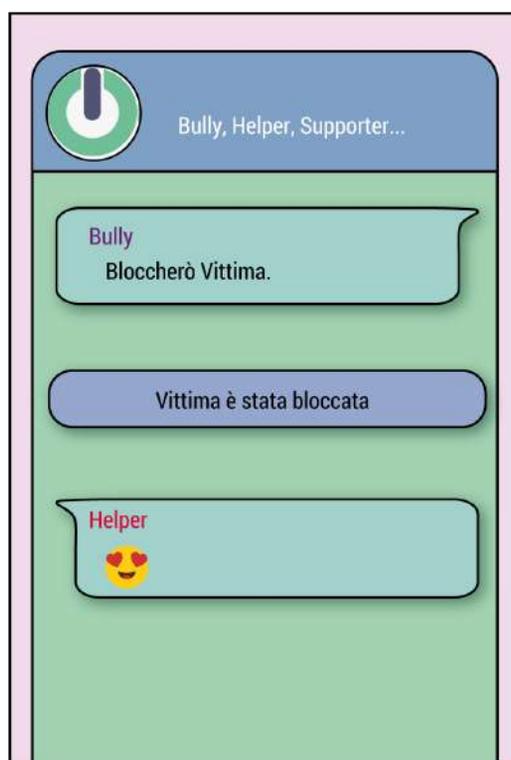
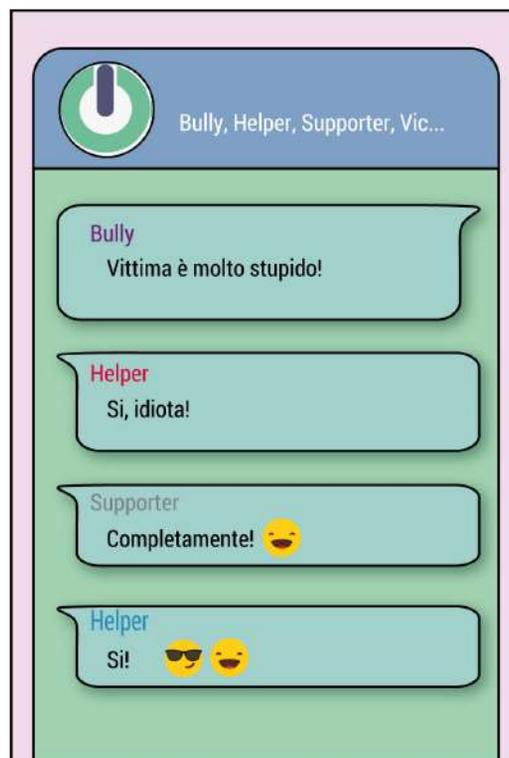


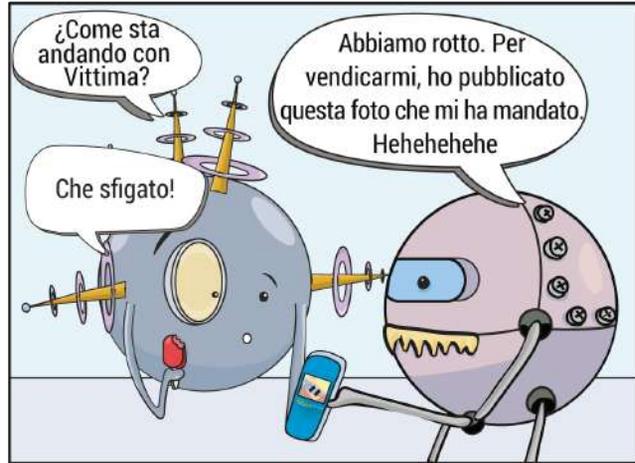
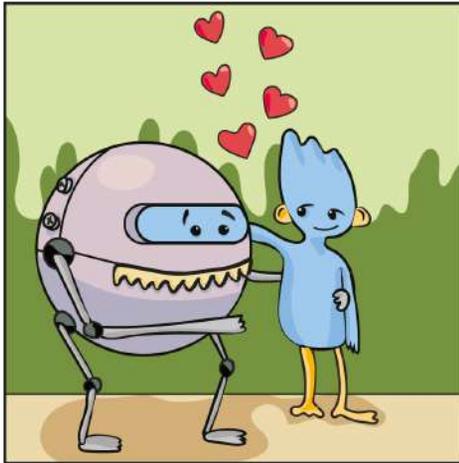
5. OUTING/TRICKERY



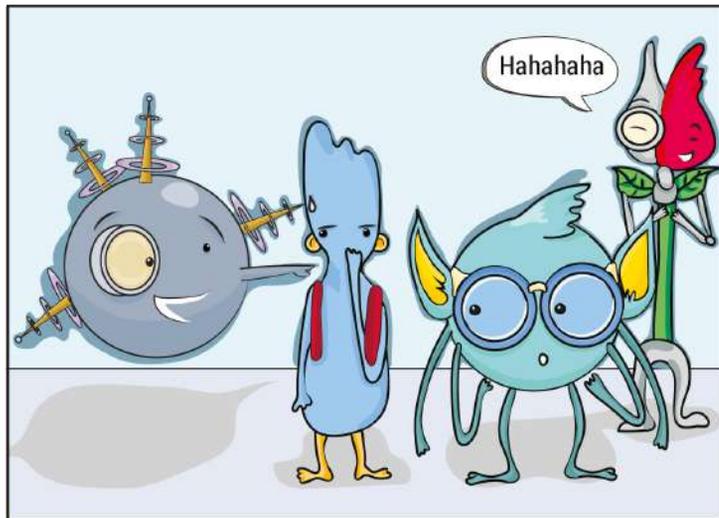
13. FUMETTI PER TIPOLOGIE DI CYBERBULLISMO

6. EXCLUSION

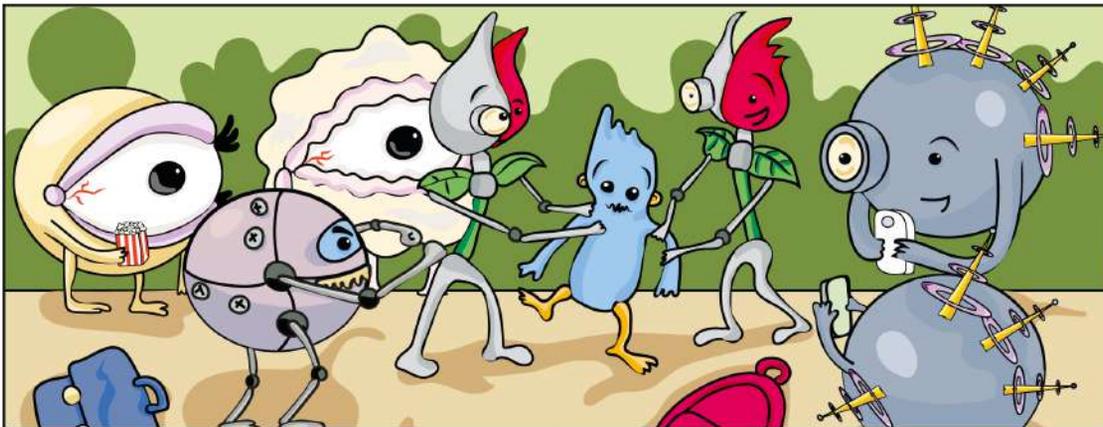




7. CYBERSTALKING



8. CYBERBASHING/HAPPY SLAPING





14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

La peer education è una strategia educativa che vuole favorire la comunicazione tra adolescenti riattivando lo scambio di informazioni e di esperienze interni al gruppo dei pari. Questa pratica - già utilizzata con successo nel mondo anglosassone per la prevenzione dell'infezione Hiv - è stata adottata da alcuni anni, in particolare nel contesto scolastico: si tratta di approccio articolato alla prevenzione che prevede una stretta integrazione tra adulti e ragazzi, tra informazione verticale e orizzontale, promuovendo pertanto un dialogo costruttivo tra le diverse generazioni. La peer education mette in atto un dialogo che viaggia su due traiettorie differenti ma fortemente legate, unite dagli stessi contenuti e obiettivi. Nella peer education, la comunicazione e l'informazione si verificano in una dimensione orizzontale, quella dei peer e dei ragazzi a cui ci si rivolge: giovani vicini per età, cultura, interessi ed esperienze, assaliti dagli stessi dubbi, da mille paure adolescenziali e desiderosi di trovare una risposta o anche un aiuto. Si muovono poi in una seconda dimensione: quella verticale, che si realizza grazie a persone esperte e preparate tecnicamente, che trasmettono contenuti e, soprattutto, integrano il peer nella gestione efficace dei gruppi e della comunicazione. Proprio questa duplice dimensione è la chiave del successo della peer education, anello di congiunzione di due mondi spesso lontani: quello dei giovani e quello degli adulti, che non sempre sono in grado di interagire, di dialogare e di comunicare. Attivare processi di peer education significa favorire lo sviluppo di competenze e consapevolezza fra gli adolescenti allo scopo di ridefinire ruoli e relazioni all'interno della scuola, e anche nella comunità, ricercando, peraltro, nuove forme di partecipazione giovanile.

Il percorso formativo per peer educators proposto da ON LIVE è un modello di prevenzione e intervento socioeducativo basato su una metodologia attiva. Essa integra metodi e tecniche della Peer Education con gli approcci della Media Education e si fonda sul comune obiettivo dell'empowerment dei soggetti e dei gruppi coinvolti nei processi in funzione dello sviluppo di consapevolezza critica e responsabilità. Ne deriva una forma innovativa di presenza educativa e di prevenzione. I media digitali, in particolare i social network, divengono spazio e strumento di intervento grazie all'attivazione di competenze sociali diffuse. Il risultato è la formazione di una nuova generazione di peer educator in grado di superare la dicotomia tra interventi in presenza e online.

Il modulo di intervento è rivolto a studenti dai 16 ai 17 anni, coinvolti in un percorso formativo per peer educators nel campo del cyberbullismo. Si delinea come una mappa di attività organizzate e descritte per aree obiettivo in modo da potere essere fattivamente applicate, adattate e personalizzate in base alle caratteristiche dei partecipanti con cui si sta interagen-





14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

do. Le aree obiettivo individuate andranno a supportare lo sviluppo e l'approfondimento di contenuti e competenze, alimentando la proattività degli studenti partecipanti nel contribuire al contrasto al cyberbullismo in una duplice chiave:

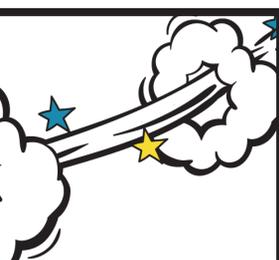
- funzionale (sensibilizzazione), ovvero nell'affiancare i responsabili della propria scuola per il cyberbullismo verso gli studenti più giovani, introducendo di fatto una componente relazionale tra pari che favorisca un dialogo e un flusso di scambio più aperto e privo delle inibizioni naturalmente causate da ruoli, differenza di età e ambiente scolastico
- prospettica (prevenzione), ovvero nel rappresentare, per vicinanza di età e perché comunque frequentanti il medesimo sistema scolastico, una risorsa permanente di prossimità reale e fisicamente presente, sia per le potenziali vittime di cyberbullismo che per gli stessi insegnanti referenti per il cyberbullismo a scuola, che potranno continuare il percorso di coinvolgimento dei peers anche dopo la fine del progetto ON LIVE, facendolo diventare un elemento sistemico. I peers, all'interno del percorso di preparazione, approfondiranno anche le competenze digitali e le strategie di diffusione e viralizzazione su scala locale di contenuti informativi originali, basati sulle strisce di fumetti appositamente realizzati per il progetto, svolgendo così una funzione di prevenzione del fenomeno anche on line.

Il gruppo di partecipanti potrà essere composto da elementi provenienti da diverse scuole di secondo grado (16-17 anni) e si baserà quindi sul presupposto che la partecipazione avvenga su base volontaria o quanto meno concordata con gli insegnanti della scuola di provenienza, con i quali i partner del progetto ON LIVE concorderanno anche una forma di riconoscimento nei modi possibili a livello locale e secondo dell'ordinamento scolastico di riferimento.

Il modulo si snoderà su diverse aree obiettivo:

Educazione tra pari (peer education): favorire lo sviluppo di competenze e consapevolezza fra gli adolescenti allo scopo di ridefinire ruoli e relazioni all'interno della scuola, e anche nella comunità, ricercando, peraltro, nuove forme di partecipazione giovanile.

Educazione ai media (media education): Metodi e strumenti, nonché linguaggi e formati caratteristici, con particolare attenzione a quelli mediali. Competenze digitali e uso cosciente e critico della tecnologia nella società dell'informazione. Consapevolezza del rischio e limiti della sua applicazione (risk awareness panic).



14.1 TOOLKIT PER IL PERCORSO FORMATIVO...

Il percorso sarà rivolto ad un massimo di 15 partecipanti provenienti anche da scuole diverse. Il numero ridotto permetterà di massimizzare i tempi di confronto e permetterà di fare approfondimenti con una forte attenzione ai bisogni e agli interessi del singolo partecipante. La durata del percorso sarà di un minimo di 15 ore e potrà essere costruito sia su un modello verticalmente distribuito (ad es. 2,5 giorni) sia orizzontalmente distribuito (diversi pomeriggi o diverse mattine), prevedere interventi immediatamente consecutivi uno all'altro o distribuiti con una cadenza distribuita su lasso di tempo più ampio, a seconda delle esigenze pedagogico-educative del programma e delle disponibilità della scuola di appartenenza. I contenuti e le attività saranno scelte e adattate sulla base delle esigenze locali.

14.2 PRIMO INTERVENTO : CREAZIONE DEL GRUPPO...

Obiettivo: rafforzare le relazioni all'interno del gruppo di peer.

Questa sessione ha l'obiettivo di costruire nel gruppo dei peer una relazione più "calda" e viva, far conoscere tra loro i partecipanti, fissarne i nomi, trovare elementi caratterizzanti, e porre tutte le pre-condizioni perché il gruppo lavori bene in sintonia. Nella prima parte si prediligono attività e giochi cooperativi che hanno l'obiettivo di una conoscenza più immediata (nomi, provenienze, background), poi si passa a mappare le aspettative e le idee che i peer hanno sul lavoro che andranno a fare, in modo da poterle tener presenti nella preparazione delle attività formative successive; al termine, delle attività di problem solving collaborativo cominciano a mettere i partecipanti "in situazione", portandoli a vivere all'interno di uno spazio ludico situazioni di confronto, scontro e necessità di collaborazione che sperimenteranno durante il loro percorso.

In questo caso va tenuto presente che, a seconda di come è stato composto il gruppo (più elementi provenienti da classi diverse oppure un omogeneo gruppo che per la maggior parte si conosce già bene), è necessario come in tutti i casi scegliere, adattare o sostituire l'attività con altre simili magari, a seconda del livello di conoscenza reciproca pregressa.

14.3 SECONDO INTERVENTO: STRUMENTI PER IL LAVORO DIGITALE NEL SETTORE DELLA GIOVENTÙ

Obiettivo: introdurre i primi strumenti per la trattazione in ambito digitale

Questa sezione introduce il tema del digitale facendo in modo che i partecipanti prendano confidenza con problematiche e questioni scottanti, legate all'uso dei media digitali, e insieme mostra alcuni semplici meccanismi di conduzione di attività di gruppo, in chiave non formale. Al termine di questa sessione i partecipanti avranno più chiaro in mente quali sono le discussioni che si possono aprire su alcune tematiche sensibili, ed inoltre avranno sperimentato direttamente dei metodi che possono essere già riutilizzati nei loro interventi,

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

magari dopo semplici aggiustamenti o integrazioni ai materiali e alle schede utilizzati per la realizzazione delle attività stesse.

14.4 TERZO INTERVENTO: DISCUSSIONE SU PROBLEMI, OPPORTUNITÀ ECC...

Obiettivo: peer educator

Questa sessione è necessaria nel processo formativo dei conduttori dei peer, per problematizzare insieme le questioni collegate all'impiego di ragazzi come conduttori di una attività educativa e di prevenzione, condividere esempi di esperienze già effettuate, iniziare a costruire un modello e un programma comune di intervento. Nel contempo offre un modello da impiegare localmente con i peer, per motivarli, farli rendere conto dei problemi e delle questioni che potranno incontrare, dar loro un primo spazio per progettare e organizzare il proprio intervento nelle classi, nei centri giovani ecc ecc.

14.5 QUARTO INTERVENTO: DARE FORMA ALL'INTERVENTO DEI PEER...

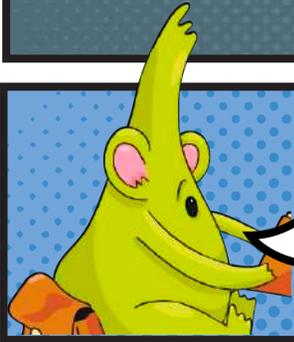
Obiettivo: mettere in condizione i peer di utilizzare i fumetti prodotti per il progetto ON LIVE e di progettare delle modifiche o delle versioni completamente originali e nuove

Questa sessione è quella in cui fornire gli ultimi input più legati ai materiali specifici offerti dal progetto (i fumetti) a supporto dell'intervento di prevenzione che ha cominciato a prendere forma, e in cui ragionare sulla modalità di utilizzarli. Inoltre viene offerto un piccolo set di possibili strumenti/esperienze/modalità che possono aiutare il lavoro di organizzazione con i peer. Infine i diversi interventi progettati vengono rivisti alla luce dei contesti locali, e viene tolto / aggiunto / modificato quanto permette di funzionare meglio in ogni singola realtà.

14.6 QUINTO INTERVENTO: BETA TESTING...

Obiettivo: accompagnare il processo di messa a punto di un intervento peer passando per il supporto e il confronto con un pubblico "benevolo e franco"

Questa sessione è la prova generale di quanto progettato durante il percorso. I peer avranno bisogno sicuramente di questo passaggio di prova (e in alcuni casi anche di un paio di passaggi...) mentre per i partecipanti a questa formazione sarà forse meno necessario, ma in ogni caso utile confrontarsi con la messa in pratica di quanto progettato e darsi la possibilità di riaggiustare - limare - riorganizzare alcuni passaggi.



1. PISTOLERO

SESSIONE 1

20 MIN.

TUTTO IL GRUPPO

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Conoscere i nomi degli altri.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

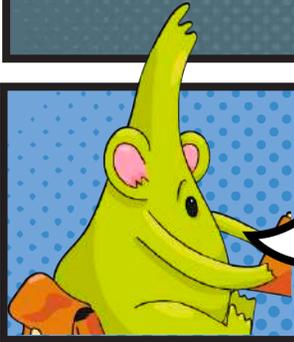
14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. I partecipanti si dispongono in cerchio con uno al centro. Quello al centro è il pistolero che deve colpirne un altro a sua scelta, indicandolo con il dito e pronunciandone correttamente il nome. Se il nome è corretto la persona chiamata deve abbassarsi per schivare il colpo, altrimenti sostituirà il giocatore al centro del cerchio. Se invece si abbassa correttamente, toccherà ai due partecipanti alla sua destra e alla sua sinistra sfidarsi pronunciando correttamente il nome l'uno dell'altro. Chi pronuncia per primo il nome corretto vince, mentre l'altro dovrà prendere il posto del giocatore al centro - che a sua volta tornerà in cerchio nella posizione dello sconfitto.
2. È utile un giro di nomi prima dell'inizio del gioco - per renderlo più appassionante, sarebbe indicato cambiare di posto tutti i partecipanti almeno due o tre volte.

COME VALUTARE



2. HUMAN BINGO

SESSIONE 1

30 MIN.

TUTTO IL GRUPPO

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Conoscersi

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Schede Bingo stampate, penne.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Stampa di fogli di carta bingo umano
2. I partecipanti si dispongono in cerchio con uno al centro. Quello al centro è il pistolero che deve colpirne un altro a sua scelta, indicandolo con il dito e pronunciandone correttamente il nome. Se il nome è corretto la persona chiamata deve abbassarsi per schivare il colpo, altrimenti sostituirà il giocatore al centro del cerchio. Se invece si abbassa correttamente, toccherà ai due partecipanti alla sua destra e alla sua sinistra sfidarsi pronunciando correttamente il nome l'uno dell'altro. Chi pronuncia per primo il nome corretto vince, mentre l'altro dovrà prendere il posto del giocatore al centro - che a sua volta tornerà in cerchio nella posizione dello sconfitto.
3. È utile un giro di nomi prima dell'inizio del gioco - per renderlo più appassionante, sarebbe indicato cambiare di posto tutti i partecipanti almeno due o tre volte.

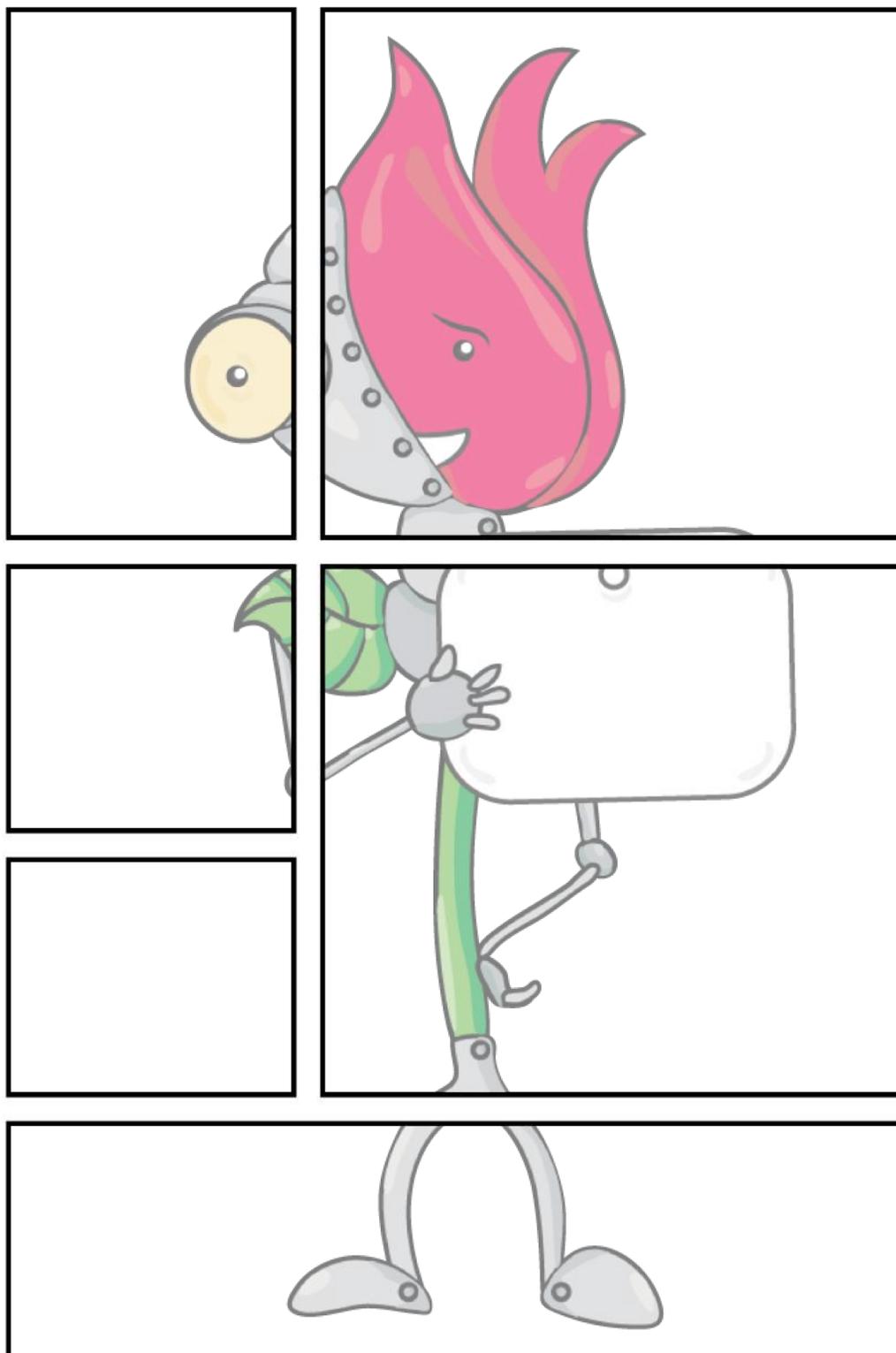
COME VALUTARE

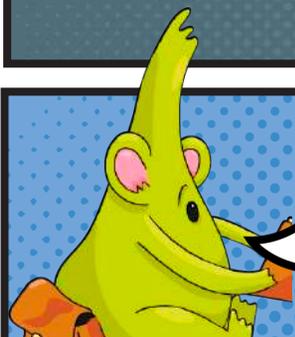
BINGO UMANO

Cerca tra tutti i partecipanti chi corrisponde alle descrizioni. Scrivi il nome delle persone nelle caselle e cerca di riempirne il più possibile. Però usa il nome di una persona SOLO una volta e poi cerca altri per le altre caselle.

Qualcuno figlio o nipote di immigrati	Qualcuno che colleziona LP in vinile	Qualcuno che fa board sports (skateboard o surf o kitesurf o windsurf...)	Qualcuno che ha un tatuaggio (e dove)	Qualcuno che parla 4 lingue
Qualcuno che non ha mai cambiato casa	Qualcuno che si è portato qui un libro (scrivi anche il titolo)	Qualcuno con più di 1000 amici su Facebook	Qualcuno che scrive un blog	Qualcuno che negli ultimi 6 mesi ha avuto una grande riunione di famiglia (quanti erano?)
Qualcuno che sa cantare	Qualcuno che ha smesso di fumare	Qualcuno che è il fratello/sorella più grande in famiglia	Qualcuno che è figlio unico	Qualcuno a cui non piace il proprio nome (e che nick usa)
Qualcuno che è stato a New York	Qualcuno che ama fare camping	Qualcuno che ha fatto qualcosa di molto rischioso nella vita (e cosa)	Qualcuno allergico ai gatti/cani	Qualcuno con le calze rosa

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS





3. ASPETTATIVE

SESSIONE 1

40 MIN.

INDIVIDUALE

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Lettura delle aspettative e dei contesti e background di provenienza dei partecipanti

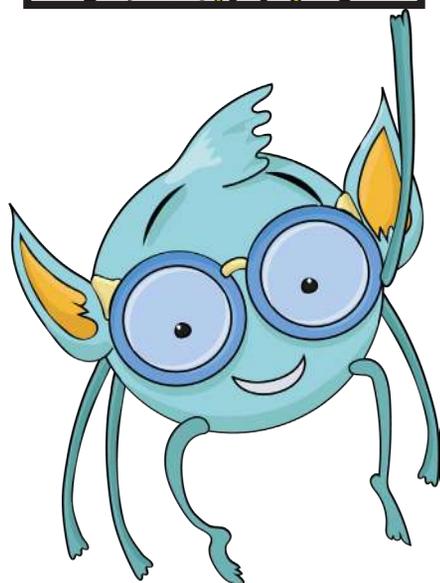
SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Post-it di almeno 3 colori, penne

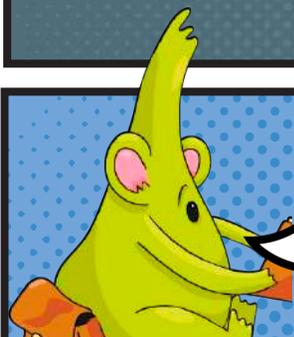
14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. In coppie, si discute sui tre argomenti e ognuno produce tre post-it - uno per ogni argomento - di sintesi dove riporta gli elementi indicati dall'altro/altra. I post-it poi si raccolgono su tre diversi cartelloni che vengono rapidamente analizzati dal conduttore.
2. L'obiettivo in questo caso, oltre ad offrire altre occasioni di conoscenza reciproca, è restituire al conduttore la temperatura e il polso del gruppo - e questo va esplicitato ai partecipanti che ricevono uno strumento già pronto e utile per avviare le attività.

COME VALUTARE



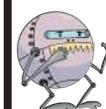
4. NASA

SESSIONE 1

45 MIN.



IN COPPIA



INTRODUZIONE

Questo gioco è stato ideato e utilizzato dalla NASA Nella formazione dei suoi team di astronauti.

OBBIETTIVO

- Si tratta di risolvere un problema in modo collaborativo. Per rendere più efficace l'immedesimazione dei partecipanti nella situazione proposta, si può introdurre con una clip dal film The martian.

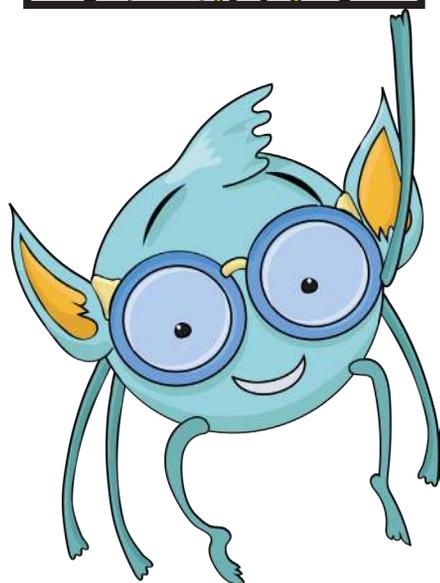
SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Clip The Martian (<https://youtu.be/QnUwHP4y3oY>), pc casse e videoproiettore per riprodurlo, penne, per le schede è necessario un adattamento dei materiali ritrovabili nella SALTO TOOLBOX for Training al seguente link <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/accident-on-the-moon.818/>

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Dopo l'eventuale clip il costruttore legge la situazione di partenza, ossia l'atterraggio in avaria di una nave spaziale a grande distanza dal punto del previsto incontro con la nave madre sulla luna. A questo punto ogni partecipante riceve una scheda che elenca 15 oggetti sopravvissuti alla atterraggio di fortuna, che ognuno dovrà ordinare dal più necessario al più inutile. La compilazione dovrà avvenire rigorosamente in maniera individuale.
2. Al termine di questo passaggio e senza averlo precedentemente indicato, i partecipanti vengono via via raggruppati - tipicamente prima a coppie, poi terzetti, quartetti e così via, fino ad arrivare ad un ultimo gruppo tutti insieme. L'obiettivo e il tempo rimangono gli stessi, ossia mettere in ordine i 15 oggetti. Per aumentare la pressione sul gruppo si può far ricorso a un timekeeping particolarmente incalzante, e anche introdurre la richiesta che l'elenco debba essere costruito con consenso unanime di tutti i partecipanti ad ogni passaggio.

COME VALUTARE

Al termine dell'attività una discussione guidata potrà far emergere gli stati d'animo dei partecipanti durante i vari passaggi, la possibilità o meno di partire subito con gruppi più grandi, il ruolo del conduttore che tenendo il tempo aumenta la pressione e rende il processo più difficile, fino ad arrivare al tema dell'emersione dei leader e del ruolo della leadership nei gruppi, che va riconosciuta, gestita e

NASA

La tua astronave si è appena schiantata sulla Luna. Dovevi incontrarti con la tua astronave madre a 300 km di distanza, sulla faccia illuminata della luna, ma l'allunaggio di fortuna ha rovinato l'astronave e distrutto l'equipaggiamento a bordo, tranne 15 oggetti elencati sotto.

La sopravvivenza del tuo equipaggio dipende dal raggiungimento dell'astronave madre, quindi devi scegliere gli oggetti più importanti da portare nel tuo viaggio di 300 km.

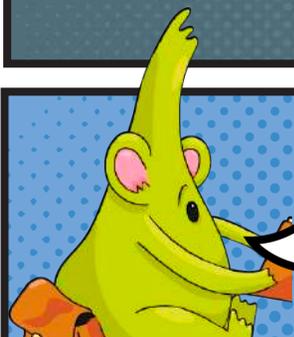
Il tuo compito ora è mettere i 15 oggetti in ordine di importanza per la vostra sopravvivenza. Metti il numero 1 accanto all'oggetto più importante, il numero 2 sul secondo e così via fino al 15, che sarà il meno importante.

- _____ Scatola di fiammiferi
- _____ Cibo concentrato
- _____ 50 metri di corda di naylon
- _____ Paracadute di nylon
- _____ Unità di riscaldamento portatile a pannelli solari
- _____ Due pistole calibro 45
- _____ Una confezione di latte in polvere
- _____ Due contenitori di ossigeno da 50 kg
- _____ Mappa stellare delle costellazioni visibili dalla Luna
- _____ Gommone di salvataggio autogonfiabile
- _____ Bussola magnetica
- _____ 20 litri d'acqua
- _____ Razzi segnaletici
- _____ Kit pronto soccorso con aghi da iniezione
- _____ ricetrasmittente FM a pannelli solari

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

Risposte (solo per noi) :

Box of matches	No oxygen to sustain flame, virtually worthless	15
Food concentrate	Efficient means of supplying energy requirements	4
Fifty feet of nylon rope	Useful in scaling cliffs, tying injured together	6
Parachute silk	Protection from sun's rays	8
Solar-powered portable heating unit	Not needed unless on dark side	13
Two 45 caliber pistols	Possible means of self-propulsion	11
One case of Pet milk	Bulkier duplication of food concentrate	12
Two 100-pound tanks of oxygen	Most pressing survival need	1
Stellar map (of the moon's constellations)	Primary means of navigation	3
Self-inflating life raft	CO2 bottle in military raft may be used for propulsion	9
Magnetic compass	Magnetic field on moon is not polarized; worthless for navigation	14



5. BAFFA BAFFA

SESSIONE 1

90 MIN.

IN 2 SUB-GROUPS

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

Questo gioco è stato ideato e utilizzato dalla NASA Nella formazione dei suoi team di astronauti.

OBBIETTIVO

- Si tratta di risolvere un problema in modo collaborativo. Per rendere più efficace l'immedesimazione dei partecipanti nella situazione proposta, si può introdurre con una clip dal film The martian.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Per le schede è necessario un adattamento dei materiali ritrovabili nella SALTO TOOLBOX for Training al seguente link <https://www.salto-youth.net/tools/toolbox/tool/the-island-of-monomulti-3-cultures.257/>

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Il gruppo si divide in due parti che lavorano in due ambienti separati con due diversi conduttori. Ad ogni gruppo viene dato il mandato di simulare la vita di una popolazione, sottostando ad una serie di regole sociali molto rigide. Un gruppo simulerà una cultura apparentemente molto empatica, basata sul contatto fisico, la relazione e la vita in comunità - che però in realtà presenta anche aspetti verticistici e discriminatori, mentre l'altro gruppo simulerà una cultura apparentemente competitiva e prestazionale - che però ha anche caratteristiche egualitarie e di pari opportunità.
2. Dopo che i gruppi avranno introiettato le regole di comportamento della propria cultura, le schede con la spiegazione delle regole precedentemente distribuite verranno ritirate e si lascerà giocare in gruppo liberamente per circa 15-20 minuti. A questo punto i conduttori senza dire nulla cominceranno a portare singoli e poi coppie nello spazio dell'altra cultura, dando come unica indicazione semplicemente quella di continuare a rispettare le proprie regole di provenienza. Dopo un periodo di permanenza nell'altra cultura è possibile anche far ritornare i partecipanti della propria.
3. Quando un buon numero di componenti di ogni gruppo (ma non tutti, per mantenere punti di vista diversi) hanno sperimentato l'esperienza della migrazione, il gioco si interrompe, il gruppo si riunisce e si avvia una discussione guidata, a partire dalle questioni più superficiali e coinvolgenti (ogni gruppo ricostruisca le regole di comportamento dell'altro) si può poi passare ad analizzare emozioni e stati d'animo personali dei partecipanti sia durante l'esperienza di immigrazione che mentre assistevano all'arrivo dei giocatori migranti dall'altro gruppo.

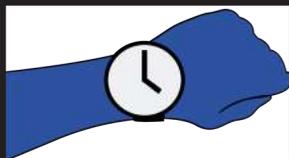
COME VALUTARE

Oltre a costituire un'esperienza emotivamente coinvolgente è condivisa da tutto il gruppo, permette anche di far rendere conto facilmente i partecipanti dell'importanza dei punti di vista, ovviamente mettendo in luce gli apprendimenti avuti dalle rivelazioni avute dell'attività stessa.



6. SI MA...

SESSIONE 1



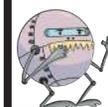
30 MIN.



2 SUB-GROUPS



COMPLESSITÀ



INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Discutere gli aspetti positivi e negativi dell'uso del web e degli strumenti sociali e digitali.

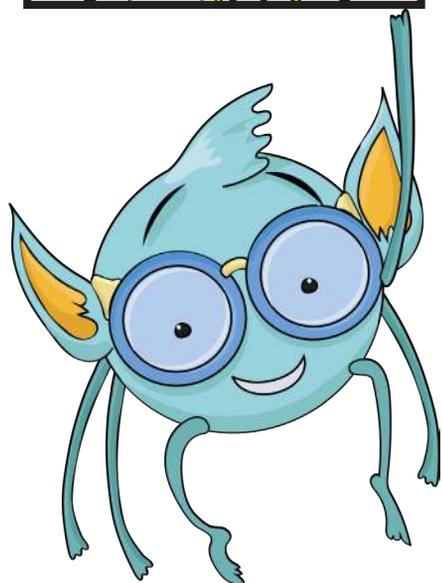
SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Fogli, penne, lavagna o flipchart, gessi o pennarelli.

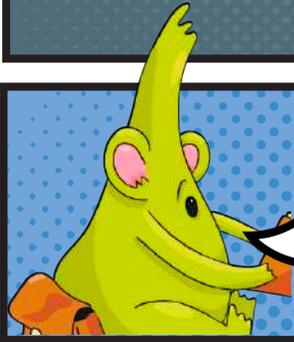
14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Il gruppo si divide in due sottogruppi. Il primo gruppo dovrà discutere e individuare con il più ampio consenso possibile un numero preciso di aspetti positivi per cui vale la pena di utilizzare la rete, i social e gli strumenti digitali. L'altro gruppo dovrà individuare lo stesso numero di elementi e motivazioni negative, per cui utilizzare gli stessi strumenti potrebbe essere rischioso, problematico o pericoloso.
2. Ad ogni elemento andrà associato un portavoce in grado di esporlo e motivarlo.
3. Al termine di questa fase i due gruppi si dovranno fronteggiare in una sfida.
4. Verrà sorteggiato il gruppo di partenza che esporrà il primo motivo per cui è bene o è male usare questi strumenti. I conduttori replicheranno Sì ma... e passeranno la parola all'altro gruppo, che dovrà rapidamente individuare tra i propri punti già definiti una possibile risposta, per controbilanciare in positivo o in negativo quanto espresso dai primi. Dopodiché toccherà a questo gruppo individuare uno tra gli argomenti rimasti ed esporlo, e i conduttori con la formula Sì ma... daranno nuovamente la parola all'altro, per una controdeduzione estratta tra i propri elementi rimasti, e così via fino all'esaurimento di tutti i punti.
5. Il conduttore può fissare su una lavagna un flipchart gli elementi, disponendoli in forma sintetica ed evidenziandone i collegamenti che via via emergeranno, in modo da ottenere al termine del gioco una piccola mappa concettuale degli aspetti positivi e negativi dell'uso dei media digitali, prodotta dai partecipanti stessi.

COME VALUTARE



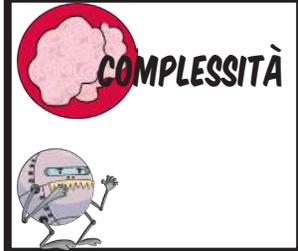
7. DIGITAL DISPUTATIO

SESSIONE 2

45 MIN.



3 GROUPS



INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Introdurre i primi strumenti per la trattazione in ambito digitale

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Eventuali travestimenti: toga, martello, campanella
- Schede con descrizione dei casi
- Eventuale cesto o contenitore da cui estrarre i casi

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Il gruppo si divide in tre sottogruppi che impersoneranno accusa difesa e giuria. Si inscena un processo a partire da una serie di situazioni date (che possono essere eventualmente modificate od integrate). Per ogni situazione la difesa deve discutere e individuare gli elementi che possano scagionare il soggetto al centro della situazione, mentre l'accusa naturalmente dovrà discutere e individuare gli elementi contrari. Un rappresentante di entrambi i sottogruppi dovrà cercare a turno di convincere la giuria che l'opinione propria e del proprio gruppo è quella più giusta, senza interagire con il sottogruppo opposto (quindi niente domande, botta e risposta ecc). Al termine delle arringhe, la giuria potrà eventualmente fare delle domande ad ogni gruppo e poi si ritirerà per definire il suo verdetto.
2. Per rendere più coinvolgente l'attività, sarebbe utile avere toghe per la giuria, martelletto, campanella (c'è una app che simula la campanella) e rispettare una ritualità codificata (in piedi entra la corte, ecc).
3. Dopo che la giuria ha espresso il suo verdetto, una discussione guidata fa emergere gli elementi più difficili del lavoro dei sottogruppi, i temi più sfumati e gli aspetti più ambigui delle tecnologie che hanno permesso / generato la situazione problematica.
4. Dopo la discussione, i gruppi cambiano ruoli e si analizza un nuovo caso.

COME VALUTARE

DIGITAL DISPUTATIO

Cosa dire: introdurre la differenza tra legale/illegale e normale/anormale: Ci sono comportamenti illegali che però sono del tutto normali (statisticamente). Dividere la classe in tre gruppi: a turno ciascuno sarà la difesa, l'accusa o la giuria.

Cosa dire: come funziona il dibattimento.

Per prima cosa il conduttore espone il caso. Poi le parti convenute hanno qualche minuto per raccogliere le idee per il dibattimento, definire la loro linea e scegliere un portavoce. Inizia il dibattimento, accusa e difesa si alzano in piedi in segno di rispetto per la Corte e la Giuria.

Parola all'Accusa, l'accusa non può fare domande ma solo sostenere la sua posizione. Quindi parola alla Difesa. Dopo le arringhe i membri della Giuria possono fare domande, oppure le Parti possono aggiungere una breve arringa finale.

A questo punto la parola passa alla Giuria, che dopo un breve confronto / camera di consiglio si deve esprimere. La Giuria deve pronunciarsi all'unanimità, ma se non si trova l'unanimità è permesso esprimere un parere a maggioranza

I casi:

Download e Streaming

Angelo ha visto dozzine di film in streaming sul computer di sua mamma Barbara. Ha anche salvato alcuni file scaricati illegalmente e coperti dal diritto d'autore. L'accusa deve dimostrare la colpevolezza di Angelo, la difesa la sua innocenza.

Alla fine si può aggiungere qualche nota su cosa sia il copyright.

Il Selfie di Marta

Carlo è un fotografo, e durante un viaggio nella foresta pluviale africana si è messo a fotografare alcuni animali. Una scimmia curiosa, che chiameremo Marta, si è introdotta nella sua tenda e ha rubato una macchina fotografica, scattandosi un selfie (è una storia vera, sulle slide trovate la foto che si è scattata). Carlo ha poi venduto la foto a una rivista, ma è nato un dissidio sul suo pagamento.

L'Accusa dimostri che Carlo non aveva diritto di essere pagato, perché la foto non appartiene a lui (i.e. non è un'opera di ingegno). La difesa dimostri che Carlo ha il diritto legale di possedere e dunque anche di vendere la foto.

Il caso è stato a lungo dibattuto alla Corte Internazionale dell'Aia. Alla fine la Corte ha dato ragione a Carlo: anche se è stato riconosciuto che il selfie di Marta NON è un'opera dell'ingegno di Carlo, si è stabilito che la legislazione da applicare in materia è quella relativa al recupero di tesori perduti o sommersi. In pratica è come se Carlo avesse trovato un tesoro nella giungla: in questo caso ciò che si trova, pagate le tasse, è suo.

Il Pin della Discordia

Daniela ha ricevuto uno smartphone in regalo da sua madre Elda. Elda ha preteso di avere il Pin del telefono per poterlo controllare, e Daniela ha dovuto accettare. In seguito tuttavia Daniela ha fatto in modo di sloggarci

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

da tutte le app social che ha installato nel telefono, e si è rifiutata di dare a sua mamma Elda le password necessarie a entrare nelle app per controllare la figlia. Daniela sostiene che i patti riguardassero il Pin del telefono, che non è stato cambiato. Elsa sostiene che la figlia non ha rispettato lo spirito dell'accordo.

L'Accusa dimostri che Daniela ha torto, la difesa che ha ragione.

Qui è bene mettere a fuoco il tema della proprietà dei device, della responsabilità anche legale dei genitori e così via.

Arrivano i Barbari

Fernando ama giocare a Clash of Clans, e ha chiesto al padre Gabriele di poterlo installare sul tablet di famiglia. Gabriele usa quel tablet anche per fare acquisti online. Dopo alcuni mesi, Gabriele viene a scoprire che Fernando ha ausato i dati della carta di credito del padre, salvati sul tablet, per fare acquisti in game a Clash of Clans (cifre da far girare la testa, anche duecento euro di gemme).

L'Accusa dimostri che Fernando è un ladro. La Difesa dimostri che Gabriele è tanto grossolanamente sproveduto da non aver diritto a rivalersi sul figlio.

Qui ovviamente la legge punirebbe Gabriele, che non ha controllato il figlio come suo dovere.

"È una ciappola"

La società Hacca-A produce un videogame ambientato nel mondo molto popolare di Star Wars. Isabella e le sue amiche lo comprano appena esce, perché sono appassionate di spazio e di giochi. Il gioco è molto costoso, ma per poter averlo completo comunque bisogna fare parecchi acquisti in app, con modalità a volte casuali (sai quanto spendi, non sai quanto hai). Isabella porta l'Hacca-A in tribunale.

L'Accusa dimostri che la Hacca-A non ha diritto a vendere un prodotto con queste caratteristiche. La Difesa dimostri che Isabella non ha diritto di lamentarsi di come una società concepisce i suoi prodotti.

Ovviamente qui il tema è quello del gioco d'azzardo covert, che NON è legale.

L'insospettabile Teofilatto dei Leonzi

Luca è isolato dai suoi compagni, che lo reputano impiccione e antipatico. In particolare, nessuno è disposto ad accettarlo nei gruppi di facebook e wa della classe. Un giorno in questi gruppi fa richiesta di entrare Teofilatto dei Leonzi, un figo di dio simpaticissimo e bellissimo che tutti sono contenti di avere tra gli amici. Presto l'inganno è scoperto e Teofilatto si rivela essere niente meno che Luca medesimo.

L'Accusa dimostri che Luca è colpevole di aver mentito (e pure di essere un po' creepy). La Difesa dimostri che Luca è innocente, anzi, vittima.

Il Padrone di Beast

Il Padrone di Beast si chiama Marco. Marco ha inventato un social network diffuso in tutto il mondo e ora è così ricco che quando ci pensa sviene.

L'Accusa dimostri che il denaro di Marco non ha una provenienza lecita. La Difesa dimostri che i suoi guadagni sono legittimi.

Questa è una buona occasione per far riflettere i ragazzi sul modello di business dei social.

Il Testimone

Nestore è vittima di bullismo. I suoi due persecutori, Oreste e Pio, creano un gruppo wa e invitano Nestore, loro due e anche Quinto. Quinto non partecipa alla persecuzione del povero Oreste, ma legge tutti i messaggi. Nestore si rivolge alle forze dell'ordine, e viene aperto un procedimento contro Oreste e Pio. La posizione di Quinto viene stralciata e portata alla Corte.

L'accusa dimostri che Quinto è colpevole. La difesa che è innocente.

Mamma è uscita dal gruppo

Nel gruppo classe della 1Z

Pippo va a casa e dice alla mamma che lo zaino è rotto perchè mi hanno spito e forse c'era anche C., ma non ho voglia di parlarne. La mamma va sul gruppo e fa un gran casino, insulta tutti e viene esclusa dal gruppo perchè usa un linguaggio scurrile.

Il lunedì il ragazzino torna a scuola e torna in lacrime perchè i compagni gli dicono che sua mamma si è comportata male con le loro mamme. Pippo è triste perchè non potrà più essere amico di C.

Papà dice che devi chiedere a mamma

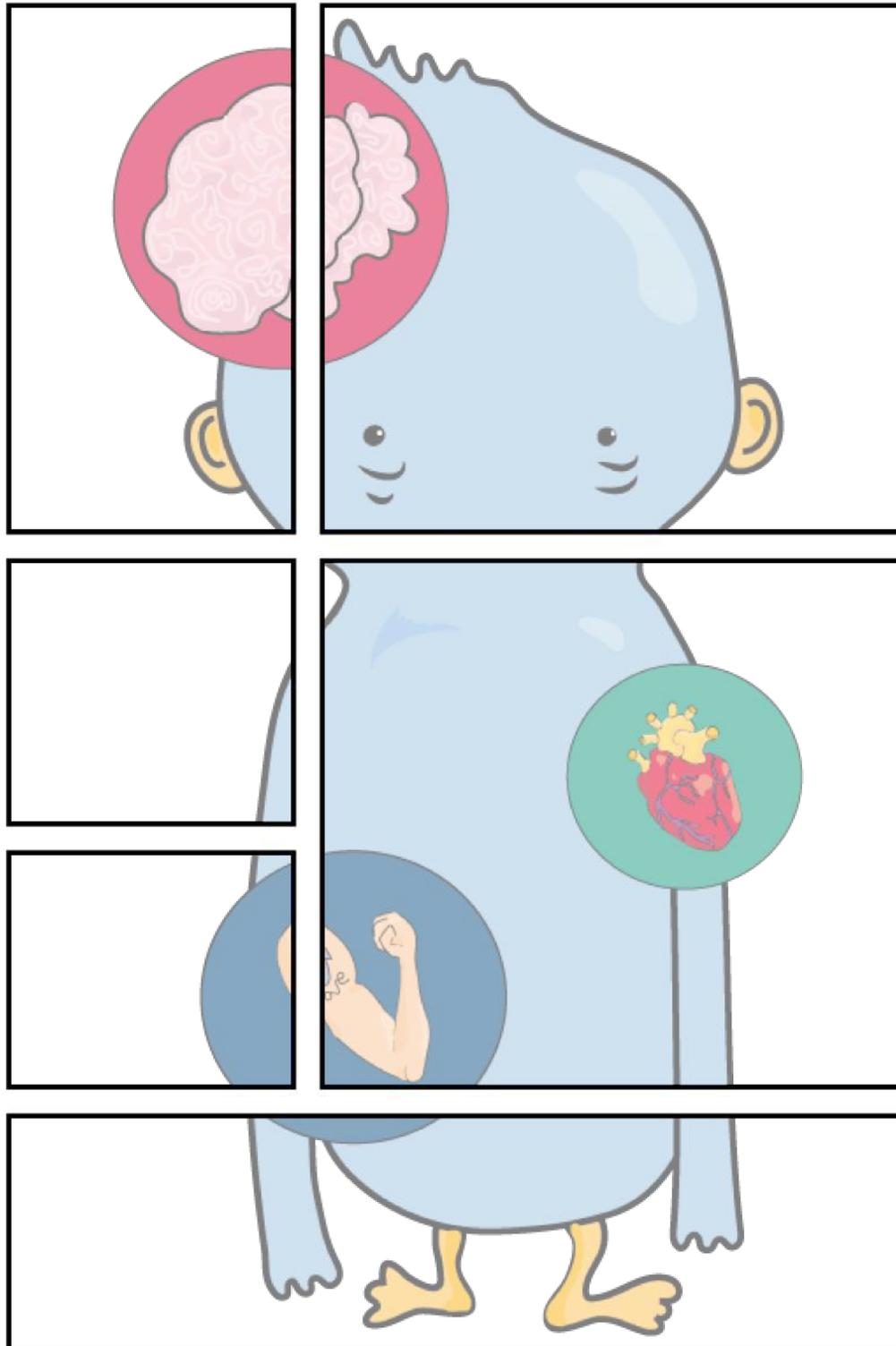
Alberigo filma Petronio e Raul che si picchiano, la mamma di Alberigo dopo averlo sgridato invia il video sul gruppo wa dei genitori della 1K per allertarli della brutta società in cui vivono i giovani d'oggi. Alberigo quando lo scopre, umiliato, va da suo padre Zaccaria che dice: Chiedi a tua madre!.

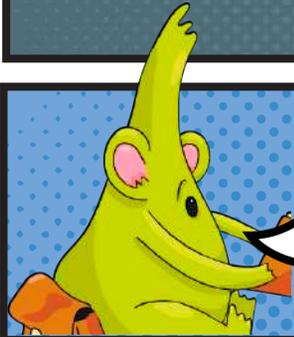
• Note finali

I rituali contano, quindi il linguaggio giuridico, l'alzarsi in piedi, il chiamare i ragazzi Avvocato o Magistrato o Eccellentissimo Signor Presidente della Guria ecc. dovrebbero essere rispettati.

La Parti dovrebbero confrontarsi in sottogruppi, ma per ogni caso dovrebbe prendere la parola uno solo di ogni sottogruppo, possibilmente diverso.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS





8. ANALISI GUIDATA DEI PROFILI

SESSIONE 2

40 MIN.



PICCOLI GRUPPI



COMPLESSITÀ



INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Introdurre i primi strumenti per la trattazione in ambito digitale

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Schede di analisi stampate, penne, cellulari dei partecipanti, connessione wifi da condividere

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. A piccoli gruppi si sceglie e si analizza un profilo social (preferibilmente instagram, o Facebook) di un personaggio pubblico / famoso e conosciuto/gradito all'intero sottogruppo, seguendo una scheda di analisi da compilare. La compilazione deve esser fatta il più possibile con consenso dei partecipanti del piccolo gruppo.
2. Al termine, in una discussione guidata si confrontano i risultati delle varie voci della scheda, sottolineando le differenze e gli elementi comuni. La discussione dovrebbe soffermarsi soprattutto sul concetto di cura dei profili, facendo emergere cosa significa CURA per i partecipanti e come si CURA un profilo secondo i partecipanti, e su quali sono le informazioni distribuite su di sé dai titolari del profilo.

COME VALUTARE



10. BRIAN THE ONION

SESSIONE 2

60 MIN.



PICCOLI GRUPPI



INTRODUZIONE

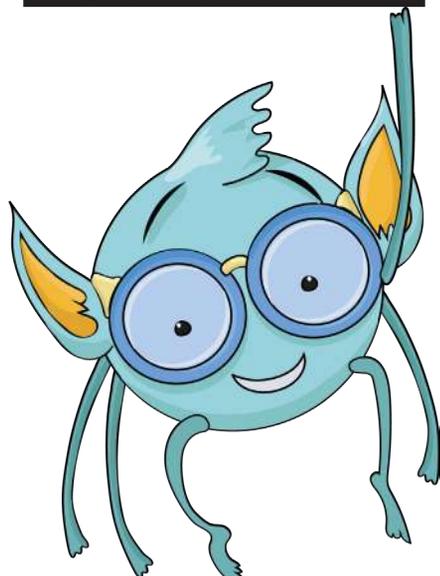
Una semplice attività di narrazione digitale, che utilizza immagini / video di instabilità e alcuni hashtag. Può essere usato per aprire discussioni e aumentare la consapevolezza su come le immagini e i video online possono avere un impatto e lasciare tracce, differenze dalla realtà, ecc.

OBBIETTIVO

- Affrontare temi di educazione digitale (impatto di immagini e video online, ecc.) con una "classica" attività di educazione non formale
- Coinvolgere i partecipanti e promuovere processi di team building.
- Aprire discussioni su argomenti controversi senza fare riferimento diretto alle esperienze personali, utilizzando invece il risultato dell'attività.

SUGGERIMENTI

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



1. Dividere i partecipanti in gruppi di 3-4-5 persone
2. Assicurati che ogni gruppo abbia qualcuno con un dispositivo mobile su cui è installata l'app instagram, che utilizza un profilo pubblico - o forniscilo con una pre-creata se sono su profili privati e (correttamente!) non vogliono aprire le loro foto al mondo.
3. fare in modo che ogni gruppo scelga 1 o 2 hashtag che hai precedentemente scritto su carte diverse.
4. L'hashtag definirà gli argomenti delle scene da fotografare: per esempio #lunchtime , #partyallnight , #youthwork ecc. ecc.
5. Mettere tutto il materiale (cipolle, parti di costume, ecc.) su un tavolo e dare più di 15-20 minuti ai gruppi per pensare alle 1-2 scene che devono creare secondo gli hashtag scelti, creare le ambientazioni, disegnare i costumi delle cipolle, ecc.
6. Chiedere loro di condividere le immagini delle scene sull'instabilità utilizzando l'hashtag #briantheonion e l'hashtag che hanno scelto
7. Mettere sul proiettore il sito websta.me/search o instagram.com, accedere con il tuo account personale di instabilità e la ricerca di #briantheonion
8. Aggiorna la pagina ogni pochi secondi, e le immagini dei diversi gruppi inizieranno ad apparire!
9. Quando tutte le foto sono apparse, chiedete a ogni gruppo di scrivere 4-5 idee su Brian The Cipolla carattere, modo di agire, ciò che gli piace o non gli piace, la sua personalità, ecc ecc
10. Condividete i risultati in plenaria, scrivendoli su una lavagna a fogli mobili. È questo il vero Brian? Non è vero? Come possiamo dirlo?
11. Aprire e facilitare una discussione sulla facilità con cui le etichette possono essere applicate a partire da immagini online, generalizzazioni a partire da un singolo pezzo di immagine, ecc. ecc.

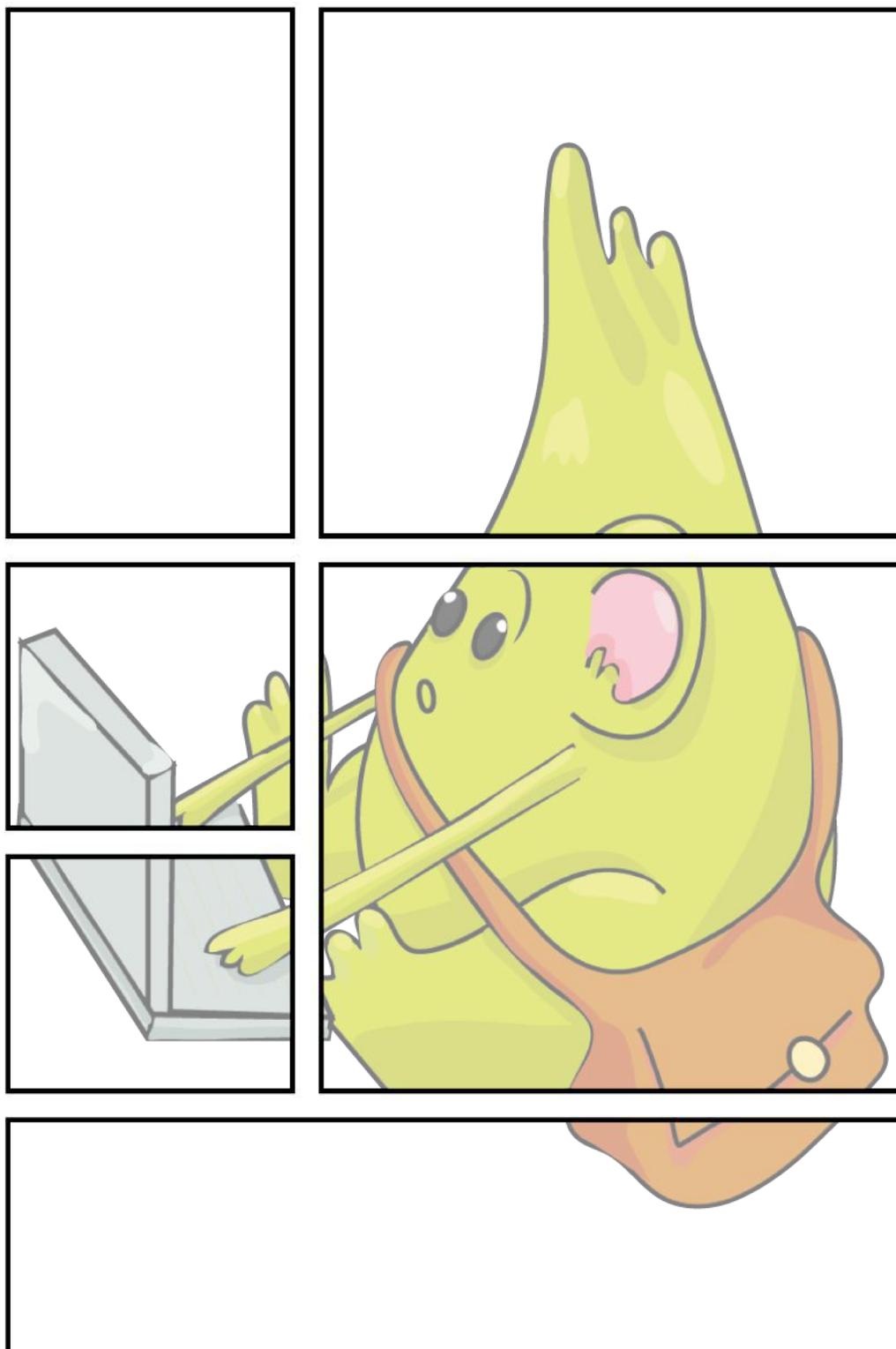
Una piccola discussione guidata dovrebbe far emergere che non essendo possibile correggere le app, l'unica cosa possibile è correggere i comportamenti degli utenti.



Materiali e risorse:

- Alcune cipolle (1 - 2 ogni gruppo di 3-4-5 partecipanti)
- Pennarelli, carta colorata, nastri, forbici, colla e tutto ciò che potrebbe essere utilizzato per creare un costume per le cipolle
- Qualsiasi altro tipo di materiale per trasformare la cipolla in un personaggio: piume, occhiolini, cappellini, ecc. ecc.
- alcuni dispositivi mobili con app instagram installata (1 per ogni gruppo di 3-4-5 partecipanti)
- Un account PUBBLICO per l'instagramma di lavoro associato ad ogni app (puoi chiedere ai partecipanti di rendere pubblici i loro profili per un po' o fornire loro dei profili pre-creati). In questo caso devi crearli uno ad uno su un cellulare con l'app instagram su di esso. Utilizzare diverse email - ad esempio briantheonion1, briantheonion2 ecc - per i diversi profili)
- connessione internet
- Un dispositivo (pc - laptop - tablet - smartphone) collegato ad un proiettore / grande schermo
- Il proprio account di instagram (o quello creato per questa attività) per accedere al sito web di instagram www.instagram.com o per iscriversi al sito web del motore di ricerca websta.me/cerca per recuperare picturesa pochi dispositivi mobili con l'applicazione instagram installata (1 per ogni gruppo di 3-4-5 partecipanti)
- Un account PUBBLICO per l'instagramma di lavoro associato ad ogni app (puoi chiedere ai partecipanti di rendere pubblici i loro profili per un po' o fornire loro dei profili pre-creati). In questo caso devi crearli uno ad uno su un cellulare con l'app instagram su di esso. Utilizzare diverse email - ad esempio briantheonion1, briantheonion2 ecc - per i diversi profili)
- Connessione internet
- Un dispositivo (pc - laptop - tablet - smartphone) collegato ad un proiettore / grande schermo
- Il proprio account di instagram (o quello creato per questa attività) per accedere al sito web di instagram www.instagram.com o per registrarsi sul sito web del motore di ricerca websta.me/cerca per recuperare le immagini
-
- Una descrizione completa dell'attività è disponibile sul link: <http://educationaltoolsportal.eu/en/tools/briantheonion>

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS





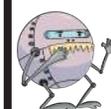
11. VIDEO-STIMOLI

SESSIONE 2

30 MIN.



PICCOLI GRUPPI



INTRODUZIONE

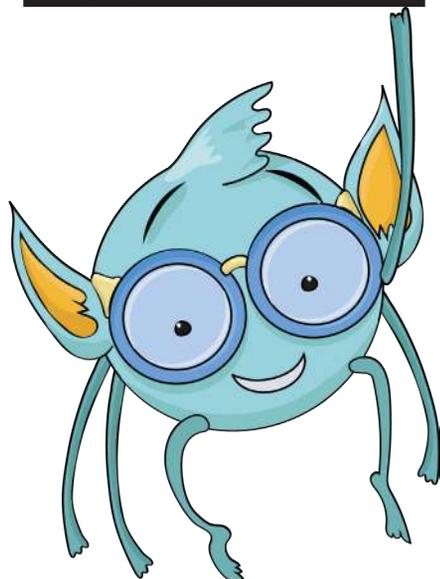
OBBIETTIVO

- Introdurre i primi strumenti per la trattazione in ambito digitale

MATERIALI

- Materiali necessari:
- Videoproiettore, schermo, casse
- Alcuni video da mostrare:
- <https://youtu.be/xjRv3okyfww> Sexting - spagna
- <https://youtu.be/mhTcNsNJM9o> Sexting - spagna
- <https://youtu.be/iLtY9FDI7pE> (Re)Action - mio
- <https://youtu.be/EBcftGbB8I4> - BullisNO

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



1. In questa attività vengono mostrati diversi video a tema cyberbullismo / sexting, che possono essere utilizzati poi dai peer come strumenti per attivare / avviare l'attività in classe, introducendo l'argomento e aprendo una discussione. In primo luogo si presentano ai peer per discuterne con loro e avere un loro feedback. Tutti, ma in particolare l'ultimo video (in realtà una raccolta di spot anti-bullismo a cura della civica scuola di cinema di Milano) vanno analizzato con senso critico:
2. Possibili domande guida:
3. È ben fatto (si/no) ma... centra il punto?
4. È credibile?
5. Che effetto suscita davvero nei giovani spettatori?
6. Avete imparato qualcosa dalla visione?
7. Che reazione suscita? di cosa vorreste parlare ora?





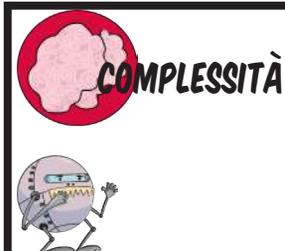
12. COME SI ORGANIZZA IL LAVORO CON I PEER: QUESTIONI / SOLUZIONI

SESSIONE 2

50 MIN.



PICCOLI GRUPPI



INTRODUZIONE

Il World Café è una metodologia che si ispira ai vecchi caffè, creando un ambiente di lavoro che inviti i partecipanti ad una discussione libera e tendenzialmente autogestita dai partecipanti all'interno di un quadro comune, senza o con una forma molto light di facilitazione e la guida di alcune domande di riferimento. Le persone siedono attorno a piccoli tavoli e discutono delle domande lanciate dal facilitatore dell'incontro. Come in ogni caffè possono scrivere e disegnare sulla tovaglia (di carta), bere e mangiare qualcosa durante l'incontro. E' molto importante creare un titolo-domanda attraente, che sia semplice, chiaro e che inviti ad approfondire i temi proposti.

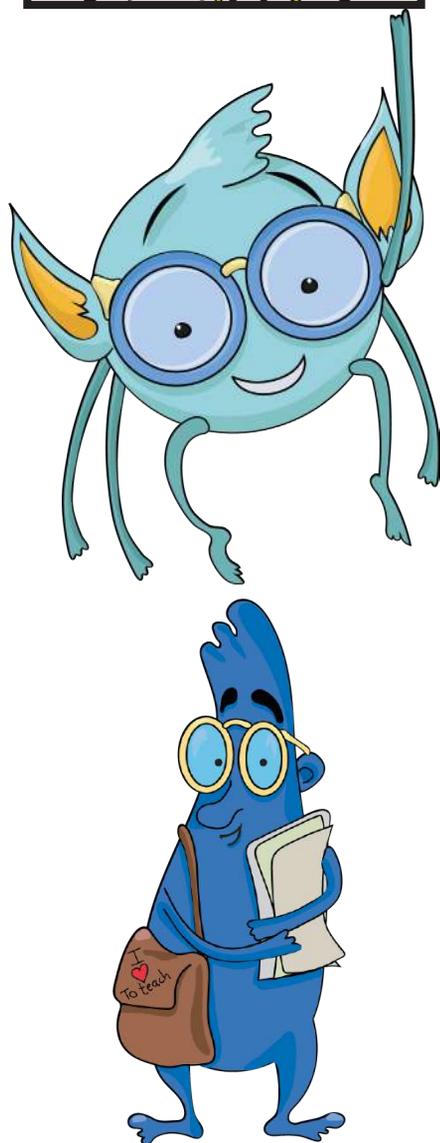
OBBIETTIVO

- Il world caffè permette di:
- Creare delle idee
- Scambiare delle informazioni su vari temi collegati fra loro
- Perseguire un accordo totale o parziale su specifici punti emersi durante la discussione.

MATERIALI

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Si utilizza il metodo del world caffè, organizzando 4-5 corner di discussione diversi, con tavoli che hanno fogli / cartelloni bianchi e una frase-stimolo su cui concentrare la discussione in quel singolo corner. A tutti i partecipanti si chiede di prendere appunti - note - disegni sui cartelloni per tener traccia della discussione. Dopo circa 10 min di discussione, tutti devono cambiare tavolo (e possibilmente gruppo) per andare a discutere di un altro aspetto in un altro corner, e così via fino a visitarli tutti.
2. I temi della nostra formazione saranno più legati alla discussione tra le organizzazioni, ma i temi da discutere tra i peer potrebbero essere ad esempio:
3. • Come informare la scuola del progetto in corso ed evitare malumori / ostacoli da parte degli insegnanti?
4. • Quali sono i tempi e gli spazi migliori per realizzare una attività di questo tipo? (ad es. aula - palestra - giardino - corridoio ecc - 1h, 2h, due incontri da 2h ecc) e perché? con quanti / quali peer? (singoli, coppie, gruppi, quale genere, ecc)
5. • Quali riconoscimenti si possono chiedere alla scuola? (crediti formativi, riconoscimento come ore di alternanza / stage o simili ...) in cambio di che? (video per il canale YouTube della scuola, relazione per il giornale scolastico, reportage e mostra fotografica finale...)
6. • È necessario / possibile / richiesto il coinvolgimento degli insegnanti in classe? o no? perché?
7. • Quali dovrebbero essere le regole di comportamento dei peer mentre conducono l'attività?

COME VALUTARE



13. VERIFICA

SESSIONE 2

20 MIN.

PICCOLI GRUPPI

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

SUGGERIMENTI

MATERIALI

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



1. In 4 - 5 gruppi di provenienza omogenea, ricondividere velocemente i temi trattati, la consapevolezza accresciuta o meno su di essi, gli elementi di apprendimento. Concludere con una scheda da inviare ai conduttori, che indica elementi positivi e negativi del lavoro, cosa si è imparato e soprattutto eventuali temi mancanti da recuperare nelle sessioni successive.





14. ENTRARE NELLE STORIE

SESSIONE 3

30 MIN.

PICCOLI GRUPPI

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Divisi in sottogruppi a cui poi vengono attribuiti i nomi dei diversi tipi di cyberbullismo : leggere le definizioni degli attori coinvolti dal cyberbullismo nella guida OnLive (pagg. 8 - 15) e le sue caratteristiche (pag. 17), poi discuterne brevemente seguendo queste domande guida e riportare un mini poster in plenaria:
2. Ti sei mai trovato in una delle situazioni descritte?
3. Come te ne sei reso conto?
4. Hai cambiato posizione? come?
5. Ti ritrovi nelle caratteristiche del cyberbullismo o manca qualcosa? cosa?
6. Tra queste caratteristiche quali sono per te le più rischiose? perchè?

COME VALUTARE



15. FUMETTI PER CAMBIARE

SESSIONE 3

60 MIN.

PICCOLI GRUPPI

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

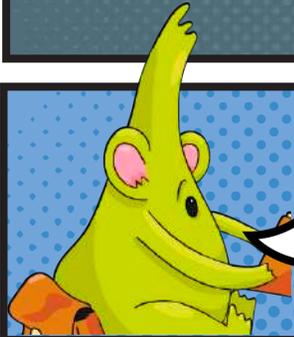
- Materiali necessari: fogli, penne, pennarelli/pastelli, colla e forbici
- Stampe di guida onLive
- Comics strips
- Comics ritagliabili

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



1. Leggere ognuno il fumetto collegato al proprio sottogruppo e seguire le consegne:
2. Ragionare insieme sul fumetto: c'è tutto? manca qualcosa per aderire alla definizione?
3. Ragionare insieme sulla storia raccontata: come si potrebbe fronteggiare questa situazione in altri modi? come cambiereste la storia in positivo?
4. Utilizzando i materiali forniti, realizzare concretamente un nuovo fumetto che risolva la situazione





16. STRUTTURARE L'INTERVENTO

SESSIONE 3

60 MIN.

GRUPPO

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

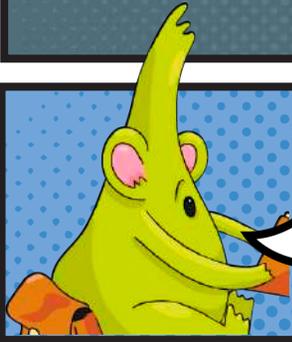
MATERIALI

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



1. Prendendo spunto dai risultati del world caffè e dai lavori di gruppo, costruire in plenaria la struttura dell'intervento guidati dal conduttore che verifica la tenuta su tempi e contenuti. Il risultato atteso è la Strutturazione di un intervento che sia:
2. Condotta da gruppi di peer (2-3) su un gruppo classe
3. In uno spazio idoneo
4. Per 1 o 2 incontri da max 2h ciascuno
5. In cui inserire come elementi almeno:
6. Le definizioni
7. I diversi fumetti di partenza
8. La creazione di storie diverse in sottogruppi a partire da principi, regole, comportamenti da individuare
9. La ricondivisione di questi elementi in plenaria.





17. PRO E CONTRO DEL LAVORARE CON I PEER

SESSIONE 3

30 MIN.

GRUPPO

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Fogli, penne, cartelloni, pennarelli.

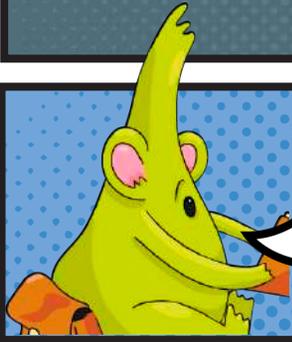
14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



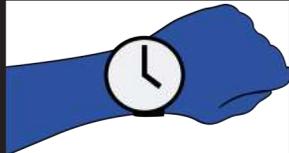
1. Due distinti brainstorming per individuare prima i possibili aspetti positivi, poi i possibili aspetti negativi del lavorare con i peer. Tutti sono invitati a indicare una sola parola sul tema. Nel brainstorming il conduttore scrive qualsiasi cosa arrivi dal gruppo, e nessuno può commentare niente di quel che viene detto. La partecipazione di tutti non è obbligatoria, ma ovviamente consigliata.
2. Al termine di ogni brainstorming ci si ferma e si chiede al gruppo di individuare connessioni ed elementi comuni tra le diverse parole scritte, e per dar la possibilità agli interessati di chiedere chiarimenti su parole che non risultano chiare.
3. Si può brevemente introdurre il brainstorming indicando i possibili punti di forza / debolezza più ovvi, e poi escludendoli dalla scrittura in modo da forzare una riflessione più approfondita. In ogni caso l'attività serve ad evidenziare alcuni temi che poi possono essere più facilmente trattati nell'attività successiva

COME VALUTARE



18. GALLERIA DEI PRODOTTI

SESSIONE 3



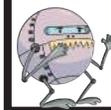
20 MIN.



GRUPPO



COMPLESSITÀ



INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Fogli, penne, cartelloni, pennarelli.

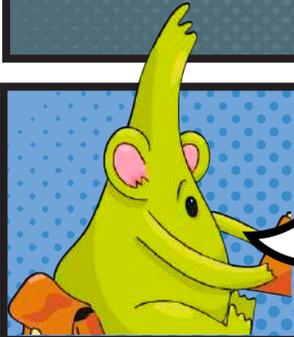
14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO



1. Questa attività presenta brevemente i prodotti di alcune attività di peer education, in modo da illustrare sia quali prodotti finali si potrebbero realizzare, sia il livello di ingaggio e le attività ideate dai peer. E' uno strumento potente per motivare - ispirare - spingere i peer alla partecipazione attiva.
2. Alcuni dei video mostrati nella sessione di lavoro:
3. Alcuni video mostrati:
<https://youtu.be/xjRv3okyfww>
<https://youtu.be/mhTcNsNJM9o>
<https://youtu.be/iLtY9FDI7pE>
<https://youtu.be/byqlgR5LAww>
I contenuti possono comunque essere integrati o sostituiti.

COME VALUTARE



19. PROGETTAZIONE INTERVENTI

SESSIONE 3

70 MIN.

PICCOLI GRUPPI

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Fogli, penne.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



1. In piccoli gruppi di provenienza diversa, a partire da tutto quanto emerso finora, progettare e scrivere un intervento di peer education che tenga conto di questi elementi:
2. Quale gruppo di conduzione
3. Quale setting
4. Quali tempi
5. Quali attività - quale durata - quale conduzione
6. Materiali necessari
7. Possibili problemi / intralci e come risolverli
8. In 4 - 5 gruppi di provenienza omogenea, ricondividere velocemente la struttura dell'intervento ideato nell'attività precedente nei vari gruppi e cominciare ad introdurre gli specifici tratti locali del contesto di appartenenza, per capire se gli interventi sarebbero adattabili o no e come. Concludere con una scheda da inviare ai conduttori, che indica elementi positivi e negativi del lavoro, e soprattutto eventuali temi mancanti da recuperare nelle sessioni successive.





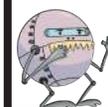
20. STRUMENTI ON LINE E APP

SESSIONE 4

45 MIN.



PICCOLI GRUPPI



INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Video proiettore e connessione internet
- PC dei partecipanti (almeno 1-2 per gruppo)

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO

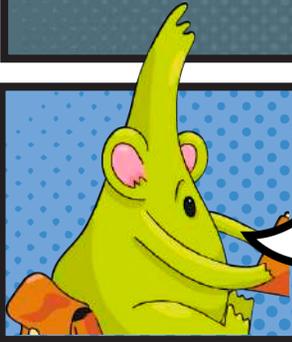


Presentazione di alcuni strumenti online da utilizzare per lavorare meglio con i peer e/o per far lavorare i peer - tra i vari :

- strumenti di creazione: bpowtoon, megisto, pixlr, canva...
- strumenti di comunicazione / organizzazione / collaborazione: slack, trello, basecamp...
- strumenti di archiviazione / collaborazione google docs, dropbox...

Esempi di uso ed esperimenti in piccoli gruppi.

COME VALUTARE



21. GLI STRUMENTI DI ON LIVE

SESSIONE 4

20 MIN.

PICCOLI GRUPPI

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Strisce di comics ONLIVE con testi e senza

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



In questa sessione vengono riprese le strisce di comics che sono stati utilizzate per i laboratori con gli studenti di 1° e 2° per vederne insieme efficacia ed eventualmente studiarne delle versioni differenti da diffondere sul web.





22. CONTESTI E RISORSE LOCALI

SESSIONE 4

30 MIN.

PICCOLI GRUPPI

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Fogli, penne, pennarelli.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



In gruppi divisi per contesti di provenienza, riflettere su come contesti, risorse e servizi locali del proprio territorio possono modificare e interagire con quanto finora progettato. Produrre fino a 5 proposte di personalizzazione locale da condividere in plenaria.





23. POSSIBILI IDEE DI INTERVENTO

SESSIONE 4

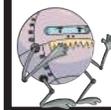
45 MIN.



PICCOLI GRUPPI



COMPLESSITÀ



INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

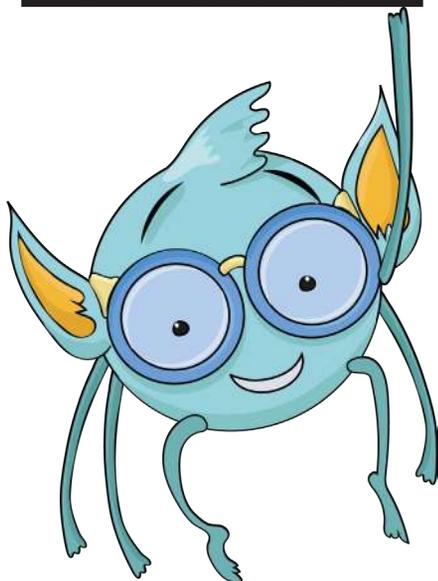
- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

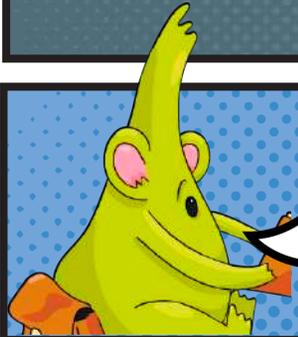
- Fogli, penne, pennarelli.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



Ritorno nei piccoli gruppi della sessione precedente e finalizzazione dei progetti includendo eventualmente anche quanto emerso e indicato nel frattempo, in particolare le indicazioni sui contesti locali. Stesura di una scheda progetto che spieghi bene chi - quando - cosa - come - con quali eventuali materiali / link ecc. — in particolare i materiali vanno ben segnalati per dare modo di procurarli in tempo utile.





24. POSSIBILI IDEE DI INTERVENTO - PARTE 2

SESSIONE 4

45 MIN.

PICCOLI GRUPPI

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

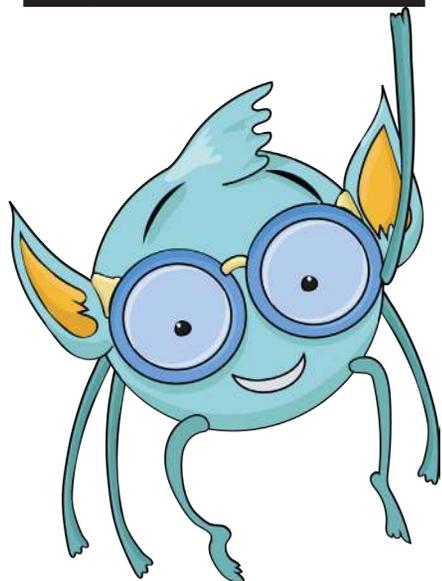
MATERIALI

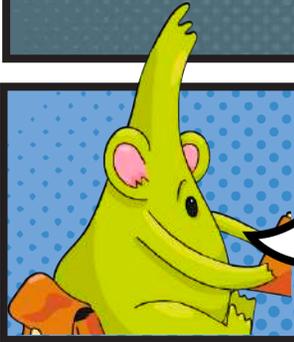
- Fogli, penne, pennarelli

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



In 4 - 5 gruppi di provenienza omogenea, rivedere il lavoro fatto durante la giornata, i suoi momenti più validi e più difficili dal punto di vista dell'apprendimento. Concludere con una scheda da inviare ai conduttori, che indica elementi positivi e negativi del lavoro, e soprattutto eventuali temi mancanti/da recuperare.





25. FEEDBACK AI GRUPPI DI PROGETTAZIONE

SESSIONE 4

45 MIN.

GRUPPO

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

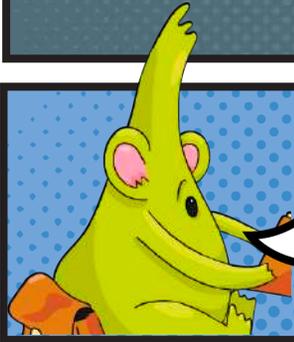
- Cartelloni, pennarelli.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



Al termine del giro di prova, in plenaria si condividono feedback più articolati e pensieri su quanto fatto e soprattutto ricevuto (in quanto gruppo target) dagli interventi. Un rappresentante dei gruppi di progettazione annota in tempo reale il feedback ricevuto su cartelloni sul pavimento.





26. BETA TESTING

SESSIONE 5

150 MIN.

GRUPPO

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Quelli previsti da ogni gruppo di progettazione.

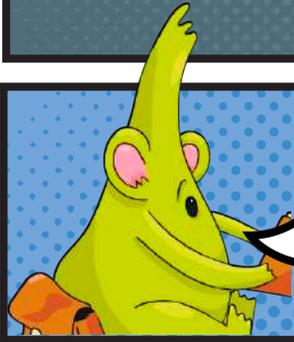
14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



Ogni gruppo di progettazione realizza il suo intervento o un passaggio chiave di esso, impiegando 30 minuti al massimo, utilizzando il resto dei partecipanti come gruppo target.

Al termine di ogni attività velocemente il gruppo target dà un feedback sotto forma di "pop-corn": parole chiave / elementi di attenzione detti in estrema sintesi e con velocità, che il gruppo di progettazione si può appuntare e registrare.





27. FINE-TUNING

SESSIONE 5

45 MIN.

GRUPPO

COMPLESSITÀ

INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Cartelloni e pennarelli.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS

PASSO DOPO PASSO

I gruppi di progettazione si ritirano per discutere i feedback ricevuti e per pensare a come potrebbero modificare i propri progetti alla luce di quanto arrivato. preparano un cartellone con il programma rivisto. Al termine del tempo i cartelloni vengono condivisi in plenaria.

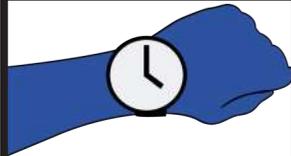


COME VALUTARE



28. EVALUATION

SESSIONE 5



30 MIN.



GRUPPO



COMPLESSITÀ



INTRODUZIONE

OBBIETTIVO

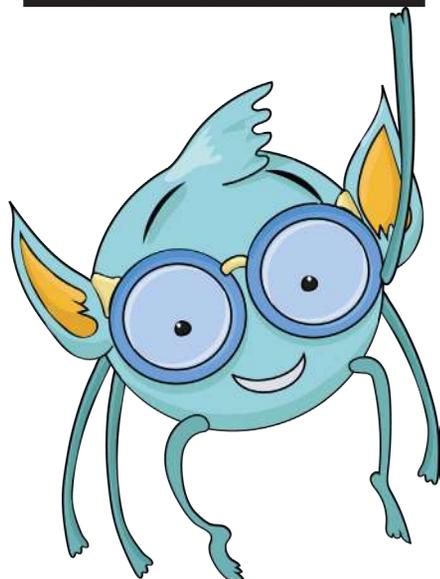
- Peer educator.

SUGGERIMENTI

MATERIALI

- Post-it, penne ,pennarelli.

14. STRUTTURA DI INTERVENTO PER IL PERCORSO FORMATIVO DEI PEER EDUCATORS



Per la valutazione finale al gruppo viene chiesto di riempire lo spazio della sala mettendosi in gradazione da un punto + ad un punto - per esprimere il proprio feedback su una serie di aspetti diversi, che possono includere: i carichi di lavoro nelle giornate, il risultato finale, il clima del gruppo, il livello di collaborazione raggiunto, il livello di interazione con gli altri raggiunto ecc.

Poi il gruppo si posiziona davanti ai cartelloni con i post-it delle aspettative, e a turno ritira le aspettative soddisfatte lasciando solo quelle che non lo sono, che vengono riprese dal conduttore. Infine viene lasciato un po' di tempo individuale per riflettere ed individuare fino a 3 possibili suggerimenti per migliorare il lavoro fatto, che vengono poi riportati su post - it e restituiti in plenaria. A questo punto il gruppo si scioglie.





pistes solidaires



Piaget Diaz

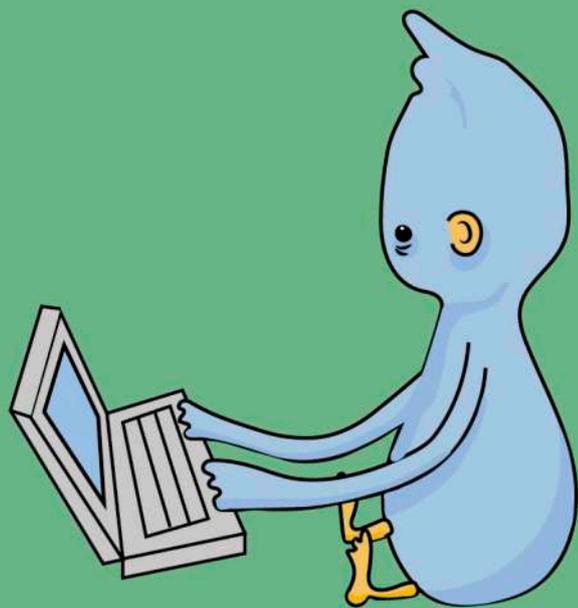
ROMA 2018

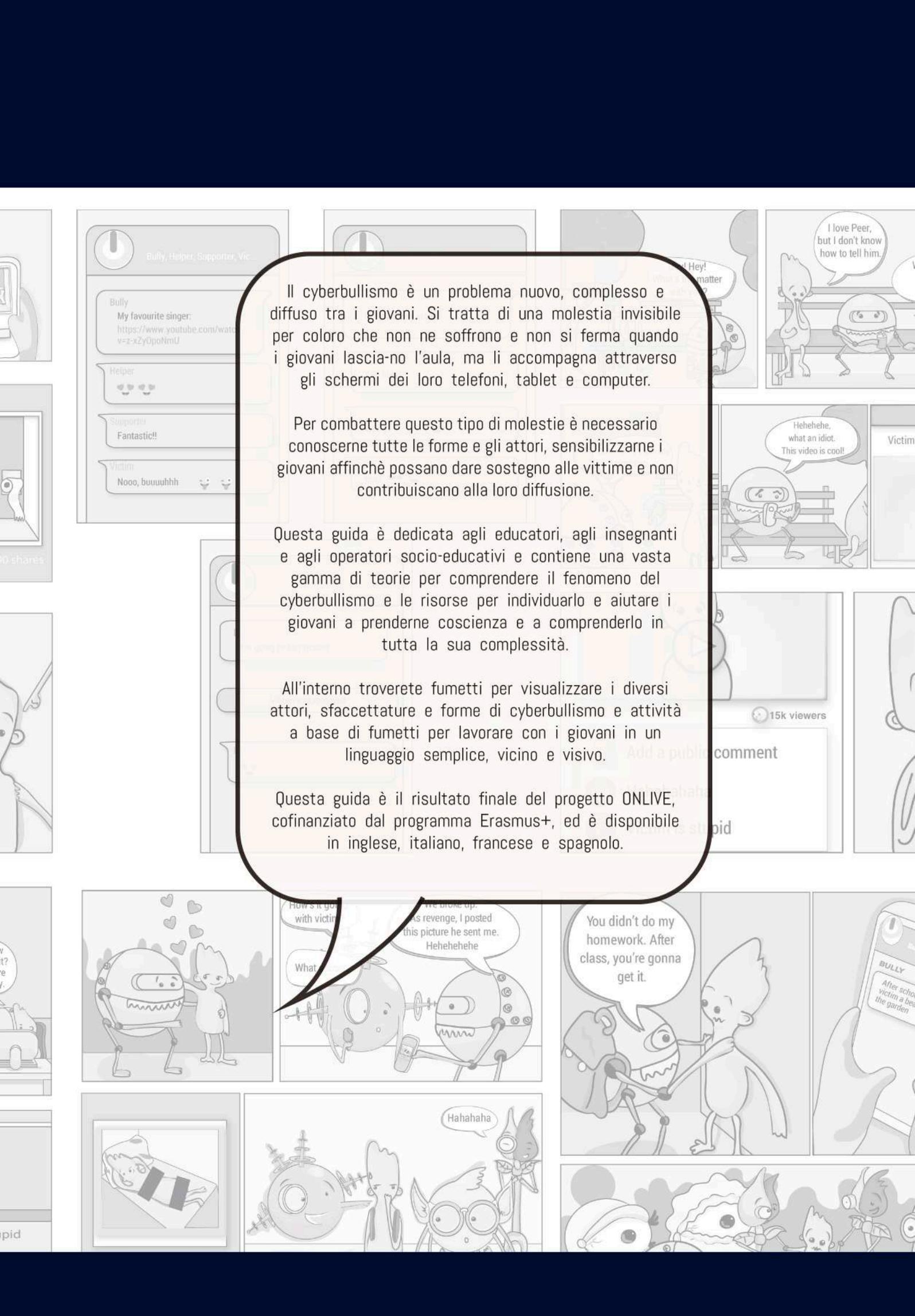


Cofinanziato dal
programma Erasmus+
dell'Unione europea



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.





Il cyberbullismo è un problema nuovo, complesso e diffuso tra i giovani. Si tratta di una molestia invisibile per coloro che non ne soffrono e non si ferma quando i giovani lascia-no l'aula, ma li accompagna attraverso gli schermi dei loro telefoni, tablet e computer.

Per combattere questo tipo di molestie è necessario conoscerne tutte le forme e gli attori, sensibilizzarne i giovani affinché possano dare sostegno alle vittime e non contribuiscano alla loro diffusione.

Questa guida è dedicata agli educatori, agli insegnanti e agli operatori socio-educativi e contiene una vasta gamma di teorie per comprendere il fenomeno del cyberbullismo e le risorse per individuarlo e aiutare i giovani a prenderne coscienza e a comprenderlo in tutta la sua complessità.

All'interno troverete fumetti per visualizzare i diversi attori, sfaccettature e forme di cyberbullismo e attività a base di fumetti per lavorare con i giovani in un linguaggio semplice, vicino e visivo.

Questa guida è il risultato finale del progetto ONLIVE, cofinanziato dal programma Erasmus+, ed è disponibile in inglese, italiano, francese e spagnolo.