



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

(Si torna) Tutti a iscola 2021-22

Linea Laboratori

Scheda progettuale

TITOLO PROGETTO

**CONNESSI IN SICUREZZA: ESSERE PROTAGONISTI DI LEGALITA' E DI
BENESSERE ON E OFF LINE**

SOGGETTO PROPONENTE

SIMONE GARGIULO

e-mail

simogargi@tiscali.it

CARATTERISTICHE DEL PROGETTO



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

| | |
|--|--|
| Titolo | CONNESSI IN SICUREZZA: ESSERE PROTAGONISTI DI LEGALITA' E DI BENESSERE ON E OFF LINE |
| Ambito territoriale di riferimento | Laboratorio 1 - Area educazione civica |
| Grado di scuola a cui è rivolto | secondaria secondo grado; primaria; secondaria primo grado |
| Distretti territoriali | OR; CA; SS; NU |
| Giorni della settimana di disponibilità | Lunedì; Venerdì; Mercoledì; Sabato; Giovedì; Martedì |
| Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15) | 20 |
| Ore per laboratorio | 30 |

Descrizione sintetica Operatore economico

SIMONE GARGIULO. Cyber-psicologo e Media Educator in progetti di prevenzione ai rischi del web e al bullismo rivolti agli alunni di ogni ordine e grado, a docenti e in corsi di Peer Education. Responsabile scientifico del progetto relativo al Piano Nazionale per la prevenzione dei fenomeni del bullismo e cyberbullismo, in collaborazione con la Scuola Polo e l'USR Sardegna (2018). Autore di pubblicazioni rivolti ai docenti e professionisti della salute (Ebookscuola; Ebookecm, 2019; 2022; Aracne).

Descrizione ambito

Laboratorio 1 - Area educazione civica. Il laboratorio si prefigge l'obiettivo di promuovere la lotta al bullismo, l'educazione al rispetto, alla legalità, alla tolleranza, alla non discriminazione e ai valori costituzionali;

Descrizione sintetica del progetto

Bambini e adolescenti sono spesso indicati come "cittadini digitali", "generazione digitale" o "nativi digitali". Tali concetti possono trarre in inganno poiché, seppur siano nati con lo smartphone e siano circondati dalle tecnologie e dalla connessione, non hanno le competenze necessarie per rapportarsi in sicurezza e non sempre possiedono abilità e competenze utili per potersi avvantaggiare delle potenzialità positive del digitale, se non opportunamente educati. Il laboratorio si avvale di metodologie efficaci e di carattere pratico come simulazioni, giochi di ruolo, la Peer Education (per gli alunni della secondaria di I e II grado che verranno scelti



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

seguendo una specifica fase di selezione), lo storytelling e strumenti tipici della Media Education. Il web e le tecnologie offrono ai minorenni delle opportunità potenzialmente infinite: esperienze che possono essere positive e/o negative, dove i rischi possono tradursi in danni anche rilevanti per lo sviluppo psicologico, sociale ed emotivo. L'utilizzo della Peer Education e della Media Education permette agli alunni di sentirsi protagonisti di benessere e saper intervenire e fermare comportamenti a rischio (bullismo, violazione della privacy, contenuti inappropriati per età e contenuto, ecc); lo Storytelling (digitale), come modo per affrontare il bullismo e i pericoli del web (sexting, adescamento di minorenni, condivisione di informazioni personali), può facilitare gli studenti a confrontarsi sui fenomeni e sulle loro esperienze on e off line. Il laboratorio nasce al fine di diffondere tra i giovani una cultura della consapevolezza, della sicurezza, della legalità e della promozione della Cittadinanza digitale e del Benessere digitale. Internet e le tecnologie, divengono parte integrante del percorso di sviluppo e crescita. È un diritto e un dovere di tutti fare in modo che questo nuovo mondo, benché definito virtuale, ma con importanti ricadute nella vita quotidiana, sia vissuto come una esperienza positiva.

Obiettivi, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare, strumenti utilizzati

- Obiettivi:

- affrontare il bullismo e i pericoli del web (privacy, utilizzo di foto/video, cyberbullismo, sexting, adescamento online, fake news, hate speech, dipendenze web-mediate);
- promuovere la Cittadinanza Digitale;
- sviluppare capacità di problem solving e competenze digitali ed emotive;
- utilizzare in modo creativo le tecnologie;
- favorire un uso consapevole e responsabile dei media sollecitando lo sviluppo del senso critico.

- Risultati attesi:

- si prevede una partecipazione attiva degli alunni;
- sviluppo di una cultura della legalità e cyber-legalità;
- assunzione di un ruolo attivo e di promozione del benessere tra i coetanei;
- aumento della consapevolezza del bullismo e dei rischi e danni derivanti dall'utilizzo inconsapevole del web e delle tecnologie.

- Numero e tipi di prodotti:

- 4 Schede di lavoro;
- materiale delle attività;
- 5 prodotti (in formato cartaceo e/o digitale) relativi a problematiche connesse al



**REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA**

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

bullismo/cyberbullismo, all'utilizzo dei giochi online, al non rispetto della privacy, all'uso/abuso di social media, promozione di comportamenti responsabili e per il benessere digitale;

- 1 test apprendimento delle attività;
- 1 test gradimento del percorso laboratoriale;
- 1 guida all'utilizzo dei giochi online e social network.

- Strumenti utilizzati: Computer/tablet con connessione; materiale didattico; LIM; fotocamera, ppt e programmi.

Articolazione in fasi/attività

Il laboratorio è strutturato in azioni di carattere pratico con l'ausilio di giochi, simulazioni, analisi di casi realmente accaduti e metodologie quali lo storytelling e il digital storytelling.
Si consigliano incontri da tre ore (10 incontri)

FASE 1 – BENESSERE ON E OFF LINE E COMPETENZE DIGITALI

- Conoscenza dei partecipanti, presentazione del laboratorio;
- La comunicazione efficace (verbale, non verbale, paraverbale);
- L'ascolto attivo (simulazioni);
- Le emozioni on e off-line;
- La Peer Education (per alunni delle scuole secondarie di I e II grado);
- Il gruppo come ambiente di relazioni positive e influenze negative.

Tempistica: 10 ore

FASE 2 – IL BULLISMO E IL CYBERBULLISMO

- Il bullismo: cos'è?;
- Attività in piccoli gruppi;
- Le responsabilità degli attori del bullismo e del cyberbullismo;
- Cosa fare davanti al bullismo;
- La prevenzione e come fermare il bullismo;
- Realizzazione manifesto politica antibullismo.

Tempistica: 10 ore

FASE 3 – CITTADINANZA DIGITALE

- Internet e tecnologie: potenzialità e pericoli;
- La web reputation;
- Giochi online, social network e privacy;



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

ASSESSORADU DE S'ISTRUZIONE PÙBLICA, BENES CULTURALES, INFORMATZIONE, ISPETÀCULU E ISPORT
ASSESSORATO DELLA PUBBLICA ISTRUZIONE, BENI CULTURALI, INFORMAZIONE, SPETTACOLO E SPORT

Direzione Generale della Pubblica Istruzione
Servizio Politiche Scolastiche

- La netiquette;
 - Regole on e off-line;
 - La condivisione di foto e video;
 - L'adescamento online di minorenni: strategie per la prevenzione.
- Tempistica: 10 ore