



REGIONE AUTONOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

**Tutti a Iscol@ anno scolastico 2017/2018**

**Avviso Linea B1 - scuole aperte  
Laboratori didattici extracurriculari**

**Scheda operatore numero 7235**

**Titolo del progetto**

**A Iscol@ di legalità on e offline**





REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

## SOGGETTO PROPONENTE

Denominazione	COMUNE DI BONARCADO		
Codice fiscale/Partita IVA	00067610956		
Email	pinnantonella@gmail.com	PEC	cultura@pec.comune.bonarcado.or.it

L'operatore si presenta in forma singola

## REFERENTE DEL PROGETTO

Cognome	GARGIULO	Nome	SIMONE
Telefono cellulare	3498118957		
Email	pinnantonella@gmail.com		

## CARATTERISTICHE DEL PROGETTO

Titolo	A Iscol@ di legalità on e offline
Ambito di riferimento	1. Educazione civica (Lotta al bullismo, educazione al rispetto, alla legalità, tolleranza, non discriminazione e valori costituzionali)
Grado di scuola a cui è rivolto	secondaria primo grado;
Distretti territoriali	OR;SS;NU;
Giorni della settimana di disponibilità	Lunedì;Martedì;Mercoledì;Giovedì;Venerdì;
Numero studenti a cui è rivolto (minimo 15)	25

### **Descrizione sintetica del progetto**

Il progetto nasce dall'esigenza di conoscere e approfondire diverse forme di devianza giovanile e dipendenze, di fornire strategie di intervento in cui il ragazzo si senta partecipe e impegnato in prima persona nel ridurre al minimo la possibilità di essere intrappolato, come autore/vittima/spettatore, in comportamenti illegali e dannosi alla propria salute e al proprio benessere. Si intende affrontare dal punto di vista legale e psicopedagogico il bullismo, cyberbullismo, pericoli del web (grooming, sexting, truffe, ricatti online, e dei più recenti rischi di una navigazione non consapevole) delle dipendenze comportamentali (gioco online, azzardo, internet dipendenza, ecc) e da sostanze. Con l'ausilio di video (proposti dai formatori e realizzati dagli alunni), presentazioni in ppt, attività ludiche si mira a sviluppare e acquisire competenze emotive e comunicative, sviluppare un senso critico, essere consapevoli delle proprie azioni nel rispetto di sé, dell'altro e del bene comune.



REGIONE AUTONOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

### Descrizione del progetto, strumenti utilizzati, risultati attesi, numero e tipo di prodotti da realizzare

Il laboratorio prevede azioni che mirano a conoscere, riconoscere, informare sulle diverse forme di devianza giovanile e favorire delle riflessioni e l'assunzione di comportamenti positivi nelle relazioni on e offline. Si intende sviluppare i fattori di protezione e dotare i partecipanti di capacità e strumenti per proteggersi sia dall'essere vittima sia a prevenire la messa in atto, come autori, di comportamenti illegali. L'idea fondamentale è di coinvolgere gli alunni attivamente nello sviluppo di competenze personali e nella costruzione di un ambiente di benessere nei luoghi da loro frequentati, con un continuo approfondimento dei fenomeni devianti. Con opportune azioni formative (anche ludiche) si vuole diffondere un senso civico e di promozione dei valori umani sia nelle relazioni, così come tradizionalmente intese, sia nel mondo digitale spesso concepito come VIRTUALE, ma entrambi concrete nelle conseguenze a breve, medio e lungo termine anche in relazione alla Web Reputation. Potenziare la capacità di riconoscere, modulare e gestire le emozioni e sviluppare gli elementi per una comunicazione efficace consente di possedere un locus of control interno attraverso cui accrescere l'autostima e la capacità di instaurare relazioni significative riducendo la possibilità di devianze e migliorare la qualità della vita. Non si vuole FARE prevenzione, bensì ESSERE FACENDO in un percorso di costruzione di valori capaci di sviluppare le competenze necessarie per essere cittadini consapevoli di se e dell'ambiente. Su tale coinvolgimento partecipa, attivo e propositivo si concentra la metodologia adottata. Criticità che s' intendono affrontare: - bullismo, cyberbullismo, omofobia, rispetto del bene comune e i rischi derivanti da un uso scorretto delle tecnologie/web (sexting, grooming, violazione privacy, gioco d'azzardo, truffe, dipendenze). - il disagio psicologico/emotivo quale conseguenza del bullismo tradizionale e online e dei comportamenti di illegalità. - stereotipi e pregiudizi diffusi dai new media, spesso presenti nelle piattaforme di condivisione video e nei social Strumenti Pc, tablet, smartphone (per simulazioni e realizzazioni video), videoproiettore, video tratti dal web, cd, strumenti delle attività ludiche, lim, cancelleria Risultati Ci si attende partecipazione attiva e propositiva; maggiore consapevolezza di se e degli altri, sviluppo competenze relazionali, emotive e comunicative; messa in atto di comportamenti online corretti; ricadute positive sui fattori dell'abbandono e dispersione. 1) Conoscenza, riduzione e contenimento delle espressioni di prevaricazione on e offline e delle devianze e delle devianze giovanili (feedback, schede autovalutazione e attività ludiche) 2) Maggior presa di consapevolezza delle problematiche ed effetti di un uso improprio delle tecnologie, della internet dipendenza e dell'azzardo on e offline (schede e confronti con i partecipanti) 3) Sviluppo competenze di cittadinanza digitale attiva e senso critico dei messaggi proposti dai media (giochi, simulazioni e test) Indicatori di riferimento 30 studenti 2 esperti (1 psicologo esperto di bullismo web dipendenze + 1 pedagoga docente Università di SS esperto in Media ducation)

2/3 insegnanti e confronto con docente referente del bullismo e cyberbullismo della scuola e con DS.

N. E TIPO DI PRODOTTI ATTESI 2 test 1 liberatoria realizzazione video/foto 2 creazione questionari 4 test gradimento attività svolte e di apprendimento 4 report dei registri presenze degli alunni e report attività 2 codice etico (Manifesto politica antibullismo + Manifesto prevenzione pericoli del web) 3 Schede e materiale attività ludiche 3 Schede analisi filmati 5 MiniVideo realizzati dagli alunni (bullismo/cyberbullismo; grooming; gioco d'azzardo; web dipendenze) 5 Manifesti sensibilizzazione da affiggere nella scuola, nel sito web e in ambienti del Comune (previa autorizzazione degli amministratori) 2 Opuscoli informativi

### Obiettivi che si intende realizzare



REGIONE AUTÒNOMA DE SARDIGNA  
REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA

Incoraggiare una presa di consapevolezza delle diverse forme di devianza giovanile e delle dipendenze (esprese anche con l'ausilio dei new media e delle tecnologie) e i loro effetti nel breve, medio e lungo periodo dal punto di vista psicologico e sociale, promuovendo l'acquisizione di competenze emotive e comunicative atte a sviluppare comportamenti di natura pro sociale. Favorire un efficace pratica riflessiva verso le possibili strategie di prevenzione e contrasto ai comportamenti critici con una particolare attenzione sulle conseguenze legali derivanti da condotte spesso percepite dai minori come irrilevanti. Ovvero:

- 1) Prevenire, contrastare e ridurre i fenomeni del bullismo, della sua versione tecnologica, dell'abbandono scolastico e sensibilizzare ai temi della legalità e delle dipendenze da sostanze. Con l'approfondimento delle diverse espressioni delle devianze e accrescimento delle competenze relazionali, emotive e comunicative.
- 2) Informare e formare gli alunni sui rischi di internet (grooming, sexting, ricatti, truffe) e sulle diverse forme delle web dipendenze. Attraverso l'interiorizzazione di buone pratiche nell'utilizzo delle tecnologie, dei social network, delle app di messaggistica istantanea, chat, ecc
- 3) Favorire nei ragazzi una maggiore presa di coscienza dei pericoli e benefici dei New Media, stimolando una maggiore propensione al riconoscimento, collegamento ed organizzazione dei problemi e soprattutto al loro specifico trattamento.

#### **Articolazione in fasi/attività**

Le fasi si contraddistinguono per un approccio interattivo-dinamico e su modalità attive che coinvolgono gli alunni in tutte le componenti psicologiche. A momenti di analisi dei fenomeni si alterneranno attività di gruppo atte a favorire la condivisione e il confronto. Sono previsti attività di brainstorming, esercitazioni pratiche, focus group, analisi di filmati e di fatti di cronaca, giochi costruiti ad hoc, giochi di ruolo e di memoria, realizzazione di minivideo e locandine di sensibilizzazione (con il duplice obiettivo di favorire la riflessione e, contemporaneamente, essere protagonisti nella diffusione della legalità), simulazioni come modo per esprimere le proprie emozioni, paure, frustrazioni e conoscere i fenomeni. Verranno proposti test di apprendimento e di gradimento delle attività. Sarà possibile quantificare l'efficacia del percorso con l'analisi degli indici del bullismo/cyberbullismo e pericoli di internet rilevabili dai questionari proposti. In base alle esigenze si potranno promuovere incontri da due o da tre ore per incontro