BIM TRONTO

Associazione COLOMBRE

Con il patrocinio del

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Ufficio Scolastico Regionale per le Marche
Ufficio IV Ambito Territoriale di Ascoli Piceno e Fermo

Presentano

Progetto "STOP AL CYBERBULLISMO"
Per l'anno scolastico 2015 - 2016

Riservato agli alunni delle Scuole Medie Inferiori, pubbliche e private, ricadenti nei Comuni di appartenenza del BIM Tronto **(Arquata del Tronto, Acquasanta Terme, Ascoli Piceno, Roccafluvione, Venarotta, Montegallo, Palmiano, Castignano, Force, Rotella, Comunanza, Maltignano, Colli del Tronto, Spinetoli, Monsampolo del Tronto, Monteprandone e San Benedetto del Tronto).**
Obiettivo del progetto è quello di agire in termini preventivi sul fenomeno del cyberbullismo, connesso all'uso della rete e dei mezzi di comunicazione elettronici. Da una parte, vuole stimolare una crescita della consapevolezza legata al fenomeno e, dall'altra, favorire l'acquisizione di nuove competenze sociali positive alternative alla violenza e potenziare le abilità comunicative e di gestione efficace delle emozioni, che permettano ai ragazzi di costruire e mantenere relazioni sociali positive sia nel contesto reale che in quello virtuale.

1. Adesione al progetto
Può partecipare al progetto una classe per ogni istituto scolastico ricadente nel territorio dei Comuni di appartenenza del BIM Tronto.

2. Tema
Il mondo digitale e virtuale, pur rappresentando un'enorme opportunità di sviluppo e di crescita per i ragazzi in età scolare, nasconde una serie di insidie e pericoli. Una di queste è rappresentata dal diffondersi del cyberbullismo che può essere definito come *"un atto aggressivo e intenzionale ripetuto nel tempo contro una vittima, condotto da un individuo o un gruppo di individui, usando varie forme di contatto elettronico"*.
Rispetto al bullismo tradizionale, l'uso dei mezzi elettronici conferisce al cyberbullismo alcune caratteristiche proprie:

- *Anonimato del molestatore*: spesso il cyberbullo si nasconde dietro un falso nome, un nickname, pensando di non poter essere visto e scoperto da nessuno. In realtà questo anonimato è illusorio in quanto ogni comunicazione elettronica lascia delle tracce. Però per la vittima è difficile risalire da sola all'identità del molestatore.
- *Indebolimento delle remore etiche*: la percezione di invisibilità da parte del cyberbullo ("Tu non puoi vedere me!") e la mancanza di feedback tangibili sul proprio comportamento può portare ad un'alta disinibizione e a comunicazioni - *Assenza di limiti spazio-temporali*: mentre il bullismo tradizionale avviene di solito in luoghi e momenti specifici (ad esempio, nel contesto scolastico durante le ore di lezione), nel cyberbullismo le comunicazioni aggressive possono avvenire 24 ore su 24 e pertanto gli effetti risultano amplificati rispetto alle tradizionali prepotenze.

Oltre a queste principali caratteristiche va aggiunto che mentre nel bullismo tradizionale sono coinvolti solo i compagni di scuola o comunque i ragazzi che vivono in prossimità fisica con la vittima, nel cyberbullismo possono essere coinvolti, con un ruolo attivo o passivo, ragazzi e adulti di tutto il mondo. Inoltre, mentre nel bullismo è facilmente riscontrabile la deresponsabilizzazione ("Era solo uno scherzo!", "Non è colpa mia!"), nel cyberbullismo è possibile rilevare anche processi di depersonalizzazione: le conseguenze delle proprie azioni possono essere, infatti, ascritte alle "personas" o "avatars" (alter ego virtuale) create.

Esistono diverse tipologie di cyberbullismo:

- *Flaming* (battaglia verbale online): messaggi elettronici, violenti e volgari, inviati da due contendenti che hanno lo stesso potere, che non necessariamente si frequentano nella vita reale e che si affrontano "ad armi pari", per una durata temporale delimitata dall'attività on line condivisa;
- *Harassment* (molestia): messaggi insultanti e volgari, diretti ad una persona specifica, inviati ripetutamente nel tempo mediante computer e/o telefonino;
- *Cyberstalking* (cyber-persecuzione): harassment particolarmente insistente ed intimidatorio in cui la vittima comincia a temere per la propria incolumità fisica;
- *Denigration* (denigrazione): attività offensiva ed intenzionale che mira a danneggiare la reputazione e la rete amicale di un coetaneo, che può concretizzarsi anche in una sola azione (esempio: pubblicare su un sito una foto ritoccata del compagno di classe al fine di ridicolizzarlo, indire una votazione on line per screditare una studentessa, ecc...). Questa tipologia di cyberbullismo è particolarmente pericolosa in quanto capace di generare, con il contributo di altri utenti di internet, effetti a cascata non prevedibili.
- *Impersonation* (furto d'identità): violazione dell'account della vittima che permette al cyberbullo di inviare messaggi a nome suo con l'obiettivo di dare una cattiva immagine della stessa, crearle problemi o metterla in pericolo, danneggiarne la reputazione o le sue amicizie.
- *Outing and Trickery* (rivelazione e inganno): diffusione senza autorizzazione di informazioni, confidenze spontanee della vittima e/o fotografie private ed intime, ottenute dopo un periodo di apparente amicizia necessario a reperire le informazioni riservate.
- *Exclusion* (esclusione): esclusione intenzionale di un coetaneo da un gruppo online ("lista di amici"), da una chat, da un game interattivo o da altri ambienti protetti da password.
- *Cyberbashing o happy slapping*: comportamento criminale che ha inizio nella vita reale (un ragazzo o un gruppo picchia un coetaneo filmando l'aggressione) e che poi continua, con caratteristiche diverse, on line: immagini pubblicate su internet e condivise, commentate e votate anche da utenti che non hanno direttamente partecipato al fatto.

Le conseguenze psicologiche e le ripercussioni del fenomeno sono simili a quelle del bullismo tradizionale: può esserci un intenso livello soggettivo di sofferenza che va ad interessare sia l'area individuale che quella relazionale delle vittime con effetti anche gravi sull'autostima, sulle capacità socio-affettive, sul senso di autoefficacia e sull'identità personale; possono riscontrarsi anche difficoltà scolastiche e sintomi legati all'ansia e alla depressione. Tuttavia è ragionevole ritenere che, nel cyberbullismo, le conseguenze possano essere perfino maggiormente gravose per effetto della forza mediatica dei messaggi, foto e video trasmessi online o sul telefono cellulare.

E' importante quindi ragionare in termini di prevenzione per evitare di dover affrontare aspetti ben più complessi e problematici. Una buona informazione e comunicazione effettuate dalle principali agenzie educative può rivelarsi molto utile. Infatti, spesso, sono proprio la disinformazione, la politica del silenzio e la convinzione erronea di non

poter denunciare i fatti a far si che gli aggressori agiscano spinti dalla possibilità di non uscire allo scoperto e le vittime subiscano provando vergogna e sentendosi sbagliate.
Un intervento efficace nelle scuole deve essere diretto all'intero gruppo-classe e deve essere finalizzato a promuovere attività che favoriscano la collaborazione, la solidarietà e l'empatia, permettendo ai ragazzi l'acquisizione di nuove competenze sociali positive alternative alla violenza (le cosiddette abilità "pro-sociali"), potenziando le loro abilità comunicative e aiutandoli a riconoscere e a gestire le proprie emozioni, specie quelle negative. Ciò li aiuterà a costruire e mantenere relazioni sane sia dentro che fuori le mura scolastiche e consentirà il mantenimento di un sano e pacifico clima scolastico.

3. Obiettivi

✓ **Obiettivo generale**

Costruire un sistema di regole, di comportamenti e di atteggiamenti che aiutino a vivere bene con se stessi e con gli altri nel contesto digitale e virtuale.

✓ **Obiettivi specifici**

1) Stimolare nei ragazzi una consapevolezza sul fenomeno del cyberbullismo.
2) Aumentare la conoscenza e la capacità di discriminare i comportamenti adeguati da quelli inadeguati in rete.
3) Potenziare le abilità "pro-sociali", in particolare la consapevolezza emotiva e l'empatia.
4) Aumentare le strategie funzionali di gestione della rabbia e della vergogna.
5) Promuovere il supporto tra pari e accrescere la capacità di risolvere i conflitti.
6) Riconoscere l'importanza delle regole per una convivenza pacifica e democratica.

4. Attività

Il progetto prevede l'attuazione di diverse fasi.

✓ **Prima fase:**

- Presentazione del progetto ai ragazzi e introduzione del concetto di "cyberbullismo" e delle tematiche che verranno trattate.
- Somministrazione di un questionario in forma anonima per rilevare le conoscenze dei ragazzi in merito al fenomeno.
- Visione di filmati e utilizzo di materiali cartacei atti a promuovere un'attiva discussione all'interno del gruppo-classe al fine di conoscere meglio il cyberbullismo e aumentare la sensibilità degli studenti rispetto al tema.
- Brainstorming in plenaria e successiva discussione in piccoli gruppi per comprendere come intervenire in caso di cyberbullismo e quali comportamenti assumere per contrastare le pratiche dei cyberbulli. Elaborazione di una mini guida da seguire per non cadere nella rete.

✓ **Seconda fase:**

Intervento di potenziamento delle abilità cognitive, emotive e relazionali dei ragazzi al fine di promuovere il loro benessere psicosociale e renderli più capaci di affrontare i rischi connessi all'uso della rete informatica e gli eventuali attacchi da parte dei cyberbulli.

- Verranno proposte esercitazioni a due o a tre o in piccolo gruppo sulla gestione delle emozioni per imparare a riconoscerle e rispondere ad esse in maniera adeguata. In particolare il lavoro verterà sulla gestione delle emozioni di rabbia e di vergogna in quanto sono quelle primariamente sperimentate rispettivamente dal cyberbullo e dalla vittima. L'impiego di attività esperenziali, di movimento attraverso scenette, role playing, ricordi guidati, costruzione di cartelloni, etc... favoriranno la partecipazione attiva dei ragazzi.

- Si cercherà di stimolare la crescita del senso di responsabilità e dell'empatia attraverso attività di role playing accompagnate da brainstorming in plenaria. Si guideranno i ragazzi ad un'attenta riflessione sulle conseguenze delle proprie azioni e dei propri comportamenti.
- Guida alla gestione delle relazioni e dei conflitti tra pari. Ai ragazzi verranno insegnate tecniche di comunicazione efficace ed assertiva al fine di favorire il mantenimento di buone relazioni interpersonali e verranno proposte attività di role playing sulla gestione dei conflitti. Saranno promossi momenti di condivisione e generalizzazione di quanto sperimentato attraverso le esercitazioni.
- Gli studenti, di volta in volta, verranno stimolati nella creazione di materiale divulgativo, secondo le loro preferenze creative, dove verranno raccolte le loro riflessioni sui temi trattati.

✓ **Terza fase:**

- Somministrazione di un questionario anonimo per verificare le conoscenze e le competenze acquisite e per valutare, pertanto, l'efficacia dell'intervento.
- I lavori creati dai ragazzi verranno presentati in un incontro conclusivo aperto a tutta la cittadinanza.

5. Modalità di partecipazione

Per richiedere l'adesione al progetto è necessario compilare il modulo d'iscrizione (compilato in ogni sua parte) allegato al presente bando o in alternativa scaricabile da internet all'indirizzo http://www.bimtronto-ap.it specificando: contatti insegnante referente, nome dell'istituto, classi e sezioni che svolgeranno il progetto, numero totale degli alunni della classe.

6. Termini di adesione al progetto

L'adesione al progetto dovrà avvenire compilando il modulo allegato da spedire tramite posta elettronica certificata entro il 16 Ottobre 2015 all'indirizzo del Consorzio come appresso specificato:

info@pec.bimtronto-ap.it

Consorzio del Bacino Imbrifero del Fiume Tronto – Via Alessandria, 12 – 63100 Ascoli Piceno.

7. Informazioni

Chiarimenti ed informazioni potranno essere richiesti telefonicamente al seguente numero telefonico: 0736/43804 nei giorni di lunedì, mercoledì, venerdì non festivi, dalle ore 16.30 alle 18.30, oppure via e-mail ai seguenti indirizzi di posta elettronica:
info@pec.bimtronto-ap.it oppure info@bimtronto-ap.it

8. Informazioni e Informativa sulla legge e privacy

I dati acquisiti sono utilizzati esclusivamente dal Bim Tronto per lo svolgimento e l'analisi del concorso. Il mancato conferimento dei predetti dati avrà come conseguenza l'impossibilità di dare corso all'attribuzione dei premi. Gli interessati possono esercitare tutti i diritti previsti dall'art.7 del D. Lgs. N. 196/03, quali il diritto di aggiornare, modificare o cancellare i propri dati nei casi precisi.

Ascoli Piceno, 01/09/2015

IL PRESIDENTE BIM TRONTO
Luigi Contisciani