



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

SUPPORTTARE GLI SFORZI PER CONTRASTARE IL BULLISMO: AFFRONTARE IL TEMA DELLA VIOLENZA NELLE SCUOLE EUROPEE

Guida per studenti





CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Indice

La <i>mission</i> di SABE	3
Cos'è il gioco di SABE?	3
Cosa apprendrai	4
Perché le tue scelte sono importanti	4
Cominciamo: la pagina di destinazione	5
Accedere al gioco	5
Registrazione	5
Selezione della lingua	6
Esplorazione delle funzioni della pagina di destinazione	6
Come si gioca	11
Accedere alla scuola (Scheda Home)	11
La mappa dello scenario (schermata principale)	12
Comandi	13
Come muoversi all'interno della storia	15
Punti di riflessione & completamento degli scenari	16
Momenti di pausa e riflessione all'interno delle storie	16
Scheda conclusiva dello scenario	17
Monitorare i progressi & conoscere bene il gioco	18
Storia scolastiche	19
Area di attività (esercitazioni)	21
Strumenti di supporto & risorse esterne	25



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



La lista di controllo dell' <i>upstander</i>	25
Lista di controllo per restare al sicuro e dare voce ai propri pensieri	26
Risorse esterne e canali di supporto	27
Help line nazionali (per ciascun paese partner)	27
Siti Internet utili	31

La *mission* di SABE

Ti diamo il benvenuto al gioco interattivo di SABE! Stai per intraprendere un percorso importante per contribuire a rendere la scuola, la comunità e gli spazi digitali più sicuri, affabili e inclusivi per tutte e tutti.

Il bullismo e la violenza scolastica rappresentano delle serie sfide che molte persone giovani possono dovere affrontare quotidianamente. A prescindere dal fatto che si verifichino in classe, nei corridoi o sui social media della scuola, gli episodi di bullismo feriscono profondamente le persone. Ma c'è una bella novità, ovvero che anche tu puoi dare il tuo contributo per fare la differenza, comprendendo le ragioni alla base del bullismo e imparando a reagire in simili circostanze.

Per maggiori informazioni, visita il sito Internet del progetto: <https://www.sabe-anti-bullying.eu/>

Cos'è il gioco di SABE?

Il nome SABE sta per *Strengthening Anti-Bullying Efforts*. Il gioco consiste nell'esplorazione attiva di alcune situazioni scolastiche reali che sono state trasformate in scenari ludici interattivi. Invece di dover leggere semplicemente una storia o ascoltare una lezione, questo gioco ti pone al centro dell'azione.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Man mano che esplori il gioco, incontrerai diversi personaggi impegnati a gestire varie sfide. Nei momenti cruciali il gioco si interromperà per darti l'opportunità di determinare il corso degli eventi grazie alle tue scelte. Sperimenterai, così, in prima persona come una sola parola o azione possa cambiare la giornata di qualcuno, o magari la sua intera vita.

Cosa apprenderai

Attraverso i sei scenari interattivi, svilupperai competenze rilevanti per aiutare gli altri ma anche te stessa/o. Nello specifico, imparerai a:

- **Individuare i diversi tipi di bullismo:** imparerai a riconoscere le forme verbali di bullismo (come l'uso di nomignoli offensivi), il bullismo fisico (come colpire o spingere qualcuno), i casi di esclusione sociale (emarginare volontariamente le persone) e di cyberbullismo (molestie online e pericoli digitali).
- **Sviluppare l'empatia:** avrai l'occasione di metterti nei panni dei personaggi e di comprendere come si sentono le vittime di bullismo e perché il supporto emotivo sia così importante.
- **Diventare una o un "upstander":** imparerai a passare dall'essere una spettatrice o spettatore passivo a una persona che sceglie di intervenire in modo costruttivo per contrastare un episodio di bullismo e aiutare gli altri (ovvero, una o un *upstander*).

Perché le tue scelte sono importanti

In questo gioco non esistono risposte corrette o sbagliate e compiere degli errori non ti farà ottenere dei brutti voti. Il gioco rappresenta uno spazio sicuro in cui sperimentare. Puoi sempre tornare indietro, provare un percorso diverso e osservare come un approccio differente possa cambiare la situazione.

Le scelte che fai in questo gioco riflettono quelle che prenderesti nella realtà. Non dimenticare che la tua voce, la tua empatia e le tue azioni contano.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Cominciamo: la pagina di destinazione

Prima che tu inizi a esplorare le storie, hai bisogno di sapere come accedere alla piattaforma ludica. Questa sezione ti guiderà attraverso i passaggi fondamentali da compiere sulla pagina di destinazione per prepararti al gioco.

Accedere al gioco

Il gioco interattivo di SABE è basato interamente sul web, il che significa che non è necessario scaricare o installare file o app pesanti sul proprio dispositivo. È possibile avviarlo facilmente dal proprio computer, laptop, smartphone o tablet.

Per iniziare, clicca sul link seguente per accedere alla piattaforma: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>.

Registrazione

Una delle caratteristiche della piattaforma di SABE è rappresentata dalla sua configurazione basata sulla tutela della privacy:

- **Non è richiesta la registrazione di un account:** non bisogna registrarsi, creare un profilo o utilizzare una password.
- **Non vengono raccolti dati personali:** la piattaforma non richiede l'inserimento di dati come il nome, l'indirizzo e-mail o il numero di telefono.
- **Possibilità di gioco immediata:** non appena si carica la pagina puoi accedere subito a tutte le parti del gioco.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



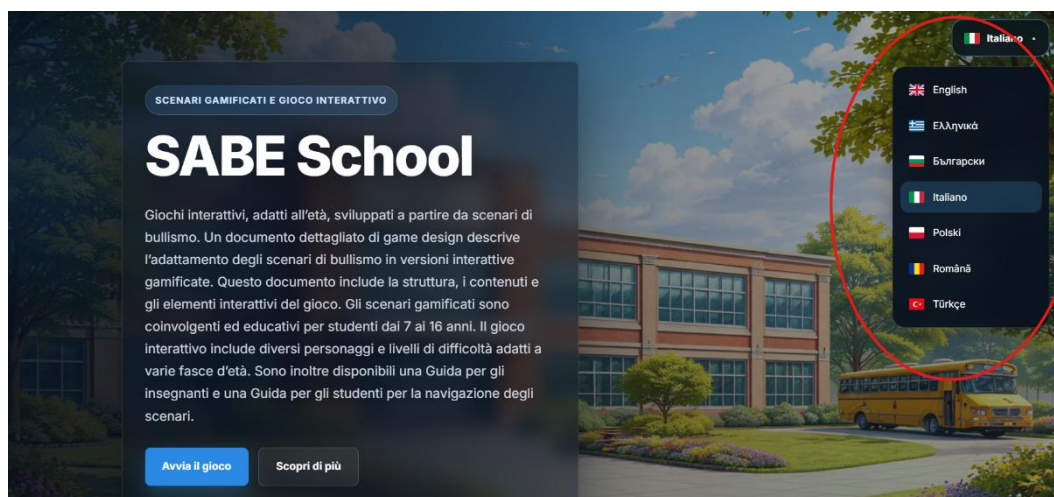
KMO P



Selezione della lingua

Il gioco è disponibile nelle seguenti lingue: inglese, bulgaro, italiano, greco, rumeno e turco.

Guarda la schermata in alto a destra, vedrai un menu a tendina che ti permette di **selezionare la lingua** che preferisci. L'interfaccia del gioco si tradurrà non appena cliccherai sulla tua lingua.



Esplorazione delle funzioni della pagina di destinazione

Una volta caricata la pagina del sito, giungerai nella pagina principale (o di destinazione). Considerala il tuo centro di comando. Ecco in dettaglio cosa vedrai in questa schermata man mano che scorri verso il basso:

- **Pulsante “avvia il gioco”**: è il primo punto di accesso. Cliccando su questo grande pulsante luminoso avvierai immediatamente il gioco e accederai ai sei scenari.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



SCENARI GAMIFICATI E GIOCO INTERATTIVO

SABE School

Giochi interattivi, adatti all'età, sviluppati a partire da scenari di bullismo. Un documento dettagliato di game design descrive l'adattamento degli scenari di bullismo in versioni interattive gamificate. Questo documento include la struttura, i contenuti e gli elementi interattivi del gioco. Gli scenari gamificati sono coinvolgenti ed educativi per studenti dai 7 ai 16 anni. Il gioco interattivo include diversi personaggi e livelli di difficoltà adatti a varie fasce d'età. Sono inoltre disponibili una Guida per gli insegnanti e una Guida per gli studenti per la navigazione degli scenari.

Avvia il gioco

Scopri di più

- Il pulsante “maggiori informazioni”: se desideri ottenere maggiori informazioni sul progetto SABE, sulla nostra missione o sulle organizzazioni che portano avanti il progetto, cliccando su questo pulsante potrai accedere a tutte le informazioni dettagliate.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



SCENARI GAMIFICATI E GIOCO INTERATTIVO

SABE School

Giochi interattivi, adatti all'età, sviluppati a partire da scenari di bullismo. Un documento dettagliato di game design descrive l'adattamento degli scenari di bullismo in versioni interattive gamificate. Questo documento include la struttura, i contenuti e gli elementi interattivi del gioco. Gli scenari gamificati sono coinvolgenti ed educativi per studenti dai 7 ai 16 anni. Il gioco interattivo include diversi personaggi e livelli di difficoltà adatti a varie fasce d'età. Sono inoltre disponibili una Guida per gli insegnanti e una Guida per gli studenti per la navigazione degli scenari.

Avvia il gioco

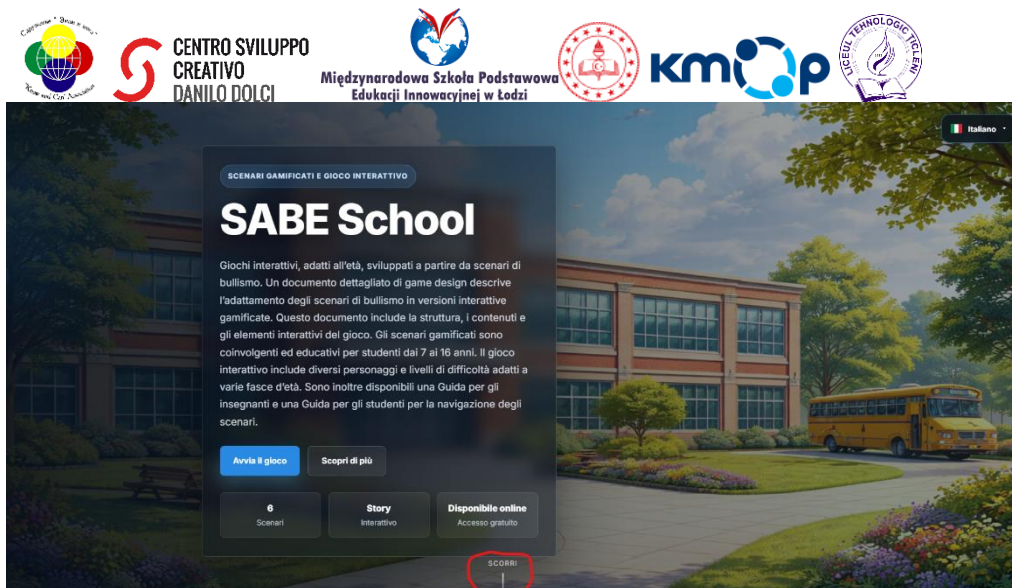
Scopri di più

- **L'indicatore di scorrimento:** una piccola icona o freccia che appare sullo schermo suggerendoti di utilizzare la rotellina del mouse o il dito per scorrere verso il basso ed esplorare il resto della pagina.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



- Il pulsante “valutazione delle/degli studenti”: questo pulsante rimanda direttamente al modulo per la condivisione dei feedback che compilerai una volta terminato il gioco.



- **Loghi delle organizzazioni partner:** in fondo vedrai i loghi di tutte le organizzazioni partner provenienti da paesi diversi coinvolte nel progetto. Se ti interessa, puoi cliccare su ognuno di essi per visitare i siti Internet di ogni organizzazione.

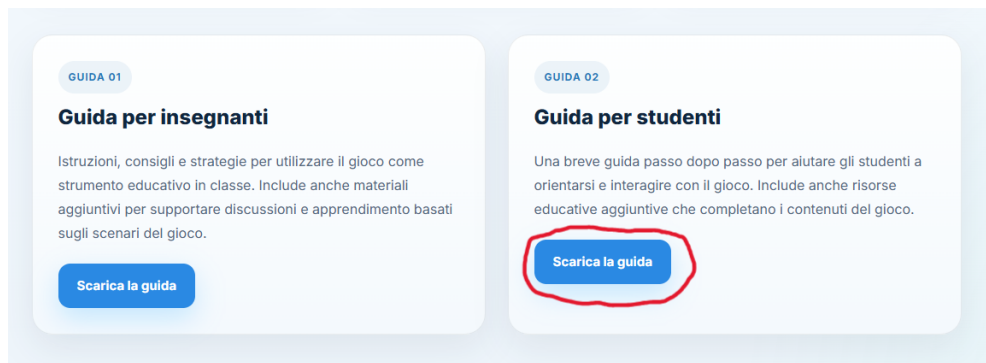


**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



- La sezione “Guida per studenti”: scendendo ancora verso il basso della pagina, puoi scaricare la copia digitale della guida cliccando sul pulsante “Scarica la guida”.



- Informazioni sul progetto (più di pagina): alla fine della pagina, troverai il *disclaimer* ufficiale dell’Unione europea, illustrante il programma di finanziamento Erasmus+ che supporta il progetto.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Come si gioca

Adesso che hai avviato il gioco dalla pagina di destinazione principale, è arrivato il momento di comprendere i comandi, i tasti e gli strumenti per orientarti nel gioco e interagire con le diverse storie. Questa interfaccia è progettata per essere chiara e semplice da usare, così puoi concentrarti interamente sulla storia e sulle scelte che dovrai prendere.

Accedere alla scuola (Scheda Home)

Non appena si clicca sul pulsante **“avvia il gioco”** nella pagina di destinazione principale, lo schermo mostrerà l'ambiente ludico principale. Ti troverai a quel punto nella scheda Home:

- Per iniziare il tuo percorso, clicca semplicemente sul pulsante **“esplora le storie”** al centro dello schermo.
- Questo pulsante sblocca le porte della scuola virtuale e ti conduce al punto centrale delle missioni.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



La mappa dello scenario (schermata principale)

Dopo avere cliccato sul pulsante di accesso, accederai alla schermata principale. Questo dashboard funge da mappa interattiva della scuola. In questa schermata, potrai vedere sei aree su cui potere cliccare.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Ogni area interattiva rappresenta una storia specifica, con la sua relativa situazione caratterizzata dal bullismo per cui è richiesto il tuo supporto. Puoi scegliere di giocare secondo l'ordine che preferisci, anche se suggeriamo di procedere insieme alle tue compagne e ai tuoi compagni da uno scenario all'altro rispettando l'ordine della sequenza. Per accedere a una storia, ti basta cliccare sull'icona soprastante una delle sei aree indicate sullo schermo.

Comandi

Mentre osservi la schermata principale o giochi in uno degli scenari, presta attenzione ai pulsanti agli angoli dello schermo. Ci sono due funzioni molto importanti:

- **Pulsante del volume (angolo a sinistra in basso):** il gioco comprende una traccia musicale di sottofondo che rende l'esperienza di gioco più coinvolgente. Se ritieni che la musica ti distraiga mentre leggi o se ti viene richiesto di silenziare il volume in classe, osserva in basso a sinistra il pulsante e cliccaci sopra per disattivare o riattivare la funzione.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Indicatore di progresso (angolo a destra in basso):** per aiutarti a tenere traccia dei tuoi progressi è stato predisposto un apposito contatore un basso a destra dello schermo. Quando inizierai, l'indicatore segnerà 0/6. Ogni volta che completi una storia, questo contatore si aggiornerà automaticamente (ad es., 1/6, poi 2/6 e così via).



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



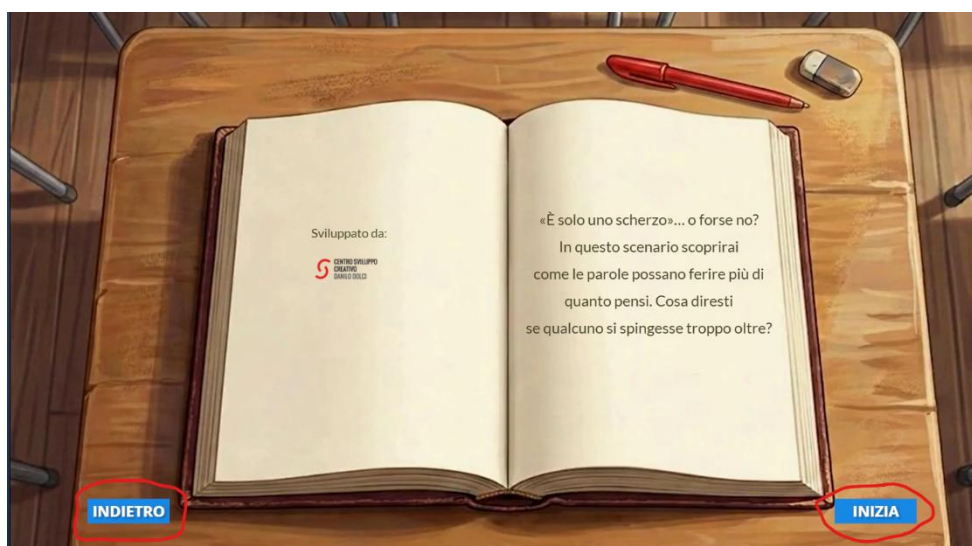
kmop



Come muoversi all'interno della storia

Una volta scelta l'area interattiva da cui partire e avervi fatto accesso, i comandi cambiano leggermente per aiutarti a leggere e procedere attraverso i dialoghi:

- **Nota introduttiva:** cliccando sulla prima area interattiva la storia si espande per mostrarti una breve sintesi della scena. Se hai cliccato per errore sull'area interattiva, puoi cliccare sul pulsante **“indietro”** per tornare alla mappa della scuola. Se intendi procedere, clicca sul pulsante **“Inizia”** per lanciare la storia interattiva.



- **Leggere i dialoghi:** le storie si presentano come delle vignette illustrate, in cui i personaggi interagiscono tra loro. Puoi controllare la velocità di interazione:
 - **Pulsante “avanti”:** cliccalo ogni volta che hai completato la lettura di un dialogo per passare alla scena successiva.
 - **Pulsante “indietro”:** se hai cliccato su “avanti” per errore, senza avere finito di leggere prima, puoi sempre tornare indietro e rileggere il dialogo.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Punti di riflessione & completamento degli scenari

Il gioco interattivo di SABE richiede qualcosa di più del semplice procedere attraverso le storie dall'inizio alla fine. È progettato per invitarti a riflettere, discutere e valutare come le scelte dei personaggi influenzino le altre persone coinvolte. Questa sezione spiega come questo gioco favorisca la riflessione critica e come i progressi compiuti vengono salvati e monitorati.

Momenti di pausa e riflessione all'interno delle storie

Man mano che guidi i personaggi attraverso le diverse situazioni, noterai che il gioco non richiede di procedere semplicemente in avanti, clic dopo clic. Quando giungi a momenti salienti in cui serve prendere delle decisioni critiche, l'immagine di una o un docente apparirà sullo schermo, al fianco di un riquadro con una domanda in evidenza.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Quando ciò accade, lo svolgimento della storia principale si interrompe, per fare posto a questo scenario intermedio:

- **Cosa dovresti fare:** prenditi un momento per leggere la domanda nel riquadro con attenzione. La o il tuo insegnante potrebbe sfruttare questa pausa per chiedere alla classe intera di condividere le proprie idee o per invitarti a discutere il problema con la compagna o il compagno che ti siede accanto.
- **Come procedere:** questi punti di controllo non prevedono azioni nell'ambito della storia, essendo progettati solo per offrire degli spunti di discussione da affrontare in classe in brevi conversazioni. Al termine di queste discussioni, clicca semplicemente sul pulsante **"Continua"** per riprendere la storia da dove si era interrotta e vedere cosa accade dopo.

Scheda conclusiva dello scenario

Ogni storia si conclude con una schermata speciale, chiamata "scheda conclusiva dello scenario". Essa offre una sintesi degli eventi a cui hai assistito e si concentra sulla riflessione di gruppo e sui punti da discutere.

Appena appare, puoi osservare le opzioni presenti nella parte in basso della scheda:



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



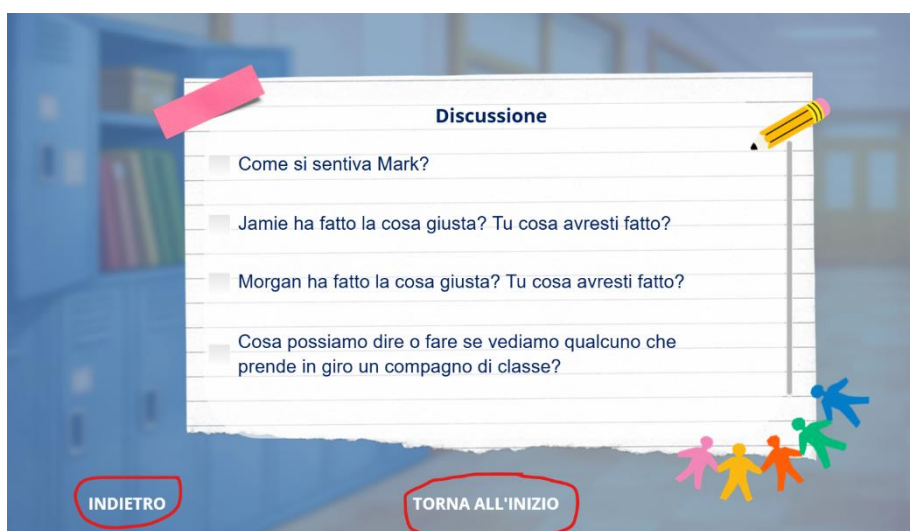
Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Pulsante “indietro”**: se desideri riesaminare il dialogo, le risposte dei personaggi e il messaggio principale della specifica lezione, clicca su “indietro” e guarda nuovamente la conclusione dello scenario.
- **Pulsante “torna alla scheda iniziale”**: se hai finito di leggere i punti di riflessione finali e vuoi passare a una nuova sfida, clicca su questo pulsante per chiudere la storia in corso e tornare alla mappa della scuola (la scheda principale).



Monitorare i progressi & conoscere bene il gioco

La piattaforma permette di comprendere facilmente il livello di completamento delle missioni. Quando clicchi su “Torna alla scheda iniziale” e ritorni alla dashboard principale, potrai scorgere due immediati aggiornamenti:

- **La spunta verde (✓)**: l'icona dell'area interattiva corrispondente alla storia appena conclusa riporterà una spunta verde, illustrando così l'effettivo completamento.
- **L'indicatore di progresso**: posizionato nell'angolo in basso a destra dello schermo, aggiungerà automaticamente lo scenario concluso al tuo punteggio (ad es., passando da 0/6 a 1/6).



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



Il gioco termina al completamento di tutti i sei scenari, quindi quando il contatore relativo al progresso indicherà 6/6 e tutte le aree interattive riporteranno un chiaro segno di spunta verde.

Storia scolastiche

Il gioco interattivo di SABE comprende sei storie interattive sparse per l'edificio scolastico virtuale. Ciascuna storia è stata creata con un tema centrale specifico su un particolare tipo di violenza scolastica o esempio di bullismo.

Questa sezione offre un indice di riferimento rapido di ogni storia, comprendente il relativo tema principale e l'età del gruppo di riferimento. Puoi completare questi scenari in qualsiasi ordine tu voglia. Quando avrai finito tutti gli scenari, il gioco risulterà completato.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Storia 1: Non è divertente insultare qualcuno con nomignoli offensivi (bullismo verbale)

- **Pubblico di riferimento:** 7–12 anni.
- **Tema centrale:** le e gli studenti parteciperanno attivamente al processo di apprendimento assumendo ruoli che potrebbero essere diversi dalle loro prospettive, esperienze o background.

Storia 2: L'incidente in corridoio (bullismo fisico)

- **Pubblico di riferimento:** 7–12 anni.
- **Tema centrale:** questo scenario presenta un dialogo riflessivo che aiuterà le e gli studenti a riconoscere i comportamenti rispettosi, mentre delle domande supportano l'assunzione della responsabilità e la comprensione dei limiti.

Storia 3: Bullismo nei confronti delle persone con disabilità – l'arte digitale di Ari

- **Pubblico di riferimento:** 13–16 anni (scuola secondaria di primo e secondo grado).
- **Tema centrale:** le e gli studenti si immedesimeranno in tutte le parti coinvolte (vittima, bulla o bullo, spettatrice o spettatore e amica o amico), sviluppando così l'empatia e la comprensione delle conseguenze delle proprie azioni, mettendo in pratica un comportamento digitale responsabile.

Storia 4: Affrontare la violenza fisica e la discriminazione

- **Pubblico di riferimento:** 10–14 anni (scuola primaria e secondaria di primo grado).
- **Tema centrale:** lo scenario esplora come le differenze culturali all'apparenza minime possano portare a scontri fisici gravi se i pregiudizi si uniscono alle dinamiche di gruppo. le e gli studenti esamineranno come l'intervento delle spettatrici e degli spettatori, la reazione della o del docente e il sostegno del sistema istituzionale possono prevenire o, inavvertitamente, aggravare tali incidenti.

Storia 5: Cyberbullismo (sicurezza digitale)

- **Pubblico di riferimento:** 15–16 anni (scuola secondaria di secondo grado).



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Tema centrale:** le e gli studenti analizzeranno una chat di gruppo autentica e un episodio legato all'uso di certi meme, individuando i ruoli delle e dei partecipanti (chi aggredisce, chi è la vittima, chi è complice, chi difende, soggetti terzi) e esamineranno come la violenza può aggravarsi online (dimensione del pubblico, permanenza dei contenuti online, anonimato).

Storia 6: Il brutto o il bell'anatroccolo? (esclusione sociale)

- **Pubblico di riferimento:** 7–10 anni.
- **Tema centrale:** le e gli studenti alleneranno la propria capacità di empatia e si eserciteranno a rispettare le altre persone, qualità necessarie per rafforzare le relazioni e creare legami sociali sani.

Area di attività (esercitazioni)

Questa sezione contiene delle attività offline basate sulle idee, sul vocabolario e sulle situazioni esplorate durante l'esperienza di gioco di SABE. Questi esercizi ti aiuteranno a riflettere approfonditamente su come riconoscere gli atti di bullismo e come allenare le tue qualità di "upstander" nella tua vita scolastica quotidiana.

Attività 1: Le zone sicure dell'upstander (vero o falso)

Quando si verificano episodi di bullismo, è importante sapere quali azioni contribuiscono a risolvere il problema e quali invece lo aggravano. Leggi ogni frase di seguito riportata; se ritieni che l'azione contribuisca ad aiutare la o lo studente e a interrompere l'atto di bullismo, selezione la risposta "Vero". Se invece l'azione danneggia la persona in questione o ignora il problema, cerchi la risposta "Falso".

1. Andare dalla compagna che siede da sola a pranzo e invitarla a mangiare con il proprio gruppo.

Vero/Falso



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



KMO P



2. Ridere del nomignolo offensivo con cui qualcuno deride un compagno nei corridoi per dimostrare di fare parte del gruppo.

Vero/Falso

3. Fare una foto alla schermata di un messaggio cattivo inviato in una chat di gruppo e mostrarlo alla docente o a un genitore.

Vero/Falso

4. Assistere a qualcuno con disabilità che viene spinto da un altro studente nei corridoi e correre via per non finire nei guai.

Vero/Falso

5. Dire a un compagno **“Non ascoltarli, sei un artista eccezionale”**, dopo che qualcuno ha preso in giro il suo progetto artistico.

Vero/Falso

Domanda di riflessione: osserva le frasi dove hai risposto **“Vero”**. Quale parola useresti per descrivere il modo in cui una persona *upstander* tratta le altre persone? (suggerimento: pensa a parole come gentilezza, rispetto, affidabilità).



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**



**Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi**



KMP



Attività 2: Abbinamento

Traccia una linea che unisca lo scenario scolastico reale della colonna di sinistra all'azione risolutiva, positiva ed empatica proposta nella colonna di destra.

Scenario scolastico	Azione risolutiva positiva
Scenario A: ti accorgi che un compagno di classe siede da solo a ricreazione perché gli altri compagni gli hanno detto che non gli è permesso giocare con loro.	Azione 1: salvi una foto di una schermata o copi dei messaggi, non partecipi agli insulti e riferisci l'episodio a un adulto fidato o consulente scolastico immediatamente.
Scenario B: una studente nella tua chat di gruppo online continua a mandare commenti cattivi e immagini modificate riguardanti un'altra compagna di classe.	Azione 2: parli con tono calmo per dire che i commenti non sono divertenti, ti allontani dall'istigatore insieme alla vittima e controlli se l'amico preso di mira sta bene.
Scenario C: nei corridoi affollati, noti uno studente più grande urtare intenzionalmente un compagno più piccolo e fargli cadere i libri.	Azione 3: vai dal compagno isolato, ti siedi accanto a lui e lo inviti a unirsi all'attività del tuo gruppo.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Attività 3: “Cosa faresti?”

Ripensa ai percorsi ramificati e ai punti in cui è stato necessario compiere delle scelte durante il gioco. Leggi le situazioni brevemente riportate di seguito e cerca l’opzione che dimostra meglio la mentalità di una persona *upstander*.

Situazione: durante la lezione di arte, uno studente di nome Oscar si impegna molto in un progetto di pittura. Altri due compagni iniziano a ridacchiare, commentando a voce alta le competenze di Oscar e prendendo in giro il suo disegno. Inoltre, cercano di coinvolgere altri compagni nella presa in giro.

- **Opzione A:** tieni la testa bassa e ti concentri solo sul tuo disegno. Se non alzi lo sguardo, non diventi parte del problema e non verrai presa/o di mira dopo.
- **Opzione B:** ridi anche tu a bassa voce, per non sembrare strano o estromesso, ma non dici nulla di cattivo.
- **Opzione C:** guardi in modo diretto i compagni che stanno provocando Oscar e dici loro: “Basta, non è divertente”. Dopo, ti rivolgi a Oscar e dici: “Mi piacciono molto i colori che hai usato, puoi mostrarmi come hai realizzato il disegno?”

Scrivi la tua riflessione: perché l’opzione C rappresenta il percorso di azione più efficace? Come cambia l’atmosfera della classe per la persona presa di mira e per chi istiga la presa in giro?



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Strumenti di supporto & risorse esterne

Questa sezione offre una rapida lista di controllo da potere consultare quotidianamente, oltre ai luoghi in cui puoi trovare supporto aggiuntivo o informazioni in caso di bisogno.

La lista di controllo dell'*upstander*

Se assisti a un episodio di bullismo nei corridoi della tua scuola, in classe o online, usa questa lista sicura per guidare le tue azioni:

[] **Prima di tutto la sicurezza:** non esporti mai a rischi fisici. Se una situazione credi stia diventando violenta o non sicura, non cercare di risolverla da sola/o. Cerca una o un docente, una o un consulente scolastico o la o il dirigente scolastico immediatamente.

[] **Fai sentire la tua voce (se è sicuro):** se pensi di poterlo fare in sicurezza, usa un tono di voce calmo ma deciso per dire alla persona che sta commettendo un atto di bullismo di smetterla. Puoi usare frasi semplici, come: “Non è divertente” oppure “Cambiamo argomento”.

[] **Concentrati sulla persona presa di mira:** certe volte il modo migliore per fermare un atto di bullismo è ignorare completamente chi aggredisce per concentrarsi sulla persona che subisce. Vai da lei o da lui, chiedi cosa fa e dai il tuo aiuto per risolvere la situazione.

[] **Non condividere, non mettere “mi piace”:** se assisti a casi di cyberbullismo in una chat di gruppo o sui social media, non inoltrare i messaggi offensivi, non lasciare emoji che ridono e non rispondere con altre parole offensive.

[] **Salva le prove:** se accade online, ottieni delle schermate o copia il testo dei messaggi. Queste prove saranno molto utili quando segnalerai i fatti a una persona adulta.

[] **Segnalare l'accaduto a una persona adulta:** riferire gli atti di bullismo non significa “fare la spia”, bensì proteggere qualcuno che potrebbe farsi male. Parla con un genitore, una o un consulente scolastico o un'altra persona adulta di cui ti fidi.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Lista di controllo per restare al sicuro e dare voce ai propri pensieri

Se qualcuno a scuola o online si prende gioco di te, ti ferisce, ti esclude intenzionalmente o ti minaccia, ricordati sempre: non è colpa tua e non devi gestire da sola/o questa situazione. Usa questa lista per aiutarti a stare al sicuro e ad assumere il controllo della situazione:

[] **Tieni a mente il tuo valore:** non credere alle cose che ti dice una bulla o un bullo. La loro cattiva condotta dice tutto su di *loro* ma nulla su di *te*. Sei una persona di valore e meriti di essere trattata con rispetto.

[] **Allontanati con sicurezza:** se qualcuno si avvicina a te e inizia a infastidirti o a intimidirti, non rispondere allo stesso modo ed evita di urlare. Mantieni la calma, guarda la persona negli occhi e allontanati dirigendoti con decisione verso una zona affollata, una classe oppure vai da una o un docente.

[] **Di' di "no" con fermezza (se è sicuro farlo):** se ti senti a tuo agio, con voce chiara e ferma puoi dire all'altra persona di smetterla, ad es., dicendo: "Smetti di fare questa x cosa" oppure "Non mi piace il modo in cui mi stai parlando". Successivamente, prendi immediatamente le distanze dalla situazione.

[] **Resta con le tue amiche e i tuoi amici:** chi commette atti di bullismo ha minor probabilità di prenderti di mira se sei circondata/o da persone. Cerca di stare in gruppo quando cammini per i corridoi, durante la ricreazione o nella mensa.

[] **Stai al sicuro online:** se qualcuno ti ha preso di mira sui social media o in una chat di gruppo, tutela il tuo spazio digitale immediatamente:

- **Blocca il contatto** così non potrà più mandarti messaggi.
- **Non rispondere** agli insulti, poiché spesso suscitare la tua rabbia è proprio ciò che desidera.
- **Cattura la schermata** o salva i messaggi in modo tale da potere mostrare a una persona adulta quanto accaduto.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



KMO P



[] **Rivolgiti a una persona adulta di fiducia:** si tratta del passaggio più importante. Rivolgersi a un adulto non significa mettere nei guai qualcuno, ma proteggere sé stesse/i. parla con un genitore, una o un docente con cui hai un bel legame, una o un consulente scolastico, un parente o la o il dirigente scolastico. Continua a parlare con persone adulte fino a quando qualcuno si offrirà di aiutarti a risolvere il problema.

[] **Contatta una help line:** se non ti senti pronta/o a parlare con qualcuno a scuola o a casa, usa i contatti di emergenza nazionali gratuiti di seguito elencati. Puoi parlare o chattare con professioniste e professionisti in completo anonimato e ricevere suggerimenti pratici su come agire con precisione.

Risorse esterne e canali di supporto

Non sei mai sola/o. Ogni paese partner del progetto SABE presenta delle reti di sostegno dedicate, gratuite e riservate che permettono di parlare con professioniste e professionisti che sanno esattamente come aiutarti a gestire la tua esperienza di bullismo.

Help line nazionali (per ciascun paese partner)

Bulgaria:

- **Linea telefonica nazionale per bambine e bambini: 116 111.** Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7.** Offre supporto **gratuito, anonimo e riservato** alle persone di minore età e alle famiglie. Gestito dall'Agenzia nazionale per la tutela dei minori.
- **Numero di emergenza nazionale: 112.** Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7.** Da usare in casi di pericolo immediato, violenza, minacce gravi o emergenza.
- **Safer Internet Centre - Bulgaria / SafeNet.bg numero verde: 124 123.** Offre consiglio e supporto a bambine e bambini, persone giovani, genitori e professioniste e professionisti in materia di sicurezza online, cyberbullismo, contenuti online dannosi e comportamenti online a rischio.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



- **Safer Internet Centre - Bulgaria / SafeNet.bg servizio chat online e modulo di segnalazione:** disponibile attraverso SafeNet.bg per consulenza e per segnalare contenuti online dannosi, illegali o pericolosi oppure comportamenti che influenzano bambine, bambini e persone giovani.
- **Numero di emergenza nazionale per le vittime di violenza / Animus Association Foundation:** 02 981 76 86. Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7**. Offre supporto, orientamento e indirizzamento **in forma anonima e riservata** a persone vittime di violenza, incluse le persone di minore età e le loro famiglie.

Grecia:

- **Help line SOS nazionale per minori ("The Smile of the Child"):** 1056 (più un servizio di chat dedicato). Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7**.
- **Help line europea per bambine, bambini e adolescenti ("The Smile of the Child"):** 116 111. Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7** (consulenza).
- **Linea telefonica nazionale dedicata alla tutela delle e dei minori:** 1107. Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7** (consulenza e supporto psicologico per minori).
- **Linea telefonica per l'assistenza sociale diretta** (Centro nazionale per la solidarietà sociale): 197. Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7 (servizio gratuito)**
- **Garante per l'infanzia:** 213 1306 744 - 213 1306 710. Linea dedicata alle e ai minori (**servizio gratuito**): 800 1132 000. Disponibilità: **Giorni lavorativi, 09:00 – 16:00**
- **"Insieme per i bambini" Help line:** 11525. Disponibilità: **Giorni lavorativi, 09:00 – 19:00** (servizi di consulenza per genitori di minori, docenti e adolescenti dai 12 in poi).
- **Direzione per i Crimini Informatici** (Ministero dell'ordine pubblico e della protezione delle cittadine e dei cittadini): 11188 . Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7** (piano di risposta alle emergenze digitali e alle questioni di sicurezza informatica)
- **Help-line (Safer Internet Centre - Grecia):** 210 6007686 . Chat di supporto online: www.help-line.gr. Disponibilità: **Giorni lavorativi, 09:00 – 17:00** (l'opzione **chat** è disponibile nello specifico dalle **14:00 – 17:00**)
- **Linea telefonica di supporto psicologico** (Ministero della salute): 10306. Disponibilità: **Giorni lavorativi, 09:00 – 21:00** (in particolare per affrontare temi come la violenza e l'aggressione verso minori)



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Help line "Dipla sou"/Al tuo fianco: 11528.** Disponibilità: **Giorni lavorativi, 10:00 – 18:00** (linea di supporto psicologico per le persone LGBTQI+, le loro famiglie e gli amici).
- **Numero di emergenza europeo per le e i minori scomparsi ("The Smile of the Child" a livello nazionale): 116 000.** Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7**
- **Meccanismo nazionale di risposta alle emergenze** (Tutela delle persone di minore età straniera non accompagnate): **0030-2132128888 - 0030-6942773030.** Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7** (include anche opzioni su **WhatsApp** e **Viber**).

Italia:

- **114 (Emergenza Infanzia)**
- **19696 (Telefono Azzurro)**
- **800 66 96 96** (numero verde nazionale istituito dal Ministero dell'Istruzione che può essere utilizzato per segnalare casi di bullismo e richiedere informazioni)
- **800 280 000** (numero verde che prevede un servizio di ascolto, consulenza e supporto nella gestione di casi di bullismo e cyberbullismo, **disponibile da lunedì a venerdì, dalle 14.00 alle 20.00**)

Polonia:

- **Numero di emergenza: 112 – Disponibile 24 ore su 24, 7 giorni su 7** per situazioni che riguardano pericolo immediato, violenza, minacce, casi di stalking o altre emergenze.
- **Help line per bambine, bambini e persone giovani: 116 111 – assistenza gratuita, anonima e riservata** per persone di minore età che sperimentano episodi di bullismo, cyberbullismo, violenza o disagio emotivo. Disponibile 24 ore su 24, 7 giorni su 7 al telefono o via chat. Servizio gestito dalla Fundacja Dajemy Dzieciom Siłę.
- **Help line della o del garante per l'infanzia: 800 12 12 12 – Supporto gratuito** per minori, genitori, docenti e testimoni nella segnalazione di violazioni dei diritti delle persone minori, inclusi casi di bullismo e cyberbullismo.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Help line per genitori e docenti: 800 100 100** – Offre servizio di consulenza per casi di bullismo a scuola e cyberbullismo, sicurezza online e altre questioni relative alla tutela delle persone di minore età.
- **Dyżurnet.pl** – centro di segnalazione nazionale per contenuti online dannosi o illegali, tra cui casi di cyberbullismo, furto di identità e condivisione di immagini non consensuale.

Romania:

- **Linea telefonica nazionale per la tutela delle persone di minore età: 119.** Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7.** Numero nazionale gratuito per segnalare casi di abuso di minori, casi di negligenza e altre forme di violenza contro le e i minori, inclusi episodi gravi di bullismo e cyberbullismo. Servizio amministrato tramite la Direzione generale per l'assistenza sociale e la tutela delle persone di minore età.
- **Numero di emergenza nazionale: 112.** Disponibilità: **24 ore su 24, 7 giorni su 7.** Utilizzabile in casi di pericolo immediato, violenza, minacce gravi, aggressione fisica, rischio di autolesionismo o emergenza.
- **Help line per bambine e bambini / Telefonul Copilului: 116 111.** Disponibilità: **lunedì – venerdì, 10:00–20:00.** Consulenza gratuita e riservata e supporto per persone di minore età e genitori per casi di bullismo, abusi online, ansia, depressione o altre questioni legate alla tutela delle e dei minori.
- **Safer Internet Centre - Romania / Ora de Net Helpline: 0744 360 446.** Disponibilità: **tutti i giorni, 10:00–17:00.** Fornisce consulenza e supporto a bambine e bambini, persone giovani, genitori e docenti in materia di sicurezza online, cyberbullismo, contenuti dannosi online, questioni di privacy e comportamento a rischio online. Sito Internet: www.oradenet.ro. E-mail: ajutor@oradenet.ro.
- **Safer Internet Centre - Romania / esc_ABUZ Reporting Line:** Disponibile attraverso il sito www.oradenet.ro/linia-de-raportare. Utile per segnalare contenuti illegali o dannosi online che possono danneggiare bambine, bambini e persone giovani, inclusi materiali pedopornografici, l'adescamento di minori, contenuti pericolosi online e altri rischi gravi online. Le segnalazioni possono essere inviate online.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



- **Agenzia per la Cybersicurezza Nazionale / DNSC – PNRISC: 1911.** Disponibile in Romania per segnalare incidenti online come account hackerati, casi di *phishing*, furti di identità, malware, account compromessi o minacce digitali. Piattaforma per le segnalazioni online: pnrisc.dnsc.ro.
- **Consiglio nazionale per la lotta alla discriminazione / CNCD:** Petizioni online disponibili attraverso il sito www.cncd.ro. Può essere utilizzato nei casi in cui il bullismo o il cyberbullismo coinvolga la discriminazione basata sull'etnia, la disabilità, il genere, la religione, la nazionalità, lo status sociale, l'orientamento sessuale o altre caratteristiche personali.

Turchia

- **112:** Numero di emergenza in caso di pericolo fisico o necessità dell'intervento della polizia immediati.
- **ALO 183:** Numero di emergenza disponibile **24 ore su 24, 7 giorni su 7** per la segnalazione di abusi o casi di bullismo e per ricevere supporto psicologico.
- **ALO 147:** linea telefonica per la segnalazione di atti di bullismo a scuola o nelle sue vicinanze.

Siti Internet utili

Bulgaria:

- **Agenzia nazionale per la tutela dei minori:** <https://api.sacp.government.bg/en> - Autorità nazionale ufficiale responsabile della politica di tutela delle persone di minore età, del rispetto dei loro diritti, nonché del monitoraggio e del coordinamento delle attività per la protezione delle persone di minore età in Bulgaria.
- **Safer Internet Centre - Bulgaria / SafeNet.bg:** <https://safenet.bg/en/> - Fornisce informazioni, materiali educativi, suggerimenti, servizi di chat online e opzioni di segnalazione relative a questioni di sicurezza online, cyberbullismo, contenuti dannosi e rischi digitali per minori e persone giovani.



**Co-funded by
the European Union**

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Direzione per i Crimini Informatici / GDBOP, Ministero dell'Interno:**
<https://www.cybercrime.bg/> - Piattaforma ufficiale per ottenere informazioni e segnalare casi di criminalità informatica, minacce online e altri rischi seri su Internet.
- **Animus Association Foundation:** <https://animusassociation.org/en/> - Offre servizi di supporto, consulenza, attività di prevenzione e indirizzamento verso servizi specializzati di persone che hanno subito violenza, tra cui bambine, bambini, persone giovani e le loro famiglie.

Grecia:

- **Stop-bullying.gov.gr:** La piattaforma ufficiale del Ministero dell'Istruzione, degli Affari Religiosi e dello Sport per la prevenzione e la risposta agli atti di violenza a scuola.
- **Live Without Bullying:** Un programma curato da KMOP che offre servizi di counseling gratuiti, anonimi e personalizzati per bambine, bambini e persone giovani.
- **SaferInternet4kids:** Offre un'ampia varietà di risorse informative e linee guida sulla protezione delle e dei minori dal cyberbullismo.
- **StopBullying.gr:** Sito Internet informativo rivolto a studenti, genitori e docenti allo scopo di sensibilizzare e promuovere la comprensione del bullismo.

Italia:

- **<https://www.generazioniconnesse.it/site/> :** Safer Internet Centre – Generazioni Connesse
- **<https://114.it/> :** Il 114 Emergenza Infanzia è un servizio di emergenza rivolto a tutti coloro vogliano segnalare una situazione di pericolo e di emergenza in cui sono coinvolte bambine, bambini e adolescenti.
- **<https://azzurro.it/> :** La Fondazione S.O.S Il Telefono Azzurro ETS promuove un rispetto totale dei diritti delle bambine e dei bambini e delle persone giovani. Con le sue attività ogni giorno sostiene le loro potenzialità di crescita e li tutela da abusi e violenze che possono pregiudicarne il benessere e il percorso di crescita.
- **<https://www.aics-cyberbullismo.it/> :** L'Associazione Italiana di prevenzione al cyberbullismo e al sexting (A.I.C.S.) nasce con l'intento di prevenire e contrastare a livello nazionale la diffusione dei fenomeni del cyberbullismo tra le e gli adolescenti e con l'intento di aiutare le vittime a difendersi.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- <https://anticyberbullismo.it/chi-ci-puo-contattare/> : Il CNAC è stato creato dall'Istituto Italiano per la Privacy e la Valorizzazione dei Dati (IIP), primario centro di studi e di advocacy dedicato alle tematiche della protezione e della valorizzazione dei dati personali, dell'informazione e dell'identità nella società globale dell'ICT.

Polonia:

- <https://116111.pl/> Help line – Linea telefonica e supporto online per bambine, bambini e persone giovani.
- <https://brpd.gov.pl/dzieciocy-telefon-zaufania-rzecznika-praw-dziecka/> Garante per l'infanzia – Informazioni sui diritti delle persone di minore età e sui canali di segnalazione.
- <https://800100100.pl/> Help line – Risorse e guida per genitori e insegnanti.
- <https://dyzurnet.pl/> – Piattaforma per la segnalazione online di contenuti dannosi e illegali su Internet.

Romania:

- **Autorità Nazionale per la Protezione dei Diritti dei Minori e l'Adozione / ANPDCA:**
<https://copii.gov.ro/> - Autorità nazionale ufficiale responsabile della politica per la tutela delle persone di minore età, del rispetto dei diritti delle e dei minori, dei servizi di tutela e del coordinamento di interventi in caso di abuso, negligenza, sfruttamento e violenza contro le e i minori. La linea nazionale per la tutela delle persone di minore età (119) è anch'essa legata a questa autorità.
- **Piattaforma nazionale per la segnalazione di casi relativi alla tutela delle e dei minori - 119:**
<https://sina.anpdca.ro/numar-unic-119> - Pagina informativa e di segnalazione ufficiale, utilizzata per segnalare abusi, atti di negligenza, sfruttamento e altre forme di violenza contro minori.
- **Ministero dell'istruzione – Gestione dei casi di violenza a scuola:**
https://edu.ro/management_cazuri_violenta - Piattaforma ufficiale che presenta procedure e modelli di intervento per la gestione di casi di violenza scolastica, tra cui violenza tra pari, atti gravi di violenza, violenza contro le e gli studenti e altre situazioni legate all'ambiente scolastico.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



- **Telefonul Copilului / Help line rivolta a minori, Romania:** <https://telefonulcopilului.ro/> - Offre informazioni, servizi di consulenza e supporto per persone di minore età e giovani in relazione a questioni legate ad esempio al bullismo, al cyberbullismo, all'abuso, all'ansia, alla depressione e ad altre questioni legate alla tutela delle persone di minore età.
- **Salvați Copiii România – Sicurezza online:** <https://www.salvaticopiii.ro/ce-facem/protectie/siguranta-pe-internet> - Offre informazioni, attività di prevenzione, materiali educativi e servizi di counselling in materia di sicurezza informatica per persone di minore età, di cyberbullismo e di rischi digitali.
- **Agenzia per la Cybersicurezza Nazionale / DNSC:** <https://www.dnsc.ro/> - Autorità nazionale per la sicurezza informatica e la risposta alle emergenze di sicurezza informatica in Romania. Utile per ottenere informazioni e linee guida in relazione alle emergenze informatiche, all'hackeraggio di account, ai casi di *phishing*, ai furti di identità, ai malware, agli account compromessi o a minacce digitali
- **Consiglio nazionale per la lotta alla discriminazione / CNCD:** <https://www.cncd.ro/depune-o-petitie/> - Piattaforma ufficiale per la presentazione di petizioni legate a forme di discriminazione. Si rivela utile nei casi in cui il bullismo o il cyberbullismo coinvolga la discriminazione basata sull'etnia, la disabilità, il genere, la religione, la nazionalità, lo status sociale, l'orientamento sessuale o altre caratteristiche personali.

Turchia:

- **MEBİM** (mebimportal.meb.gov.tr): Sito Internet in cui poter presentare reclami legati alla scuola.
- ihbarweb.org.tr: Portale dove segnalare i casi di molestie online e potere bloccare la veicolazione di contenuti dannosi.
- guvenliweb.org.tr: Linee guida in materia di sicurezza e consulenza per contrastare il cyberbullismo.
- cimer.gov.tr: Portale nazionale per la presentazione di reclami ufficiali relativi ad atti di negligenza da parte della scuola.
- ucim.org.tr: Sito Internet della ONG offrente supporto legale e psicologico alle vittime di minore età.



Co-funded by
the European Union

Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.