



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 docenti





**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**

**Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi**



kmop



**Liceul Tehnologic Târleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA**

Indice

GUIDA COMPLETA PER DOCENTI AGLI SCENARI LUDICI.....	2
Una guida operativa concreta per i sistemi scolastici europei	2
CAPITOLO 1: QUADRO METODOLOGICO E TEORICO	2
1.1 Il progetto SABE e il curriculum	2
1.2 Integrazione della piattaforma ludica nella didattica in classe.....	5
CAPITOLO 2: SCENARI E PIANO DELLE LEZIONI (GUIDA PASSO PASSO PER DOCENTI).....	7
2.1. COME UTILIZZARE LA PIATTAFORMA?.....	7
2.2 SELEZIONARE LO SCENARIO	10
SCENARIO 1: “Non è divertente insultare qualcuno con nomignoli offensivi” (a cura di: CSC - Danilo Dolci).....	12
SCENARIO 2: “Affrontare la violenza fisica e la discriminazione” (a cura di: KMOP)	18
SCENARIO 3: “L’incidente in corridoio” (a cura di: “Know and Can Association”)....	25
SCENARIO 4: “ Il brutto o il bell’atrocicolo?” (a cura di: MSPEI)	30
SCENARIO 5 “Chat di gruppo e meme - Cyberbullismo” (a cura di: Liceul Tehnologic Târleni)	34
SCENARIO 6: “Quando le parole online feriscono: La storia di Ari” (a cura di: Üsküdar MEM).....	43
APPENDICE: RISORSE DIDATTICHE & MODELLI PER LE E GLI STUDENTI	50
CAPITOLO 5: SCHEDE PER STUDENTI E REGISTRO DELLE RIFLESSIONI PERSONALI	50
5.1 Il registro delle riflessioni personali relative agli scenari (strumento di monitoraggio delle conoscenze e delle emozioni)	50
5.2 Bigliettino personale per intervenire in modo attivo in difesa delle altre persone	51
CAPITOLO 6: VALUTAZIONE FORMATIVA DI RINFORZO.....	52
6.1 Quiz relativo ai moduli da 1 a 4 (documento stampabile per la valutazione di classe)	52



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

CAPITOLO 7: SCHEDE DI LAVORO SULLE STRATEGIE PER AFFRONTARE E CONTRASTARE IL BULLISMO	53
7.1 Modello comunicativo della giraffa (strumento di inclusione sociale).....	53
7.2 1 protocollo sull'impronta digitale (strategia per contrastare il cyberbullismo)	54
CAPITOLO 8: PORTALI DI SEGNALAZIONE E HELP LINE NAZIONALI	55

GUIDA COMPLETA PER DOCENTI AGLI SCENARI LUDICI

Una guida operativa concreta per i sistemi scolastici europei

CAPITOLO 1: QUADRO METODOLOGICO E TEORICO

Il bullismo scolastico non si fonda su un'interazione isolata e diadica tra chi aggredisce e la persona presa di mira. Al contrario, l'abuso tra pari è un fenomeno sociologico e sistemico complesso alimentato dall'ecosistema collettivo della classe.

Quando si verifica un incidente nei corridoi, in classe o su una chat di gruppo, il suo proseguimento, l'aggravamento o la risoluzione dipendono in larga misura dal pubblico di coetanee e coetanei che assiste. Invece di fare affidamento su misure disciplinari obsolete e superficiali volte a punire i sintomi individuali, il quadro di riferimento di SABE affronta le dinamiche di gruppo psicosociali di fondo che permettono l'abuso tra pari.

1.1 Il progetto SABE e il curriculum

Il **progetto SABE (Strengthening Anti-Bullying Efforts)** è un'iniziativa innovativa europea volta ad affrontare la natura sfaccettata e in continua evoluzione del bullismo e del cyberbullismo all'interno dei sistemi scolastici contemporanei. Pensato per studenti di età compresa tra i 7 e i 16 anni, il progetto prende le distanze da pratiche disciplinari superficiali e ormai superate che mirano a punire solo i sintomi individuali della cattiva condotta, per concentrarsi sulle dinamiche sociologiche e sistemiche complesse che interessano i rapporti tra



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

pari che consentono all'esclusione e agli abusi di proliferare in classe, nei corridoi e negli spazi digitali.

Al centro del curriculum vi è la **Piattaforma di apprendimento ludico di SABE** che traduce i dilemmi realistici in materia di bullismo in simulazioni digitali immersive. Fornendo un ecosistema digitale solidale e privo di pressioni, il progetto consente alle e agli studenti di esplorare le conseguenze dirette delle proprie scelte, senza incorrere nei rischi della vita reale. Attraverso questo quadro pedagogico ludico, l'iniziativa di SABE coltiva attivamente l'empatia, celebra la diversità, sostiene la "maggioranza silenziosa" con strategie di intervento sicure e promuove una cultura scolastica collaborativa e incentrata sulla lotta al bullismo nelle reti delle organizzazioni partner.

Adottando **un approccio pedagogico olistico e ludico**, la piattaforma mira a:

- Coltivare l'empatia, l'inclusione e la capacità attiva di intervenire in difesa di chi è più vulnerabile.
- Dotare le e gli studenti di meccanismi interattivi per la risoluzione dei problemi per potere riconoscere, impedire e contrastare le moderne forme di violenza ed esclusione.
- Fornire un ecosistema digitale solidale e privo di pressioni in cui le e gli studenti esplorano le conseguenze delle loro scelte in modo sicuro.

Il curriculum abbraccia sette moduli teorici e interattivi, ciascuno dei quali è incentrato su una dimensione critica della prevenzione degli atti di bullismo, della formazione del carattere e della cittadinanza digitale. (Per consultare il curriculum completo, clicca [qui](#).)

Modulo 1: Comprendere le dinamiche del bullismo

- **Contenuto principale:** Definizione, miti e tipologie di bullismo esplorate attraverso diversi scenari rivolti a fasce di età specifiche.
- **Aspetto legato alla promozione dell'inclusione:** Individuare le vulnerabilità sussistenti all'interno dei gruppi usando esempi inclusivi dai punti di vista sociale.
- **Strategia sistemica:** Approccio che coinvolge l'intera scuola che prevede protocolli di segnalazione concreti e campagne di sensibilizzazione.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Modulo 2: Cause profonde e modalità di risposta responsabili

- **Contenuto principale:** Lo sviluppo dell'empatia attraverso giochi di ruolo specifici e formati di discussione adeguati all'età nell'ambito dell'apprendimento socio-emotivo (SEL).
- **Aspetto legato alla promozione dell'inclusione:** Ricercare la giustizia riparativa e la riconciliazione con la comunità, invece di concentrarsi su azioni meramente punitive.
- **Strategia sistemica:** Quadri per la cura di sé e le strategie di *coping* per educatrici ed educatori che affrontano lo stress legato al lavoro.

Modulo 3: Intervento precoce e sostegno

- **Contenuto principale:** Esempi di interventi pratici e su misura per tutte le diverse fasce di età e mezzi di comunicazione.
- **Aspetto legato alla promozione dell'inclusione:** Protocolli di *counseling* specializzati che rispondono alle esigenze psicologiche uniche di diversi gruppi di riferimento.
- **Strategia sistemica:** Rafforzare la comunità creando alleanze tra docenti e collaborazioni con esperte ed esperti.

Modulo 4: Interazione interdisciplinare del curriculum

- **Contenuto principale:** Integrare direttamente temi come la lotta al bullismo, l'empatia e il rispetto nelle lezioni di lingua, scienze, arte ed educazione fisica.
- **Aspetto legato alla promozione dell'inclusione:** Progetti di classe e scolastici che promuovono attivamente la diversità, l'uguaglianza e la nonviolenza.
- **Strategia sistemica:** Affrontare questioni etiche, i limiti della sicurezza digitale e i rischi che si celano dietro i giochi e le piattaforme online.

Modulo 5: Collaborazioni costruttive con le famiglie

- **Contenuto principale:** Format di comunicazione appropriati, laboratori basati sulla collaborazione e incontri strutturati.
- **Aspetto legato alla promozione dell'inclusione:** Linee guida alla discussione specifiche per gruppi di studenti vulnerabili o svantaggiati.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- **Strategia sistemica:** Coinvolgimento continuo dei genitori e analisi strutturate successive alle indagini per un cambiamento sostenibile duraturo.

Modulo 6: Indicazioni per reagire al cyberbullismo

- **Contenuto principale:** Educazione proattiva per lo sviluppo delle competenze digitali e su temi come le impronte digitali e le minacce online in base alle fasce di età.
- **Aspetto legato alla promozione dell'inclusione:** Indagare, monitorare e documentare in tutta sicurezza i casi di molestie online senza rischiare di aggravare la situazione.
- **Strategia sistemica:** Gestire i rigidi limiti legali, le questioni legate alla privacy delle e degli studenti e il servizio di *counseling* digitale specializzato.

Modulo 7: Creazione di un ambiente scolastico sicuro

- **Contenuto principale:** Creare campagne di sensibilizzazione di grande visibilità e meccanismi di segnalazione sicuri e specifici per diverse fasce di età.
- **Aspetto legato alla promozione dell'inclusione:** Miglioramenti continui delle politiche per rispondere alle mutevoli esigenze dei diversi gruppi di studenti.
- **Strategia sistemica:** Valutare l'impatto monitorando i risultati degli interventi attraverso rigorose revisioni scolastiche annuali.

1.2 Integrazione della piattaforma ludica nella didattica in classe

Prima di iniziare lo sviluppo del programma, le organizzazioni partner hanno svolto delle sessioni in presenza per la sperimentazione all'interno di scuole locali per verificare i confini interattivi, le trascrizioni e l'impatto emotivo delle storie. Queste prove hanno garantito che i contenuti didattici cogliessero efficacemente le dinamiche della classe e trovassero riscontro nelle fasce d'età di riferimento (7–16 anni) prima della digitalizzazione del programma didattico. La piattaforma di SABE presenta **sei scenari chiave interattivi** basati su storie, con livelli di difficoltà variabili adattati alle diverse fasce d'età. A seguito del successo delle sperimentazioni scolastiche, il progetto ha trasformato questi sei scenari da strutture testuali e basate sul gioco di ruolo in un'applicazione digitale dinamica. Gli scenari scolastici convalidati



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



e pre-testati sono stati codificati per offrire una narrazione interattiva che richiede scelte ramificate.

Per massimizzare l'efficacia della piattaforma, le e i docenti dovrebbero seguire un modello di attuazione strutturato in tre fasi:

Fase 1: Breve introduzione preliminare (10–15 Minuti)

- **Obiettivo:** Preparare il terreno e attivare le conoscenze pregresse.
- **Azione:** Introdurre l'argomento specifico del modulo (ad es., il cyberbullismo). Esaminare la terminologia chiave e stabilire delle chiare aspettative per un'esperienza di gioco rispettosa.

Fase 2: Esperienza di gioco attiva ed esplorazione degli scenari (20–25 Minuti)

- **Obiettivo:** Apprendimento esperienziale immersivo.
- **Azione:** Le e gli studenti esplorano la piattaforma online individualmente o in piccoli gruppi. Si imbattono i problemi concreti, analizzano le prospettive di diversi personaggi e osservano le conseguenze immediate delle proprie azioni all'interno di un ecosistema digitale sicuro.

Fase 3: *Debriefing* e riflessione guidata (15–20 Minuti)

- **Obiettivo:** Collegare l'esperienza di gioco al cambiamento di condotta nella vita reale.
- **Azione:** Facilitare un dialogo aperto in classe usando degli spunti di riflessione specifici.

Dopo ogni scenario ludico, questo manuale fornisce un programma didattico completo per un'ora di lezione supplementare. Chiaramente indicata come facoltativa, questa ora di lezione dedicata è pensata per le e i docenti che desiderano dedicare altro tempo in classe all'approfondimento dei temi trattati dallo scenario attraverso lavori di gruppo interattivi, esercizi di sviluppo delle competenze e attività incentrate sulla comunità.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km

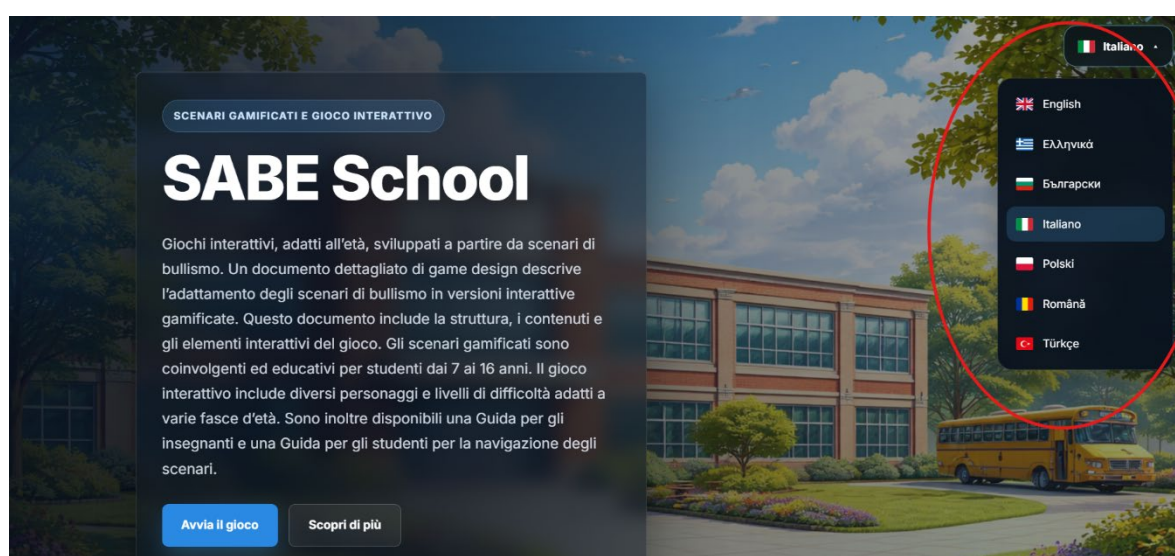


Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

CAPITOLO 2: SCENARI E PIANO DELLE LEZIONI (GUIDA PASSO PASSO PER DOCENTI)

2.1. COME UTILIZZARE LA PIATTAFORMA?

Ti diamo il benvenuto alla guida pratica per l'esplorazione della **piattaforma di e-learning di SABE contro il bullismo** (<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>).



Quando utilizzi la **Piattaforma di e-learning per contrastare il bullismo di SABE**, puoi azionare facilmente l'interfaccia in diverse lingue (ad es., inglese o turco) a seconda delle esigenze della tua classe. Nell'angolo in alto a destra o nel pannello introduttivo principale dell'interfaccia web (<https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>). Noterai che ci sono diverse opzioni di lingua tra cui potere scegliere, corrispondenti alle lingue ufficiali delle organizzazioni partner. Clicca su quella che preferisci.

Che tu sia una o un docente in procinto di preparare una sessione in classe, una impiegata o un impiegato amministrativo impegnato nella preparazione della mappa didattica o una o uno studente pronto a esplorare le attività, il primo accesso alla piattaforma è rappresentato dalla pagina di destinazione principale. Tali pagine si divide in due percorsi diversi a seconda del tuo obiettivo del giorno.

Segui le indicazioni qui riportate per avviare la tua sessione:



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



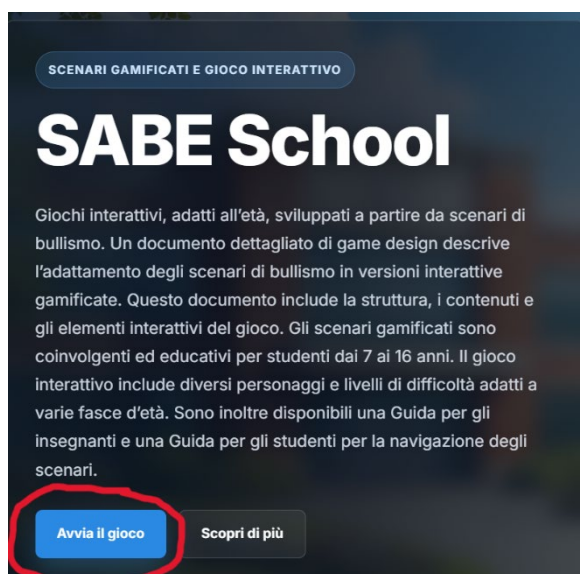
km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

SCEGLI LA TUA DESTINAZIONE: I DUE COMANDI PRINCIPALI

Quando accedi alla piattaforma, puoi osservare due pulsanti in evidenza sullo schermo. Devi scegliere in base al tuo attuale obiettivo:



OPZIONE 1: Clicca su “AVVIA IL GIOCO” per attivare gli scenari interattivi

Se il tuo obiettivo immediato è quello di iniziare immediatamente la lezione, condurre un laboratorio con la classe o allenare la capacità di intervento tra pari, clicca il **pulsante AVVIA IL GIOCO**.

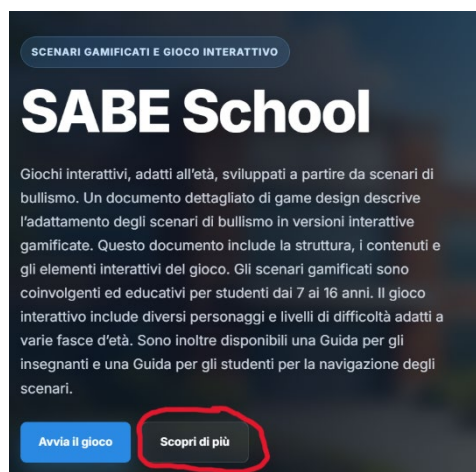
- ☐ **Cosa accade dopo:** La piattaforma eseguirà il motore di runtime dell'applicazione principale (story.html) direttamente nel tuo browser.
- ☐ **Cosa vedrai:** Si apre il catalogo interattivo delle simulazioni contenente i **sei scenari**. Puoi selezionare una storia per osservare lo svolgersi di un conflitto tra pari, prendere decisioni in punti critici e riflettere su come queste abbiano un impatto diretto sulla sicurezza emotiva dei personaggi.

OPZIONE 2: Clicca “Maggiori informazioni” per esplorare la documentazione del progetto



Co-funded by
the European Union

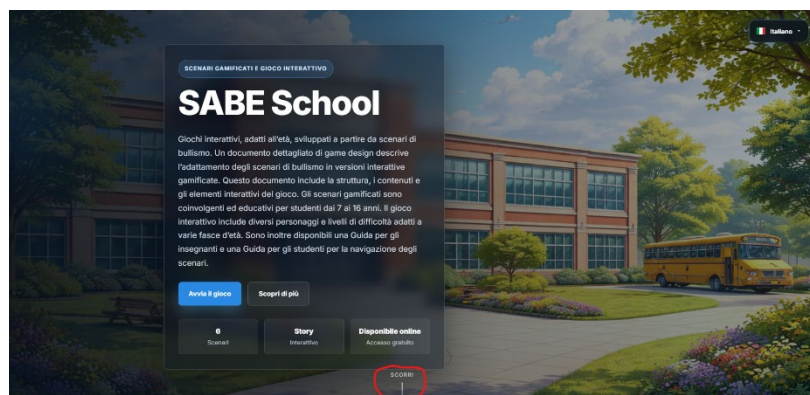
Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Nel caso tu sia una educatrice o un educatore alle prese con la preparazione del curriculum, un genitore che cerca di informarsi sulle risorse in materia di sicurezza della scuola o un partner internazionale in cerca di un solido contesto strutturato, **clicca il pulsante MAGGIORI INFORMAZIONI.**

- **Cosa accade dopo:** Il tuo browser salterà la sequenza temporale del gioco e aprirà il **Portale centralizzato di informazioni sul Progetto SABE.**
- **Cosa vedrai:** Questo portale tutte le informazioni di base e la metodologia del progetto. Potrai inoltre leggere informazioni sui partner del consorzio.

Scorrendo verso il basso, noterai i pulsanti per la valutazione.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA



Si apre così un collegamento diretto con il modulo per la raccolta dei feedback che compilerai al termine del gioco.



Continuando a scorrere verso il basso osserverai i collegamenti diretti alla guida per studenti e docenti.

2.2 SELEZIONARE LO SCENARIO

Quando avrai il modulo di simulazione della storia attraverso il link: [https://platform.sabe-](https://platform.sabe-anti-bullying.eu/wp-content/uploads/en/story.html)



[anti-bullying.eu/wp-content/uploads/en/story.html](https://platform.sabe-anti-bullying.eu/wp-content/uploads/en/story.html),
la piattaforma ti rimanda alla schermata iniziale pensata per presentare l'argomento prima di esplorare gli scenari interattivi.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Quando clicchi il pulsante “**Avvia il gioco**” dalla pagina di destinazione principale, lo schermo mostrerà immediatamente l’ambiente ludico. Ti troverai, quindi, nella scheda Home:

- Per iniziare il tuo percorso, ti basata cliccare 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.



- Nella pagina introduttiva principale in basso a sinistra troverai il **pulsante del volume**. Cliccandoci sopra puoi silenziare il volume e introdurre tranquillamente gli obiettivi della lezione.
- **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).

Segui queste istruzioni per esplorare la pagina e cominciare la lezione:

- Prima di cliccare sul pulsante **INIZIA** per accedere agli scenari, dai un’occhiata al riquadro con il testo di benvenuto per soffermarti su una domanda importante che ti viene posta.
- Fermati su questa schermata prima di procedere.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Domanda alla classe di leggere la domanda ad alta voce o di rispondere per iscritto con una frase su un bigliettino.
- Usa questa risposta come punto di riferimento mentale. Ricorda alle e agli studenti che qualsiasi scelta faranno nei prossimi moduli del gioco, tali scelte saranno la risposta diretta alla domanda in questione.
- Dopo avere discusso brevemente insieme, tutte e tutti cliccano su INIZIA per accedere al primo scenario.

I seguenti sei piani di lezione sono stati ideati per attuati in una lezione di un'ora (obbligatoria), a cui si aggiunge un'ulteriore ora facoltativa per svolgere altre attività. Si tratta di una sessione pensata per le e i docenti che desiderano dedicare altro tempo all'elaborazione dei temi trattati dallo scenario in maniera più approfondita attraverso giochi di ruolo avanzati, esercizi di comunicazione nonviolenta e co-creazione collaborativa basata su progetti, in linea con gli scenari ospitati sulla [piattaforma di e-learning di SABE](#).

SCENARIO 1: “Non è divertente insultare qualcuno con nomignoli offensivi” (a cura di: CSC - Danilo Dolci)

- **Gruppo di riferimento:** 7–12 anni (Scuola primaria e secondaria di primo grado)
- **Temi principali:** molestie verbali, difendersi da battute casuali, pressioni legate al conformismo sociale

Prima ora (40 Minuti): analisi del linguaggio e attività sulla piattaforma

- **00:00 – 00:10 | Fase 1: la metafora del cuore spezzato.** * *Istruzioni:* distribuisce un foglio bianco A4 in perfette condizioni a ciascun studente. Posizionati davanti all'aula e leggi ad alta voce una serie di insulti verbali spesso considerati come scherzi innocui (ad es., “Hey perdente,” “Quattr’occhi,” “Bel taglio di capelli, te lo hanno fatto nel cestino della spazzatura?”). Informa le e gli studenti che ogni volta che leggi un insulto, devono accartocciare il loro foglio di carta in una pallina sempre più stretta.
- Quando il foglio sarà del tutto piegato nella forma di una pallina, di loro di tornare a stendere il foglio, cercando di appiattirlo perfettamente per riportarlo alle sue



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



condizioni originali. Indica le grinze che sono inevitabilmente evidenti e poi spiega:

“Le pieghe rimaste rappresentano le cicatrici psicologiche indelebili che si formano nella mente delle compagne e dei compagni. Affermare che si tratta solo di uno scherzo oppure scusarsi dopo un simile commento non è sufficiente a rimuovere questi segni.”

- **00:10 – 00:25 | Fase 2: Esplorazione attiva degli scenari della piattaforma. ***

Istruzioni: accedi al portale digitale: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/wp-content/uploads/en/story.html>. Proietta sullo schermo la sequenza interattiva dello *Scenario 1: Nomignoli offensivi*.

- Sulla pagina a destra del libro sullo schermo, la piattaforma introduce un riquadro contenente del testo per suscitare una riflessione critica: *“è solo uno scherzo”... ma ne siamo proprio sicure/i?* In questo scenario, scoprirai come le parole possano ferire più di quanto immagini. Cosa diresti se qualcuno si spingesse troppo oltre?
- **Pausa di un minuto:** non permettere alle e agli studenti di saltare questa schermata. Sfrutta questa occasione come attività rompighiaccio.
- **Concetti chiave da sottolineare:** chiedi alla classe di definire qual è il momento in cui lo scherzo innocuo e divertente per entrambe le parti finisce e comincia il danno psicologico. Ricorda loro che un commento non è più uno “scherzo” nel momento esatto in cui fa sentire l’altra persona indifesa, isolata o in trappola.
- Guida le e gli studenti a muovere i loro cursori verso l’angolo in basso a destra dell’interfaccia e a cliccare il pulsante blue **INIZIA**. (TESTO PER INTRODURRE LA FASE 3: “Lasciate stare i vostri mouse adesso! Guardate la pagina del libro sul vostro schermo. Leggiamo il testo sul lato di destra insieme: *“è solo uno scherzo”... ma ne siamo proprio sicure/i?* Vorrei due volontarie o volontari per spiegare quando, secondo loro, un commento supera il limite e smette di essere uno scherzo ... Grazie. Ora, spostate il cursore verso il basso per proseguire”).



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- Guida la classe attraverso l'introduzione della storia in cui Mark viene preso in giro per il suo aspetto. Quando hai la certezza di avere suscitato un **senso di empatia e di curiosità** tra studenti, procedi così:

TESTO DA LEGGERE AD ALTA VOCE: “Adesso, lasciate stare i vostri mouse. Osservate la frase che ha appena usato Tom. Sta prendendo di mira lo stile di Mark allo scopo di sminuirlo. Perché pensate che qualcuno possa avvertire il bisogno di fare sentire un'altra persona a disagio solo per sentirsi più potente? Cosa sta cercando di raggiungere realmente Tom?”

- **00:25 – 00:40 | Fase 3: Analisi del testo e assegnazione dei ruoli.** * Istruzioni:
Dividi la classe in piccoli gruppi composti da quattro persone. Distribuisci delle copie della trascrizione della conversazione che si è svolta sulla piattaforma. Assegna a ciascun membro del gruppo un ruolo specifico: Mark (persona presa di mira), Tom (persona che aggredisce), Jamie (spettatore passivo) e Morgan (spettatore attivo).
- Invitali a leggere la scena ad alta voce una volta esattamente nel modo in cui è stata scritta, concentrandosi su come Tom sfrutti il senso dell'umorismo per giustificare la sua crudeltà.

Tom: (indicando il compagno, parlando ad alta voce) “Whoa! Guardate i capelli Mark! Sei sicuro di non essere nel bagno sbagliato?”

(alcuni studenti ridono nervosamente, Mark sembra a disagio).

Mark: (a bassa voce, cercando di ignorare il commento) “È solo un taglio di capelli. Mi piacciono così.”

Tom: (deridendolo) “Solo capelli dici? Sembri una ragazza! Non è che stai cercando di diventarla?”

Jamie: (alza le spalle, mostra insicurezza) “Uhh... Beh, immagino siano un po' lunghi.”

Tom: (sorridente in modo malizioso) “La prossima cosa che vedremo sarà Mark arrivare indossando un vestito!”



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Quando lo scenario si interrompe per soffermarsi sulla domanda, non bisogna cliccare su “Continua” immediatamente. Avvicinati allo schermo, attira l’attenzione delle e degli studenti e leggi la domanda con chiarezza ad alta voce per creare l’atmosfera giusta.

“Cosa accadrebbe se nessuno difendesse Mark?”

- Chiedi alle e agli studenti di concentrarsi sullo stato emotivo di Mark e sulle dinamiche sociali in atto. Non accettare risposte semplici come “è una brutta cosa”. Stimola la classe a utilizzare un vocabolario specifico (ad es., *isolato, usato come capro espiatorio*).
- Dai alle e agli studenti due minuti per discutere a coppie. Ciò fa sì che perfino le e gli studenti più timidi abbiano l’opportunità di esprimersi.
- Raccogli le risposte da tutte le coppie. Scrivi le varie idee sulla lavagna, riportando i contributi sotto due colonne: **“Impatto su Mark”** e **“Impatto sul gruppo.”**
- Prima di cliccare su “Continua,” sintetizza i loro pensieri sottolineando il fatto che *anche rimanere in silenzio è una scelta*. Successivamente, clicca sul pulsante per vedere come prosegue lo scenario.
- Quando lo schermo mostra la domanda *“Perché pensi che Jamie si sia scusato?”*, tieni in pausa lo scenario. Dai alle e agli studenti un momento per riflettere in silenzio sullo sviluppo del personaggio di Jamie e sulle sue azioni recenti all’interno della storia.

Guida la classe ad approfondire le loro riflessioni invece di limitarsi a fornire risposte superficiali. Incoraggiali a esplorare i motivi che portano qualcuno a scusarsi sottoponendo alla loro attenzione i seguenti suggerimenti:

- *Per un genuino pentimento (prova empatia)?*
- *Per recuperare un rapporto professionale/sociale (per scopi personali)?*
- *Perché soffre la pressione sociale?*



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Invita le e gli studenti a lavorare in gruppi di tre o quattro persone. Chiedi loro di raccogliere le idee sui sentimenti che possono spingere a chiedere scusa (ad es., senso di colpa, coraggio, vulnerabilità).

Man mano che le e gli studenti condividono le loro idee, scrivi alla lavagna i loro contributi per elaborare un vocabolario delle emozioni sofisticato per espandere il loro repertorio linguistico.

Sintetizza la discussione evidenziando come delle scuse possano essere sia un segno di forza sia una mossa strategica. Clicca “Continua” per scoprire la reale motivazione di Jamie.

Al termine dello scenario, compariranno le domande per guidare la discussione. Non affrettare la risposta a queste domande. Considera questa schermata come un vero e proprio laboratorio o una sessione di approfondimento. Puoi dividere la classe in gruppi e assegnare domande diverse a ciascun gruppo per garantire una maggiore riflessione.

Per Mark: guida le e gli studenti a concentrarsi sull’empatia e sull’impatto emotivo (ad es., *mentalità della vittima, vulnerabilità*).

Jamie & Morgan: evidenzia il dilemma morale. Usa queste domande per esplorare la differenza tra intervento attivo, acquiescenza passiva e rimorso tardivo.

- Aiuta le e gli studenti a scorgere il nesso tra Tom e altri personaggi (Mark, Jamie, Morgan). Indica come la posizione di potere di Tom dipende completamente dalle reazioni del pubblico. Se il pubblico risponde in difesa di Mark, Tom perde il suo piedistallo. Introduci e scrivi i termini psicologici e sociali chiave alla lavagna: *intimidare, esercitare potere, status sociale, responsabilità, provocazione*.
- Chiedi alle e agli studenti quale potrebbe essere una conseguenza appropriata per il comportamento di Tom. Invitali a riflettere sul modo in cui la comunità scolastica potrebbe rendere lo studente responsabile di questi atti e allo stesso tempo cercare le cause profonde del suo comportamento aggressivo al fine di evitare incidenti simili in futuro.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Seconda ora (40 Minuti): Esercitarsi nel ruolo dell'upstander e integrazione della comunicazione nonviolenta (attività facoltativa)

- Dividi la classe in piccoli gruppi e assegna loro un compito relativo alla scrittura creativa di un copione. Devono scrivere e poi mettere in scena una breve rappresentazione di una situazione successiva a quella apparsa sullo schermo che non si è ancora verificata.

Scenari a scelta per i gruppi:

- Scenario A: Tom e Mark discutono con il supporto di una o un docente o consulente scolastico per risolvere la questione (giustizia riparativa).
- Scenario B: Jamie e Morgan si siedono con Tom in privato per spiegare il motivo per cui il suo comportamento non è stato accettabile e perché hanno deciso di difendere Mark.

Obiettivo pedagogico: esercitarsi nell'espressione fluida e pragmatica (come confrontarsi con qualcuno in modo educato ma fermo).

- Accompagna la classe nella creazione di un grafico basato sulla domanda finale della slide precedente (*"Cosa possiamo dire o fare..."*). dividi la lavagna in tre colonne:
 1. Cosa DIRE (frasi per intervenire in modo diretto come *"Non è divertente,"* o *"Lascialo stare"*).
 2. Cosa FARE (interventi indiretti come allontanarsi insieme alla vittima o segnalare in sicurezza l'accaduto).
 3. Come OFFRIRE SUPPORTO (provare empatia, controllare dopo un po' se la persona presa di mira sta bene).

Obiettivo pedagogico: passare dall'etica astratta a comportamenti concreti e sicuri che le e gli studenti possono emulare nella vita reale.

- Sposta la discussione dai personaggi di fantasia al contesto scolastico reale. Guida la classe a sintetizzare le loro idee in un grafico intitolato *"Il kit dell'Upstander"*, in cui



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



categorizzano gli interventi verbali, le strategie di supporto non verbali e i meccanismi di segnalazione.

- Distribuisci dei piccoli foglietti bianchi e invita le e gli studenti a scriverci sopra una frase che si sentirebbero a proprio agio nel dire ad alta voce se si trovassero a osservare una situazione in cui una compagna o un compagno viene infastidito.
Esempi: “Finiscila, non è divertente” oppure “Lasciali stare, hai detto quello che pensavi.” Spiega loro di dovere infilare questi bigliettini nel loro portapenne o nel portafoglio come un promemoria personale.
- Concludi la lezione sottolineando che il supporto tra pari e la reciproca difesa sono scelte attive che possono dare forma alla cultura scolastica. Usa i loro contributi durante la sessione come una valutazione formativa del loro ragionamento etico e delle loro competenze comunicative avanzate.

SCENARIO 2: “Affrontare la violenza fisica e la discriminazione” (a cura di: KMOP)

- **Gruppo di riferimento:** 10–14 anni (Scuola primaria e secondaria di primo grado)
- **Temi principali:** Xenofobia, pregiudizi culturali o basati sul gruppo etnico di appartenenza, violenza fisica, segnalazione istituzionale

Prima ora (40 Minuti): pregiudizi strutturali e individuazione dei momenti di svolta

- Utilizza del nastro adesivo o dello spago per tracciare un grande cerchio al centro del pavimento dell’aula. Chiedi a tutte e a tutti gli studenti di disporsi lungo il perimetro esterno.
- Leggi ad alta voce una serie di affermazioni relative ai vari background personali:
“Chi parla più di una lingua a casa,” “Chi è nato/o in una città o nazione diversa,” “Chi celebra festività culturali diverse da quelle della maggioranza.” Informa il gruppo che le persone che si sentono rappresentate dalle affermazioni lette devono avvicinarsi gradualmente al centro.
- Chiedi alla classe di osservare la distanza fisica che li separa. Spiega loro: *“I gruppi creano spesso e con facilità delle mura artificiali per alienare altri individui*



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



basandosi interamente sulla loro apparenza, sull'accento o sulle loro origini. Questo comportamento è alla base del bullismo causato dalla xenofobia.”

- Avvia lo scenario sullo schermo. Mostra la schermata introduttiva. Leggi ad alta voce e con calma: *“In questo scenario, incontrerai Alex, che sta affrontando una situazione complicata a scuola.”* Data l'età del gruppo di riferimento (10–14 anni), evita di usare termini troppo semplici e tratta la questione in modo serio e civile.
- Spiega che il bullismo spesso ha origine dagli stereotipi, dai pregiudizi culturali e dalla paura delle differenze. Sottolinea come il fatto di prendere di mira qualcuno per via del suo background o della sua identità trasformi un conflitto personale in un atto di discriminazione.
- Leggi le frasi sullo schermo ad alta voce. Prepara la classe a entrare in empatia con Alex. Clicca sul pulsante **CONTINUA** per iniziare a conoscere la storia di Alex, uno studente proveniente da un contesto culturale diverso, preso di mira da cinque compagni vicino alla fontana della scuola.
- Quando sullo schermo compare il banner blu scuro, mantieni la simulazione in pausa. Leggi la domanda ad alta voce con un tono serio, misurato ed empatico: *“Come pensate che si senta Alex quando i compagni gli dicono che lui non appartiene a quel posto?”* Lascia che il peso di questa domanda si lasci avvertire nella classe prima di invitare a condividere le risposte.
- Indica in modo esplicito alla classe che la frase *“Tu non appartieni a questo posto”* non è solo un mero insulto o uno scherzo da cortile, ma un attacco al diritto di Alex di esistere nello spazio scolastico solo a causa del suo diverso background, il che rende questa affermazione un atto vero e proprio di discriminazione per motivi culturali.
- **NOTA PER LA SICUREZZA PERSONALE!** Prima di continuare con la discussione e approfondire lo scenario, devi ribadire in modo chiaro le linee guida di classe concordate durante la fase preparatoria. Per fare sì che lo spazio continui a



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



essere un luogo sicuro, produttivo e solidale per tutte e tutti, informa le e gli studenti che aderirai con rigore alle seguenti regole:

Riservatezza totale: ciò che verrà condiviso nella stanza rimarrà nella classe non verrà riferito all'esterno.

Ascolto attivo assoluto: garantire la propria completa attenzione a chiunque intenda parlare, senza interrompere e mostrando pieno rispetto.

Anonimato obbligatorio: in nessun caso è permesso usare i nomi veri delle compagne e dei compagni o delle e dei docenti. Non bisogna menzionare incidenti scolastici specifici e reali del passato.

- Per rafforzare la loro empatia, chiedi alla classe: *“Se vi trasferiste in un nuovo paese di cui non conoscete la lingua alla perfezione e un gruppo di pari vi dicesse che non appartenete a quel posto proprio la prima settimana di scuola, come pensate che potreste avere il coraggio di tornare a scuola il giorno dopo?”*
- Sintetizza le loro risposte sulla lavagna, facendo presente che ignorare l'esclusione verbale spesso contribuisce ad aggravare la situazione, rendendola più pericolosa. Invita una volontaria o un volontario a cliccare su **“CONTINUA”** per scoprire come Alex prova a gestire questo confronto iniziale.
- Quando sullo schermo compare il banner blu scuro, mantieni la simulazione in pausa. Leggi la domanda ad alta voce con un tono serio, misurato ed empatico: *“Cosa bisognerebbe fare se si assiste a un atto di bullismo o esclusione?”* Lascia che il peso della domanda si lasci avvertire, spostando l'attenzione dalla storia di fantasia alla responsabilità civile collettiva.
- Prima di avviare la discussione, sottolinea le linee guida basate sull'approccio attento al trattamento delle esperienze traumatiche stabilite nella fase preparatoria dello



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



scenario: esige il rispetto della massima riservatezza, garantisci un ascolto attivo e non giudicante e proibisci esplicitamente l'uso di nomi reali o specifici.

- Guida le e gli studenti nella raccolta delle idee, categorizzando i loro suggerimenti strategici sulla lavagna allo scopo di elaborare due quadri operativi basati sui principi della giustizia riparativa:
 - Solidarietà tra pari diretta (atti a basso rischio): avvicinarsi fisicamente al fianco della vittima, creando un diversivo tattico per interrompere l'aggressione o usare delle frasi semplici.
 - Intervento indiretto/delegato: coinvolgere rapidamente la rete di protezione composta da persone adulte della scuola (docenti in servizio, responsabili del piano o dirigente scolastico) invece di reagire fisicamente all'aggressione.
- Prendi nota dei comportamenti elaborati dalle e dagli studenti sulla lavagna. Informa la classe che questi principi saranno la base su cui realizzare il prodotto collaborativo **“La locandina delle regole per prestare aiuto”** che, attraverso Canva, codificheranno nella prossima sessione dedicata alle soluzioni.
- Una volta raggiunto un accordo sul modo sicuro di intervenire a sostegno di una o un proprio pari, seleziona una volontaria o un volontario e invitalo a cliccare su **“CONTINUA”**
- Lascia lo schermo in pausa sull'ultima domanda. Leggi la domanda ad alta voce con un tono stimolante: *“Cosa possono fare le scuole per aiutare ogni studente a sentirsi al sicuro e accettato?”* Sottolinea che, sebbene intervenire a difesa di qualcuno sia d'aiuto nel momento stesso, cambiare l'intera cultura scolastica impedisce al bullismo di manifestarsi prima ancora che inizi.
- Ricorda alla classe l'obiettivo principale della lezione: la diversità culturale è un fattore che permette di arricchirci, non una minaccia per la comunità. Chiedi alle e agli



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



studenti di pensare a come l'ambiente della classe potrebbe celebrare attivamente le differenze invece di "tollerarle" semplicemente.

- Chiedi alla classe: *“Qual è quella regola che riteniamo possa rendere la nostra classe un luogo sicuro e accogliente?”* Scrivi le loro idee sulla lavagna. Tali idee dovrebbero contribuire a creare un quadro protettivo che valorizzi il rispetto, l'ascolto attivo e la lotta alla discriminazione.
- Spiega alle e agli studenti che le loro risposte a questa domanda verranno ufficialmente utilizzate per creare una **locandina sulle “Regole per prestare aiuto”** su Canva nel corso della successiva sessione dedicata alle soluzioni. Questa locandina potrebbe essere stampare e usata per decorare la classe, fungendo da promemoria costante dell'accordo raggiunto.
- Una volta che le regole sono state raccolte sulla lavagna, clicca su **“CONTINUA”** per completare la storia interattiva di Alex.
- Mostra sullo schermo la diapositiva relativa alla “Discussione” e spiega alla classe che la storia di Alex è stata ufficialmente completata e che adesso è il momento di condividere ciò che hanno imparato per contribuire a proteggere la loro comunità scolastica.
- Prima di leggere le domande, ricorda alle e agli studenti le linee guida: “Man mano che discutiamo le domande, ricordare la nostra regola fondamentale: non è permesso dire il nome di compagne e compagni reali o citare incidenti scolastici passati che si sono realmente verificati. Siamo qui per ascoltarci a vicenda, senza l'intenzione di giudicare o deridere nessuno.
- Non avere fretta nel rispondere alle domande. Forma delle coppie e lascia che le e gli studenti abbiano il tempo di rispondere nei loro quaderni o di condividere a voce con l'altra compagna o compagno le proprie idee prima di avviare il dialogo con tutti i membri della classe.
- Per quanto concerne le prime tre domande:



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



“Come pensate che si sentisse Alex nella storia?”

“Al suo posto, come vi sareste sentite/i?”

“Perché è importante fare attenzione al modo in cui si sentono le altre persone?”

Invita le e gli studenti a fornire risposte più elaborate di semplici aggettivi come “triste” o “male”. Introduci gradualmente un lessico emotivo adatto per giovani dai 10 ai 14 anni, ad es.: *isolata/o, presa/o di mira, invisibile, in pericolo, umiliata/o, sminuita/o, ecc.* Sottolinea il fatto che quando qualcuno viene preso di mira a causa della propria provenienza, l’impatto sul piano emotivo è notevolmente maggiore.

Per quanto riguarda le ultime due domande:

“Qual è un gesto semplice che un’amica o un amico potrebbe fare per aiutare una persona vittima di bullismo?”

“Perché una piccola azione, come mettersi accanto a qualcuno o dire una parola gentile, è capace di fare una differenza così importante?”

- Metti in evidenza la parola **“semplice.”** Metti in discussione la convinzione che per interrompere un atto di bullismo sia necessario ricorrere allo scontro fisico. Discuti di come il fatto di stare in piedi al fianco della compagna o del compagno vicino la fontana sia sufficiente per disturbare il senso di potere della bulla o del bullo, permettendo alla vittima di sentirsi supportata. Sottolinea i momenti esatti in cui la struttura di supervisione delle persone adulte non è stata in grado di tutelare Alex, mostrando come un debole avvertimento possa fare sentire chi aggredisce ulteriormente legittimato a passare dall’esclusione verbale alla violenza fisica.
- Man mano che le idee dei “piccoli gesti” vengono condivisi, prendi nota dei loro suggerimenti sulla lavagna. Ricorda alla classe: “Tenete a mente queste idee perché le useremo per creare la locandina di classe “Regole per prestare aiuto”.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- Invita le e gli studenti a guardare le soluzioni pratiche scritte alla lavagna nel corso della discussione conclusiva. Invitali ad aprire Canva (oppure distribuisce loro un ampio cartellone di carta e dei pennarelli, in caso di attività offline).
- Riunisci tutta la classe per una breve riflessione finale. Chiedi a ciascun studente di completare una delle due frasi nel proprio quaderno oppure a voce alta:
 - “Una cosa che farò quando vedrò qualcuno che viene isolato è ...”
 - “Per accertarsi che tutte e tutti si sentano parte della classe, io ...”
- Poiché discutere di molestie fisiche e discriminazione etnica può scatenare emozioni forti, applica il tuo meccanismo di sicurezza prima di concludere la lezione:
 - Ringrazia le e gli studenti per avere condiviso le proprie esperienze, per il rispetto e l’ascolto attivo dimostrato. Ricorda loro che ciò che viene discusso in classe non verrà divulgato all’esterno per tutelare la privacy di tutte e tutti.
 - Se la storia analizzata oggi ha fatto sentire le e gli studenti a disagio oppure se qualcuno desidera condividere una confidenza con te in privato, ricorda loro che la tua porta è sempre aperta anche dopo la scuola.”
- Stampa la versione completata della locandina preparata su Canva e appendila in una posizione in bella vista, all’ingresso dell’aula oppure presso la fontanella, così da potere fungere da promemoria costante del loro accordo collettivo per contrastare il bullismo e valorizzare la diversità.

Seconda ora (40 Minuti): Modelli di giustizia riparativa e progettazione di diagrammi di flusso (Facoltativa)

- Invita i gruppi a svolgere un gioco di ruolo basato sulla scena della fontanella, ma questa volta, devono cambiare il comportamento delle spettatrici e degli spettatori.
 - Invita le e gli studenti che interpretano le spettatrici e gli spettatori a mettere in atto una strategia di supporto: “Quando inizia un’aggressione verbale, le spettatrici e gli spettatori non devono separare fisicamente le e gli studenti né bloccare chi aggredisce. Devono invece creare una semplice distrazione per



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

aiutare Alex ad allontanarsi in sicurezza (ad es., “*Ehi Alex, l’insegnante ci sta cercando, andiamo*”). Il gruppo deve poi recarsi immediatamente insieme dall’insegnante, dalla o dal dirigente scolastico o nell’ufficio della o del consulente più vicino. Le e gli studenti non devono mai fraporsi fisicamente tra le parti in conflitto.

- Organizza una discussione in cerchio con tutta la classe. Poni queste domande precise di approfondimento:
 1. “*Come è cambiato il senso di sicurezza spaziale di Alex dopo che l’insegnante ha dato un avvertimento poco convincente e se n’è andato?*”
 2. “*Perché una risposta insufficiente da parte di una persona adulta incoraggia direttamente un aggressore a trasformare l’esclusione verbale in violenza fisica?*”
 3. “*Se assistete a un gruppo che segue un compagno vulnerabile verso un’area non sorvegliata, quali azioni specifiche dovete intraprendere immediatamente?*”
- Distribuisci fogli di carta e pennarelli. Chiedi a ciascun gruppo di disegnare un **“Diagramma di flusso per la sicurezza delle e degli studenti” chiaro e funzionale**.
 - Il diagramma deve illustrare esattamente cosa dovrebbe fare una o uno studente di fronte a minacce basate sull’identità (Fase 1: Intervenire in modo sicuro; Fase 2: “Invitare la vittima ad accompagnarti da una persona adulta di fiducia o in un’area sicura e sorvegliata”; Fase 3: Presentare una segnalazione ufficiale all’insegnante responsabile della sicurezza; Fase 4: Assicurarsi che la vittima si sia messa in salvo).

SCENARIO 3: “L’incidente in corridoio” (a cura di: “Know and Can Association”)

- **Gruppo di riferimento:** 7–12 anni (Scuola primaria)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Temi principali:** Aggressione fisica, spazi non sorvegliati, il circolo delle spettatrici e degli spettatori

Prima ora (40 Minuti): Mappatura dei confini e analisi dello scenario

- Consegna a ogni studente tre cartoncini colorati: verde, giallo e rosso. Spiega che leggerai ad alta voce alcune azioni fisiche che si verificano durante la ricreazione. Se ritengono che l'azione sia divertente per tutte e tutti, devono alzare il cartoncino verde; se li mette a disagio o supera il limite, il cartoncino giallo; se è decisamente dannosa, il cartoncino rosso.

Leggi ad alta voce:

1. "Inseguire un'amica o un amico che ride e scappa." (Verde)
 2. "Tirare con forza lo zaino di una compagna o un compagno di classe da dietro per scherzo." (Giallo/Rosso)
 3. "Far inciampare qualcuno nel corridoio e andarsene ridendo con un gruppo di amiche o amici." (Rosso).
- Sottolinea la regola: *"Una azione viene considerata dannosa in base al suo impatto sulla persona verso cui è rivolta, non alle intenzioni della persona che la compie."*
 - Lancia lo scenario sull'incidente di corridoio e mostra alla classe la schermata introduttiva. Leggi il testo ad alta voce, enfatizzando le pause drammatiche: *"Un gioco, uno scherzo...o forse qualcosa di più serio? In questo scenario, scoprirai come le azioni possano ferire anche senza volerlo. Cosa fareste se assisteste a una scena simile?"*
 - Lascia che l'ambiguità faccia effetto per un momento, in modo da stimolare la curiosità. Richiama l'attenzione della classe sulla frase: *"... come le azioni possano ferire anche senza volerlo"*. Poni una breve domanda per verificare la comprensione: *"Vi viene in mente una situazione in cui qualcuno abbia detto 'sto solo scherzando' ma l'altra persona si sia sentita davvero ferita?"*. Prima di dare il via a un ampio dibattito in classe, concedi alla classe 1 minuto per riflettere sulla domanda: *"Cosa fareste se assisteste a*



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



una situazione simile?”. Chiedi loro di scrivere rapidamente **un verbo** o **una frase** che rappresenti la loro reazione istintiva immediata (ad es., fermare la persona, segnalare il fatto, allontanarsi, registrare la situazione). Spiega alla classe che stanno per partecipare a una simulazione in cui queste scelte saranno determinanti. Raccogli alcune brevi parole chiave, poi passa allo scenario attivo.

- Quando sullo schermo compare il messaggio: *“Perché è importante ascoltare quando qualcuno ti chiede di smetterla?”*, mantieni lo scenario in pausa. Leggi la domanda ad alta voce alla classe, ponendo chiaramente l’accento sulle parole **“ascoltare”** e **“smettere”**.
- Ricorda alle e agli studenti l’incidente avvenuto nel corridoio. Sottolinea che l’intenzione iniziale di Dimitar era semplicemente quella di giocare con entusiasmo, ma poiché ha ignorato la richiesta gentile di Ivan (*“Smettila, per favore”*), la situazione è degenerata in un’interazione non sicura in cui Ivan è rimasto ferito.
- Concedi alle e agli studenti due minuti per discutere la domanda con una compagna o un compagno seduto accanto a loro. Guida la loro discussione con le seguenti domande di approfondimento:

Come ci si sente quando il proprio spazio personale o i propri limiti verbali vengono ignorati?

A che punto esattamente uno scherzo giocoso supera il limite e diventa aggressione o bullismo?

- Raccogli un breve feedback dalle coppie. Scrivi le loro parole chiave alla lavagna e stabilisci una regola definitiva per la classe: **“Stop significa fermarsi immediatamente, indipendentemente dall’intenzione”**.
- Prosegui con lo scenario digitale.
- Quando lo schermo passa alla domanda *“Cosa avrebbero potuto fare le spettatrici e gli spettatori per aiutare Ivan?”*, assicurati che l’interfaccia rimanga in pausa.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Sottolinea il conflitto interiore di chi ha assistito alla scena: il desiderio di aiutare contrapposto al timore di ripercussioni negative o delle reazioni delle persone adulte.

- Adatta le aspettative riguardo al contributo delle e degli studenti in base al loro stadio di sviluppo:

Per le e gli studenti più piccoli (7–8 anni): indirizzali verso azioni semplici e concrete, come cercare un insegnante nelle vicinanze o chiedere aiuto ad alta voce

Per le e gli studenti più grandi (9–12 anni): stimolali a formulare strategie di mediazione tra pari, come il rafforzamento diretto dei limiti o l’accompagnare fisicamente Ivan lontano dalla situazione di tensione.

- Concedi alla classe 90 secondi per proporre a voce alta brevi suggerimenti su come agire. Dividi la lavagna in due approcci tattici: **Intervento diretto** (ad es., dire a Dimitar di smetterla) e **Intervento indiretto** (ad es., avvisare immediatamente un membro del personale).
- Ricorda alle e agli studenti che difendere una compagna o un compagno di classe contribuisce direttamente a creare un ambiente tra pari affidabile e sicuro, in cui tutte e tutti si sentano al sicuro. Clicca su “Continua” per vedere come lo scenario interattivo risolve il dilemma in questione.
- L’ultima schermata contiene diverse domande che stimolano una riflessione approfondita. Non avere fretta. Valuta la possibilità di far sedere le e gli studenti in un cerchio di discussione. Affronta le prime quattro domande concrete/analitiche in modo relativamente rapido per stabilire una base comune prima di concentrarti in modo approfondito sulle ultime due domande astratte.
- Concentrati in particolare su: *“Come riconosciamo quando un comportamento fisico smette di essere un gioco?”*



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- Ricorda alle e agli studenti che Dimitar stava correndo ed era pieno di energia, il che significa che l'entusiasmo a volte può impedire a qualcuno di rendersi conto del livello di disagio delle altre persone.
- Guida le e gli studenti a individuare chiari segnali di disagio: linguaggio del corpo, tono di voce (anche un sommesso “Smettila, per favore”) e indicatori fisici come inciampare o avere le lacrime agli occhi.
 - Per le e gli studenti più piccoli (7–8 anni): Chiedi loro di dimostrare o descrivere espressioni facciali o segnali corporei di base (ad es., allontanarsi, aggrottare le sopracciglia).
 - Per le e gli studenti più grandi (9–12 anni): Sfidali ad analizzare la responsabilità sociale del gruppo nel fermare un gioco quando una persona chiaramente non si sta più divertendo.
- Chiedi alle e agli studenti di scrivere un breve paragrafo rispondendo alla seguente domanda:
- “Pensate a Ivan, Dimitar e alle due persone che hanno osservato la scena nel corridoio. Se la prossima settimana vedeste qualcuno spingere o tirare lo zaino di una compagna o di un compagno di classe sotto il pretesto di ‘stare solo scherzando’, quale frase usereste esattamente per intervenire in modo sicuro?”

Seconda ora (40 Minuti): Interventi riparativi e il Muro della sicurezza (Facoltativa)

- Chiedi ai gruppi di mettere in scena **il finale predefinito**: la folla sta in cerchio, ride nervosamente e lascia che la vittima raccolga da sola i propri libri sparsi per terra.
- Grida immediatamente “STOP!” e ordina loro di eseguire **il finale dell’upstander**: due studenti dal perimetro delle spettatrici e degli spettatori devono rompere il cerchio, inserirsi nell’area centrale, bloccare fisicamente la visuale di chi ride voltando loro le spalle, inginocchiarsi, aiutare a raccogliere gli oggetti e allontanarsi a braccetto con la vittima verso l’infermiera o il consulente.



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Fai sedere le e gli studenti sui banchi formando un ampio cerchio. Poni esattamente queste domande:
 - "Quali paure o blocchi sociali impediscono a una o uno studente di uscire dal cerchio della folla per aiutare qualcuno a terra?"*
 - "In che modo restare immobili e guardare in silenzio aiuta la persona che ha fatto lo sgambetto?"*
 - "Se avete paura di essere la prossima vittima, qual è un modo sicuro per chiedere aiuto senza confrontarvi direttamente con la persona che aggredisce?"*
- Distribuisci a ogni studente un mattoncino di carta ritagliato. Chiedi loro di scrivere un impegno concreto per garantire la sicurezza nei corridoi durante le ricreazioni (ad es., *"Se vedo qualcuno seduto da solo o spintonato nel corridoio, le o gli starò vicino"*).
- Chiedi a ogni studente di avvicinarsi e attaccare con del nastro adesivo il proprio mattoncino sulla porta principale dell'aula, costruendo così un vero e proprio *"Muro di protezione della classe."*

SCENARIO 4: "Il brutto o il bell'anatroccolo?" (a cura di: MSPEI)

- Gruppo di riferimento:** 7–10 anni (Scuola primaria)
- Temi principali:** Esclusione, Isolamento socio-economico, Terapia allegorica

Prima ora (40 Minuti): Trasposizione allegorica e analisi relazionale

- Metti in un barattolo una serie di biglietti in cui viene descritta una situazione di esclusione in una classe tranquilla (ad esempio,
 - "Una o uno studente si siede a un tavolo della mensa e due persone prendono immediatamente il suo vassoio e si allontanano",*
 - "Una o uno studente indossa scarpe vecchie e logore e le compagne e i compagni bisbigliano e lo guardano mentre fanno la fila",*
 - "Una o uno studente fa fatica a capire le regole di un gioco a causa del suo accento"*).



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- Invita tre studenti a pescare un bigliettino e a mettere in scena la storia attraverso l'uso esclusivo del linguaggio del corpo. Sottolinea quanto sia opprimente e dolorosa *l'esclusione sociale*, anche quando non si verifica alcuna violenza fisica.
- Apri lo scenario sulla piattaforma. Leggi la domanda di apertura con tono enfatico e riflessivo: “*Come ci si sente quando si viene esclusi da un gruppo?*” Lascia che la classe rifletta sulla domanda per un momento per analizzare individualmente la sensazione.
- Spiega brevemente che diversamente dagli attriti fisici, l'esclusione sociale è spesso silenziosa e invisibile (ad es., non essere invitati a giocare, venire ignorati durante la ricreazione, sentirsi rifiutati quando bisogna condividere il banco con una compagna o un compagno). Sottolinea il fatto che le ferite emotive possono rivelarsi tanto dolorose quanto quelle fisiche.
- Invita la classe a lavorare a coppie per un minuto ciascuno durante il quale a turno i membri della coppia devono rispondere alla domanda finale: “*Cosa faresti per includere una persona?*” Chiedi a ogni coppia di pensare a **una semplice azione immediata** che una o uno studente potrebbe compiere durante la ricreazione (ad es., fare un cenno di saluto, condividere un gioco, chiedere una semplice domanda).
- Sintetizza le loro idee introduttive sulla lavagna sotto il titolo “Istinti di inclusione”. Informa le e gli studenti che stanno per sperimentare una simulazione pensata per aiutarli a riconoscere quando una compagna o un compagno viene silenziosamente isolato. Successivamente, passa direttamente allo scenario attivo.
- L'attività mira ad aiutare le e gli studenti a concettualizzare il peso emotivo invisibile dell'esclusione sociale, sviluppare l'empatia nei confronti delle persone isolate e spiegare come mai l'esclusione passiva possa ledere tanto quando il bullismo attivo. Le istruzioni per i primi due giochi sono proiettate sullo schermo. Per il terzo, puoi guardare direttamente il video *Il brutto anatroccolo* cliccando sul link seguente: <https://youtu.be/P97fi2t5C08>.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- Dopo avere giocato a tutti i giochi sullo schermo, chiedi alle e agli studenti “*Come possiamo aiutare le compagne e i compagni che oggi si sentono come il brutto anatroccolo?*” Sottolinea la parola “**oggi**” per chiarire come la discussione si sia spostata dall’universo della fantasia alle loro vite vere.
- Prima di passare velocemente alle soluzioni, chiedi alla classe di descrivere quale potrebbe essere oggi l’aspetto di un “brutto anatroccolo”. Guida la loro attenzione per cogliere i segnali sottili dell’isolamento sociale:
 - *Stare sedute/i da sole/i a pranzo o su una panchina durante la ricreazione.*
 - *Essere esclusa/o durante la formazione di gruppi per progetti di classe.*
 - *Camminare qualche passo dietro al gruppo di amici invece che al loro fianco.*

Dai alla classe due minuti per pensare a dei comportamenti immediati che possano fare sentire accolte le altre persone. Scrivi le loro idee sulla lavagna sotto il titolo: “**Atti di inclusione**”.

Sfida la classe a concentrarsi su semplici azioni che non comportano rischi sociali ma di estrema importanza in termini di impatto (ad es., *un sorriso caloroso, stabilire il contatto visivo, sedersi accanto a una nuova compagna o compagno*).

- Ricorda alla classe che la creazione di un ambiente sicuro e inclusivo è responsabilità comune del gruppo, non solo un dovere delle e degli insegnanti.
- Sintetizza le loro idee alla lavagna. Invitali a formare un cerchio, lontano dagli schermi. Chiedi loro di pensare a come il comportamento collettivo di un gruppo possa cambiare completamente l’esperienza scolastica di una compagna o di un compagno di scuola. “L’anatroccolo diventa un cigno, le nostre compagne e i nostri compagni invece? In che modo le nostre scelte fanno in modo che da domani nessuno si sentirà più invisibile passando tra i corridoi?”
- Dividi le e gli studenti in piccoli gruppi di 3 o 4 persone. Sfidali a creare uno slogan accattivante di massimo 5 o 7 parole che incoraggi l’inclusione o che scoraggi



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



l'isolamento sociale. Per supportare questa fase di scrittura, proponi una lista di parole alla lavagna:

- *Lista di parole:* Benvenuta/o, Unisciti, Avvicinati, Insieme, Squadra, Amica/o, Gentile, Sicuro, Condiviso.

Esempi dei possibili contributi delle e degli studenti:

- *“Diversi all'esterno, ma uguali all'interno!”*
- *“Non ci sono sedie vuote nel nostro gruppo, unisciti a noi!”*
- *“Chi è amico non tiene il muso, ma fa sentire l'altro incluso!”*

Seconda ora (40 Minuti): Integrazione della comunicazione nonviolenta e arteterapia creativa (Facoltativa)

- Introduci la metafora della Comunicazione Nonviolenta di Marshall Rosenberg:
 - **Lo sciacallo:** giudica gli altri, usa etichette, alimenta le dinamiche di esclusione e muove continue accuse (ad es., *“Non sei una/o di noi, vattene via”*).
 - **La giraffa:** ha un collo sufficientemente lungo da permetterle di avere una prospettiva ampia e un cuore grande per esprimersi con empatia e dare voce alle proprie esigenze (ad es., *“Vedo che sei sola/o. Ti piacerebbe unirti al nostro tavolo?”*).
 - Mostra dei giochi o un'immagine che raffiguri uno sciacallo e una giraffa. Leggi delle frasi che implicano atteggiamenti di esclusione e invita le e gli studenti a dire ad alta voce quale animale le abbia pronunciate. Permetti loro di esercitarsi nella riformulazione delle frasi dette dallo sciacallo, trasformandole in frasi accoglienti tipiche della giraffa.

Esempi:

Lo sciacallo 1: *“Vattene, le squadre sono già al completo, non c'è posto per te.”*



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **La giraffa:** *“Abbiamo già cominciato la partita, ma puoi essere la/il prossima/o a entrare in campo, o magari possiamo aggiungere un membro in più alla nostra squadra!”*

Lo sciacallo 2: *“Non puoi giocare a calcio con noi, sei troppo lenta/o e ci fai perdere sempre.”*

- **La giraffa:** *“Vogliamo vincere, ma vogliamo anche che tutte e tutti possano giocare. Alleniamoci a passarci la palla insieme.”*

Lo sciacallo 3: *“Questa è la nostra panchina. Vai a trovarne un'altra dove sederti.”*

- **La giraffa:** *“Stiamo condividendo delle confidenze al momento, ma c'è posto se ti va di sederti con noi.”*

- Guida una breve sessione di riflessione basata sulle seguenti domande:

1. *“Perché a volte le bambine e i bambini escludono le altre persone dai loro giochi? Perché queste ragioni sono ingiuste?”*
2. *“In che modo il linguaggio del corpo di una o uno studente cambia quando si sente messo da parte o ignorato da un gruppo?”*
3. *“Quali potrebbero essere tre gesti accoglienti che potremmo compiere domani per accertarci che nessuno si senta solo durante la pausa pranzo?”*

- Srotola un lungo foglio di carta e posizionalo sul pavimento. Offri alle e agli studenti dei colori a dita o dei pennarelli.
- Invita la classe a lasciare la propria impronta sul foglio di carta. Dentro la loro impronta, dovranno scrivere una frase che indichi il loro atteggiamento di apertura e accoglienza.
- Titolo del cartellone: **“Noi non odiamo, noi ci supportiamo”** e appendilo in bella vista all'ingresso della classe.

SCENARIO 5 “Chat di gruppo e meme - Cyberbullismo” (a cura di: Liceul Tehnologic Ticleni)

- **Gruppo di riferimento:** 12–16 età (scuola secondaria di secondo grado)



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- **Temi principali:** Permanenza digitale, Amplificazione del pubblico, Regole delle chat di gruppo

Prima ora (40 Minuti):

- Disegna un'ampia rete sulla lavagna. Al centro scrivi *“Il post privato originale”*.
Traccia delle linee che si diramano verso l'esterno, rappresentando così la chat di gruppo, il forum della scuola o un'altra app di messaggistica esterna.
 - Chiedi alla classe di valutare quanti minuti ci vogliono perché una foto imbarazzante, pubblicata senza il consenso del soggetto ritratto, o un meme apposito raggiunga 500 visualizzazioni all'interno dell'area della scuola.
 - Spiega alla classe i limiti chiari che fanno sì che uno scherzo divertente tra pari si trasformi in un atto criminale di molestia digitale e di cyber-vittimizzazione secondo le norme nazionali nel campo dell'istruzione.
- Quando il banner introduttivo viene proiettato sullo schermo, metti in pausa lo scenario. Leggi il testo con voce chiara e una cadenza misurata e seria, guidando l'attenzione dallo schermo al concetto di responsabilità digitale collettiva:

“Comincia tutto da uno scherzo in una chat di gruppo... ma lo scherzo rimarrà entro questi limiti? In questo scenario, scoprirete quanto velocemente le cose possono sfuggire di mano online. Se foste dei membri della chat, come vi comportereste?”
- Prima di procedere, guarda le e gli studenti e chiedi loro:

“Qual è secondo voi la linea che separa nettamente uno scherzo banale su una chat di gruppo da un atto di cyberbullismo?”
- Traccia una linea al centro della lavagna. Su un lato, scrivi **“Scherzo”** e sull'altro **“Cyberbullismo”**.
- Spiega alla classe che uno “scherzo” online può immediatamente trasformarsi in qualcosa di dannoso se include i seguenti fattori:

Squilibri di potere: un gruppo prende di mira una sola persona.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Mancanza di consenso: creare o condividere contenuti su una persona senza il suo permesso esplicito.

Ripetizione e diffusione: i post online non svaniscono. Ogni visualizzazione, condivisione o emoji che ride ripropone continuamente il danno.

- Prima di avviare il dialogo con le e gli studenti per analizzare i personaggi, stabilisci questi chiari confini:
 - “Man mano che proseguiamo con la storia, la regola sull’anonimato diventa sempre più importante: **non è permesso usare nomi reali** di compagne o compagni o di profili sui social media, né fare riferimento a conflitti personali a scuola. Stiamo analizzando solo dei personaggi di fantasia.”
 - “Tutte e tutti hanno il **diritto di astenersi**. Se una richiesta interattiva o una domanda vi sembra troppo personale, potete scegliere di passare senza spiegare il motivo.

Prosegui con la storia.

“Come vi sentireste se qualcosa di personale, creata da voi, venisse trasformata in uno scherzo?”

- Quando appare questo banner, metti in pausa lo schermo. Prima di raccogliere le risposte, guarda la classe e invita tutte e tutti a confrontare questa schermata con quella iniziale analizzata in precedenza:
- “Ripensate alla prima schermata dove si diceva che spesso tutto nasce da uno scherzo in una chat di gruppo. Questa domanda vi chiede di soffermarvi sul momento esatto in cui quello scherzo prende di mira un aspetto della vostra identità personale.”
- Guida in modo esplicito le e gli studenti (12-16 anni) a elaborare gli aspetti vulnerabili legati all’esposizione di un contenuto artistico o creativo.
- Spiega che quando un personaggio come Andrei condivide un disegno originale, compie un atto di fiducia nei confronti di un gruppo.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Trasformare quella specifica opera in un meme per scherzarsi sopra, senza il consenso dell'autore, non è un semplice gioco tra pari ma una violazione dei limiti personali che provoca un immediato danno sociale.
- Invita le e gli studenti ad aprire il loro registro delle riflessioni personali. Dai loro un minuto per annotarvi dei termini descrittivi. Forza la classe ad andare al di là di termini come “triste” o “arrabbiata/o”, incoraggiandoli a usare termini in linea con la loro fase di sviluppo: esposta/o, violata/o, privata/o del mio valore, tradita/o, intrappolata/o socialmente.
- Una volta descritte le proprie sensazioni, spiega alle e agli studenti che il dolore individuale viene amplificato quando un pubblico digitale passivo si unisce usando emoji che ridono. Clicca su **“CONTINUA”** per osservare come il resto della chat di gruppo reagisce all'uso del meme.
- “quali segnali potrebbero indicare che una persona è stata ferita dal punto di vista emotivo a causa di bullismo online?” Quando appare questo banner, metti in pausa la schermata. Rivolgiti direttamente alle e agli studenti per evidenziare le principali differenze tra bullismo e cyberbullismo:

“Nel nostro ambiente fisico, possiamo notare immediatamente l'impatto del bullismo (qualcuno che piange, si nasconde o viene messo fisicamente in un angolo). Online, l'aggressione segue la vittima fino in camera sua, anche quando le porte sono chiuse. Poiché non possiamo vedere il loro volto attraverso lo schermo, dobbiamo fare ancora maggiore attenzione al suo comportamento per capire se sta soffrendo.”
- Guida la classe (12–16 anni) per cogliere i segnali nei diversi contesti, collegando ciò che accade nella chat digitale al suo impatto nella vita reale sul comportamento della persona presa di mira:
 - Segnali digitali: una compagna o un compagno che improvvisamente diventa silenzioso in una chat di gruppo molto attiva, che cancella la sua



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

immagine del profilo, che abbandona i server condivisi o che spegne bruscamente i suoi dispositivi.

- Segnali in classe e nella vita sociale: improvviso calo nella partecipazione alle attività scolastiche, si siede da sola/o durante le pause, mostra ansia e nervosismo se squilla il telefono o un improvviso calo dell'impegno scolastico.
- Segnali emotivi: maggiore irritabilità, si mette sulla difensiva se qualcuno allude al suo telefono, mostra segni di isolamento sociale e di grave umiliazione.

Invita la classe a dedicare due minuti a scrivere di questi cambiamenti comportamentali nel loro registro delle riflessioni personali. Usa questo esercizio per mettere in discussione il pregiudizio secondo cui le azioni online non possono causare un “vero dolore”:

“Quando qualcuno sostiene che un meme è solo “uno scherzo innocente”, pensate alla persona che viene derisa e osservate il suo comportamento. Se si isola, smette di condividere o non commenta più. L'impatto dello “scherzo” è grave. Il silenzio in una chat non è sinonimo di assenso o indifferenza, ma al contrario spesso significa che quella persona è sopraffatta e si sente sola.”

- Prima di raccogliere i contributi della classe, sottolinea nuovamente e con decisione le regole per una condivisione sicura e rispettosa dei limiti personali:

“Quando condividete i segnali che avete notato, tenete a mente la nostra regola: non menzionate profili reali, non condividete fatti relativi a vere chat di gruppo e non usate nomi di persone vere. Concentratevi soltanto sui segnali comportamentali generali che bisogna riconoscere per proteggerci a vicenda.”

- Sintetizza i segnali che le e gli studenti hanno notato riportandoli alla lavagna, sottolineando che accorgersi di questi cambiamenti è il primo passo per imparare ad agire in difesa delle altre persone e diventare, quindi, una o un upstander. Clicca su



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



“CONTINUA” per guidare la classe nell’esplorazione dei modi sicuri per offrire supporto a una compagna o a un compagno che mostra questi segnali.

- “Cami non sa esattamente come intervenire.” Quando questo banner appare sullo schermo, metti in pausa la schermata, non andare avanti. Rivolgendoti alla classe, rivela i segnali di ansia sociale che si nascondono dietro l’esitazione di Cami:

“Osservate l’espressione di Cami e lo schermo del telefono. Il meme non è opera sua e non sta nemmeno ridendo, eppure si sente bloccata. Non si sente a suo agio perché intuisce che la situazione è sfuggita di mano. Parliamo ora del perché compiere l’azione giusta online metta una grande paura alle persone che desiderano agire in difesa della persona presa di mira.”
- Sfrutta questo specifico spunto per affrontare la questione della pressione tra pari e della relativa ansia per le persone di età compresa tra i 12 e i 16 anni.
- Chiedi alla classe: *“Cosa trattiene Cami dallo scrivere “Ora basta” nella chat di gruppo?”*
 - Il timore di diventare il prossimo bersaglio degli scherzi di Radu e Ioana.
 - Il timore di essere isolata o esclusa dalla cerchia di coetanei.
 - La convinzione che qualcun altro dirà qualcosa (Diffusione della responsabilità), per cui lei non è obbligata a farlo. Prendi nota delle loro risposte sulla lavagna per evidenziare le principali paure sociali.
- Accompagna le e gli studenti nel comprendere che la scelta di intervenire non implica un contrasto pubblico. Presenta alla classe i tre diversi percorsi che Cami potrebbe intraprendere, i quali vanno dalla dimostrazione di solidarietà in privato alla segnalazione sistemica:

OPZIONE A: Controllare che l’altra persona stia bene in privato (basso rischio, impatto elevato) Invitare Cami a ridurre a icona la chat di gruppo e ad aprire la conversazione privata con Andrei. *Testo del messaggio:* “Hey Andrei, ho visto il post nel gruppo. non è divertente per niente e penso che il tuo disegno



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



sia davvero bello. Non starli ad ascoltare.” Spiega che rompere l’isolamento della vittima in privato permette di attenuare il senso di umiliazione pubblica senza attirare immediatamente la critica di chi commette l’aggressione.

OPZIONE B: Cambiare argomento (medio rischio / soluzione decisa)

Invitare Cami a pubblicare un testo neutrale ma che pone dei limiti precisi direttamente nella chat per interrompere la discussione. *Testo del messaggio:* “*Va bene, adesso però non fa più ridere. Finiamola e cambiamo argomento.*” Spiega alla classe che una reazione calma e non giudicante può dare ad altre spettatrici e spettatori a disagio il coraggio di smettere di mandare emoji che ridono.

OPZIONE C: Salvare le prove e coinvolgere una persona adulta (intervento sistemico) Se il gruppo continua ad aggravare “lo scherzo”, invita Cami a catturare delle schermate delle conversazioni, conservando così le tracce digitali di questa situazione. Sottolinea il fatto che lei dovrebbe immediatamente mostrare queste prove a una persona adulta di fiducia (insegnante, consulente scolastico o genitore). Ricorda alla classe che chiedere l’aiuto di una persona adulta per proteggere una compagna o un compagno è un inequivocabile segno di forza, non significa “fare la spia”.

- Una volta che la classe ha formulato queste opzioni operative sulla lavagna, seleziona una volontaria o un volontario per cliccare su “**CONTINUA**”.
- Blocca lo schermo su questa diapositiva intitolata “Discussione”. Rivolgiti alla classe: “Abbiamo assistito al modo in cui l’opera di Andrei è stata strumentalizzata e resa un meme. Ora abbandoniamo l’interfaccia riguardante la chat di gruppo e concentriamoci su queste domande per creare uno spazio digitale più sicuro per la nostra classe.”
- Prima di affrontare le domande proposte, ribadisci i limiti relativi alla riservatezza: “Durante questa discussione, le nostre regole rimangono in vigore: non bisogna menzionare chat di gruppo reali, non bisogna usare i propri telefoni e non occorre citare



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



nomi di persone reali. Stiamo discutendo solo dei meccanismi del comportamento online.”

- Esamina le domande mostrate in ordine sequenziale, dando alle e agli studenti il tempo di formulare le proprie risposte:
 1. “Dove si trova la linea che separa lo scherzo dall’atto di cyberbullismo?”
 2. “Quali ruoli hanno i membri della chat di gruppo (chi aggredisce, chi sostiene la persona che aggredisce, chi difende la vittima, chi resta in disparte/è esterno)?”
- Metti in discussione il modello di disimpegno morale di Bandura. Ricorda alla classe che: “uno scherzo online smette di essere tale nell’esatto istante in cui la persona presa di mira intende porvi fine. Reagendo con emoji che ridono a un post che ferisce un’altra persona, si smette di essere una persona esterna alla questione, per diventare invece parte attiva del gruppo di individui a sostegno dell’aggressione.”
 3. “Come potrebbe sentirsi la persona presa di mira durante e dopo l’episodio? Le persone che assistono alla scena cosa temono?”
 4. “Quali sono delle azioni sicure e realistiche che permettono di battersi in difesa della vittima in una chat di gruppo?”
- Ricollegati ai risultati del gioco di ruolo. Evidenzia come il cyberbullismo oltrepassi i limiti della scuola e segua le sue vittime nella vita privata. Riconosci il timore del pubblico di venire socialmente isolati, ma enfatizza l’importanza di mandare anche un breve messaggio privato di solidarietà alla persona presa di mira, trattandosi di un’azione a basso rischio che immediatamente rompe l’isolamento della vittima.
 5. “Cosa dovrete conservare come prova e a chi dovrete segnalare un incidente a scuola o a casa?”
- Disegna sulla lavagna il diagramma di flusso preciso della procedura di segnalazione. Fornisci istruzioni chiare alla classe: “Non eliminate le conversazioni per paura e non discutete scritta direttamente con chi compie l’aggressione. Catturate delle schermate



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



per salvare le tracce digitali di quanto accaduto e portatele subito a un'insegnante, un genitore o consulente di fiducia.”

- Man mano che le e gli studenti condividono le loro risposte, annota i concetti principali alla lavagna. Spiega loro che questi punti precisi serviranno come base per l'attività finale: elaborare 3 o 4 regole fondamentali per **Il codice di condotta online della classe** usando Canva.

Seconda ora (40 Minuti): Creazione collaborativa della politica riparativa e preparazione della Carta sociale della chat di classe (Facoltativa)

- Chiedi alle e agli studenti di formare dei gruppi di sei persone. Assegna a ogni gruppo un cartellone.
- Spiega loro di dovere elaborare la “**Carta sociale della chat di classe**” contenente le tre regole non negoziabili per la gestione di tutti i gruppi attivi su app di messaggistica tra le e gli studenti.
- *Elementi obbligatori da applicare:* (1) Divieto assoluto di condividere immagini senza esplicito consenso che ritraggono compagne, compagni o docenti; (2) Obbligo di cancellare immediatamente i contenuti diffamatori; (3) Interrompere in modo esplicito la conversazione in una chat di gruppo quando viene presa di mira una compagna o un compagno.
- Guida una discussione aperta con le e gli studenti usando le seguenti domande strutturate:
 1. *“Perché la permanenza di un post digitale provoca un’ansia di lunga durata in chi ne è bersaglio rispetto a un commento verbale temporaneo?”*
 2. *“In che modo azioni digitali passive, come visualizzare un post o aggiungere un’emoji che ride, rendono qualcuno complice attivo del cyberbullismo?”*
 3. *“Quali norme giuridiche e istituzionali specifiche proteggono gli studenti dalla condivisione non consensuale delle loro immagini all’interno dei gruppi scolastici?”*



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



km



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- Invita tutti i gruppi a leggere i documenti ufficiali che hanno preparato ad alta voce per presentarli alla classe. Usa un sistema di voto democratico per selezionare le regole più convincenti da ogni cartellone e uniscile in un documento unico.
- Invita le e gli studenti a firmare il cartellone definitivo. Scatta una foto di questo documento finalizzato e esorta la persona che amministra la chat di gruppo di classe a fissare l'immagine in cima a tutti i gruppi attivi delle e degli studenti.

SCENARIO 6: “Quando le parole online feriscono: La storia di Ari” (a cura di: Üsküdar MEM)

- **Gruppo di riferimento:** 13–16 età (scuola secondaria di primo e secondo grado)
- **Temi principali:** Bullismo nei confronti delle persone con disabilità, Abilismo, Cyberbullismo, Effetto di disinibizione digitale

Prima ora (40 Minuti):

- Proietta sullo schermo principale una serie di commenti anonimi e offensivi tratti dal mondo reale e pubblicati su Internet. Spiega il concetto scientifico di **Effetto di disinibizione digitale**: il modo in cui l'impossibilità di stabilire un contatto visivo, ascoltare il tono della voce e osservare le espressioni facciali nei contesti online permetta alle e agli utenti di oltrepassare i limiti morali.
- Definisci l'**abilismo**: la discriminazione sistemica o l'emarginazione di persone che presentano disabilità di natura fisica o cognitiva. Spiega che quando l'abilismo si fonde con il cyberbullismo si crea un ambiente incredibilmente alienante per la o lo studente preso di mira.
- Apri lo scenario: <https://platform.sabe-anti-bullying.eu/>. Proietta la storia di Ari, una studente con disabilità che carica un'opera d'arte digitale originale nel forum della scuola.
- Leggi il testo sulla pagina a destra in modo chiaro e con una cadenza seria e misurata:



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- *“Un messaggio, un commento, un meme ... possono davvero danneggiare qualcuno? In questo scenario, esplorerai come le azioni online influenzino la vita vera. Quale ruolo sceglierete di assumere?”*
- Subito dopo la lettura, proponete questo testo specifico per affrontare il fenomeno della diffusione della responsabilità online:
- *“Soffermatevi sull’ultima domanda: ‘Quale ruolo sceglierete di assumere?’ In una chat di gruppo digitale, non si può mai essere veramente invisibili. Se vedete un post offensivo su una compagna o un compagno di classe e reagite con un’emoji che ride, avete scelto un ruolo preciso. Anche se lo inoltrate a un altro gruppo, avete scelto un ruolo. Perfino se rimanete completamente in silenzio e vi limitate a guardare ciò che accade perché avete paura di essere voi le prossime o i prossimi a essere presi di mira, avete comunque scelto un ruolo. Oggi vedremo insieme come scegliere un ruolo che possa davvero proteggere le persone.”*
- Concedi alla classe **dieci secondi di silenzio assoluto** per far sì che la domanda venga pienamente compresa. Dopodiché, clicca su INIZIA per avviare la storia interattiva.
- Attira l’attenzione delle e degli studenti sull’espressione sorridente di Ari e sul suo disegno digitale che raffigura dei draghi. Chiedi alla classe: “Condividere qualcosa che si è creato richiede coraggio. Quando Ari preme ‘invia’ per mostrare alle compagne e ai compagni la sua opera d’arte, cosa spera o si aspetta di ricevere da loro?” Annotate le risposte principali alla lavagna (ad es., incoraggiamento, feedback, connessione). Cliccate su “AVANTI” per osservare come cambia la dinamica della chat.
- Indica le emoji che ridono sullo schermo. Chiedi alla classe:
- *“Le e gli studenti che inviano queste emoji che ridono potrebbero dire: ‘Non ho scritto io il commento, ho solo reagito!’. Sono semplici spettatrici e spettatori innocenti o hanno appena aiutato Jordan a prendere in giro Ari?”* Spiega come cliccare su un’emoji che ride dia ragione all’aggressore e moltiplichi l’umiliazione per la vittima.
- Quando lo schermo assume una tonalità di grigio, leggi la domanda in evidenza:



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- **“Perché è importante rispettare la creatività e l’impegno di qualcuno online?”**
Concedi alle e agli studenti 1 minuto di silenzio per riflettere su questa domanda o per annotare 2-3 parole chiave nei loro registri per le riflessioni personali. Prima di dare spazio alle risposte, ricorda con fermezza a tutta la classe le linee guida fondamentali:
“Mentre discutiamo di come proteggere le compagne e i compagni da questo tipo di comportamento, ricordate la nostra regola fondamentale: non bisogna menzionare gli account personali di nessuno, non si devono citare vere discussioni avvenute in classe in passato e non si devono usare nomi reali. Ci stiamo concentrando sui principi generali del rispetto nell'ambiente digitale.”
- Annota i contributi delle e degli studenti alla lavagna. Ricorda loro che queste riflessioni concorreranno a formare **Il codice di condotta online della classe** che progetteranno su Canva al termine del modulo.
- Una volta compreso appieno il concetto di empatia e l’importanza di definire chiari confini digitali, clicca su **“CONTINUA”** per guidare la classe verso la comprensione di come le spettatrici e gli spettatori possano intervenire attivamente a supporto di Ari.
- Spiega alle e agli studenti che, una volta che una schermata viene pubblicata su una pagina pubblica, il contesto originale viene meno. La persona presa di mira perde ogni controllo sulla propria storia e il pubblico cresce in modo esponenziale. Clicca su **“AVANTI”**.
- Confronta questa immagine con la primissima scena di Ari. Chiedi alle e agli studenti:
- *“Osservate la postura di Ari, i suoi occhi e il gesto con cui mette via il telefono. In che modo l'atto di mettere via il telefono contrasta con la consapevolezza che il post è ancora visibile sulla pagina pubblica della scuola?”*
- *“Anche se spegne lo schermo, l'atto di bullismo contro di lei è davvero cessato?”*
- Spiega che spegnere il dispositivo non offre alcun sollievo quando una o uno studente sa che le compagne e i compagni continuano attivamente a mettere “mi piace”, a condividere o a deridere la sua identità nel mondo digitale. Clicca su **“AVANTI”**.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- Quando lo schermo assume una tonalità di grigio, leggi la domanda riportata nel banner blu centrale:
- *“Quando una battuta online diventa un atto di cyberbullismo?”*
- Sulla lavagna della tua classe, disegna due colonne: “Battute innocue” e “Cyberbullismo”. Chiedi alla classe di definire la linea di demarcazione. Aiuta le e gli studenti a comprendere che una battuta si trasforma in cyberbullismo nel momento in cui prende di mira una caratteristica immutabile (come una disabilità), si basa su uno squilibrio di potere, comporta un attacco ripetitivo o provoca sofferenza intenzionale.
- Ricorda alle e agli studenti che i confini specifici che individueranno durante questa discussione serviranno come linee guida per la locandina collaborativa **“Il codice di condotta online della classe”** che realizzeranno alla fine dell’unità. Clicca su **“CONTINUA”** per scegliere i percorsi riparativi.
- Quando lo schermo assume una tonalità di grigio, leggi la domanda riportata nel banner blu centrale: *“Perché parlare con un adulto di fiducia è un passo importante?”*
- Chiedi alla classe di descrivere chi potrebbe essere una “persona adulta di fiducia” nel loro ambiente scolastico (ad es., la o il consulente scolastico, una o un docente, la o il dirigente scolastico). Affronta in modo diretto la domanda: *“Perché le e gli studenti spesso esitano a raccontare un episodio di cyberbullismo a una persona adulta? Quale timore li porta al silenzio e in che modo il coinvolgimento di una o un consulente o docente infrangerebbe la base di potere su cui la bulla o il bullo si erge?”*
- Intervieni immediatamente se le e gli studenti fanno riferimento a un incidente avvenuto realmente a scuola o criticano delle o degli insegnanti specificando il loro nome. Invita la classe a concentrarsi sul tema centrale della discussione.
- Ricorda alle e agli studenti di annotare queste strategie di intervento specifiche. Esse saranno la cornice della sezione dedicata ai **“Meccanismi di segnalazione e supporto”** all’interno della loro locandina finale **“Il codice di condotta online della**



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI

Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Târleni
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

classe”, realizzata insieme su Canva. Clicca su **“CONTINUA”** per procedere con le soluzioni.

- Spiega che la segnalazione di un incidente a una figura professionale non causerà problemi, al contrario, permetterà di ripristinare gli equilibri e la sicurezza psicologica e interromperà la discriminazione sistematica basata sulla disabilità. Domanda alla classe:

“In che modo il coinvolgimento di una persona adulta cambia una situazione, passando dall’essere un fardello personale a una questione di responsabilità della comunità scolastica?”

- Ricorda alla classe che la segnalazione formale permette alla scuola di impiegare misure digitali standard di sicurezza e di supportare entrambe le parti, chi subisce e chi commette l’aggressione, attraverso interventi correttivi. Clicca su **“AVANTI”**
- Appena si apre la schermata relativa all’attività di discussione, dividi la classe in piccoli gruppi di lavoro. Assegna a ciascun gruppo uno o due domande delle domande suggerite sullo schermo e invitali ad analizzare nel dettaglio per cinque minuti:

Gruppo 1: *Come si è sentita Ari in ogni fase dello scenario?* (Concentratevi sul concetto di empatia e sulle traiettorie emotive).

Gruppo 2: *In che modo chi assiste alla scena potrebbe agire a supporto di Ari?* (Concentratevi sulle strategie di intervento attivo rispetto al rinforzo passivo).

Gruppo 3: *Cosa avrebbe potuto fare di diverso Jordan per esprimere la sua opinione senza ferire nessuno?* (Concentratevi sui limiti che separano la condivisione costruttiva di feedback e l’abuso discriminatorio nei confronti delle persone con disabilità).

Gruppo 4: *Perché è importante segnalare gli incidenti di cyberbullismo?* (Concentratevi sull’interruzione del ciclo di isolamento digitale).

Gruppo 5: *In che modo le e gli studenti possono rendere più sicuri e inclusivi gli spazi digitali?* (Concentratevi sulla cultura digitale proattiva).



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Gruppo 6: *Quali azioni possono compiere le compagne o i compagni per aiutare la vittima di cyberbullismo? (Concentratevi sulle alleanze interpersonali).*

- Tieni sotto controllo i limiti della discussione. Se le e gli studenti iniziano a fare riferimento a compagne e compagni reali, indica loro l'icona della catena di bamboleine di carta colorata nell'angolo in basso a destra dello schermo:
“Osservate le figure intrecciate tra loro sullo schermo. Simboleggiano la solidarietà collettiva, non la divisione. Concentratevi sul fare dei commenti analitici, basatevi sui personaggi di fantasia e non menzionate persone reali o i loro profili social”.
- Quando i gruppi terminano l'attività, invita ciascun gruppo a trarre le proprie conclusioni, indicando le strategie e le linee guida su cui hanno appena finito di lavorare per intervenire in modo attivo in difesa delle persone prese di mira, e a sintetizzarle nella locandina realizzata in modo professionale su Canva: **“Il codice di condotta online della classe”**. Questi codici digitali di condotta verranno esposti, condivisi digitalmente con la rete della scuola e stampati per essere appesi in classe come una dichiarazione permanente del loro impegno verso il mantenimento della sicurezza digitale.

Seconda ora (40 Minuti): Metodo Fishbowl & protocollo dell'alleanza digitale (Facoltativa)

- Esorta le e gli studenti a scrivere il testo di un messaggio di supporto in risposta alla conversazione analizzata nello scenario per interrompere il flusso di messaggi scatenato dalla condivisione del meme.
- Ribadisci la regola chiave: *La risposta non deve mirare a uno scontro diretto e deve anzi evitare di attaccare la bulla o il bulla, cosa che potrebbe solo peggiorare ulteriormente la situazione.* * Possibili opzioni approvate: *“Cancellalo, non è divertente”, “Ari si è impegnata tanto in questo lavoro, rimuovi le modifiche che hai apportato” oppure “Questa chat di gruppo è per condividere gli aggiornamenti sulle lezioni, smettiamola.”*



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



- Posiziona quattro sedie al centro della stanza. Invita il resto della classe a formare un ampio cerchio attorno alle sedie. Chiedi a quattro studenti di sedersi per discutere queste seguenti domande mentre il resto della classe ascolta:
 1. *“Perché un meme crudele che prende di mira una disabilità fisica provoca un profondo dolore emotivo al senso di sicurezza accademica di una o uno studente?”*
 2. *“In che modo il nascondersi dietro uno schermo altera il senso di responsabilità morale di una o uno studente rispetto al rivolgere un insulto in presenza?”*
 3. *“Quali sono le responsabilità concrete di un’amministratrice o di un amministratore di una chat di gruppo quando vengono fatti veicolare al suo interno commenti discriminatori basati sulla disabilità o volti a escludere qualcuno?”*

Se una o uno studente dal cerchio esterno desidera contribuire, devono avvicinarsi al centro, toccare la spalla di una o uno studente seduto e scambiarsi il posto.

- Chiedi a tutte e a tutti gli studenti di aprire i loro quaderni digitali e invitali a scrivere il proprio **“Protocollo dell’alleanza digitale”** composto da tre regole:
 1. Non inoltrare o catturare mai una schermata di un meme denigratorio che prende di mira una compagna o un compagno.
 2. Inviare sempre un messaggio di supporto privatamente alla vittima di bullismo (ad es., *“Ho visto il messaggio sul gruppo, è stato del tutto inappropriato. Penso che la tua opera sia bellissima”*).
 3. Cattura una schermata in cui è evidente l’abuso e le informazioni su data e ora dell’episodio di bullismo per segnalarlo a una persona adulta di fiducia.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

APPENDICE: RISORSE DIDATTICHE & MODELLI PER LE E GLI STUDENTI

CAPITOLO 5: SCHEDE PER STUDENTI E REGISTRO DELLE RIFLESSIONI PERSONALI

5.1 Il registro delle riflessioni personali relative agli scenari (strumento di monitoraggio delle conoscenze e delle emozioni)

Gruppo di riferimento: 7–16 anni (adattabile a tutti i moduli)

Istruzioni per le e gli studenti: Compilate il seguente registro delle vostre riflessioni personali individualmente al termine della simulazione di gioco digitale.

PARTE 1: MONITORAGGIO DELLE EMOZIONI

1. **La prospettiva del personaggio:** quale personaggio hai seguito nello scenario? Come si è sentita/o quando il conflitto ha raggiunto il culmine? Utilizza un lessico emotivo sofisticato (ad es., *isolata/o*, *umiliata/o*, *svalutata/o*, *tradita/o*, *intrappolata/o* *socialmente*).

La mia risposta:

2. **L'impatto del pubblico:** In che modo la reazione delle compagne e dei compagni che hanno assistito alla scena ha influenzato le emozioni della persona presa di mira? (ad es., le emoji che ridono o il silenzio hanno moltiplicato l'effetto dannoso?)

La mia risposta:

3. **Autoanalisi:** Se aveste vissuto voi questa stessa situazione, quale sarebbe stata la vostra reazione istintiva ed emotiva?

La mia risposta:

PARTE 2: CONOSCENZE E ANALISI DELLA SITUAZIONE

4. **Il punto di svolta cruciale:** Individuate il momento esatto in cui nel gioco la scelta di un personaggio ha migliorato o peggiorato significativamente la situazione.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



La mia risposta:

5. **Categorizzare le tensioni:** Secondo quanto affrontato nel Modulo 1, questo scenario ha ritratto un conflitto tra pari generale oppure un episodio di bullismo sistematico? Motivate la vostra scelta basandovi sui seguenti tre criteri: **Ripetizione, Intenzione e Squilibrio di potere.**
- [] Conflitto generale (Disaccordo occasionale, dinamica di potere equilibrata)
 - [] Bullismo sistematico (Attacchi ripetuti, danno intenzionale e squilibrio di potere)
6. **Il dilemma morale:** Quali paure o blocchi sociali potrebbero impedire a una spettatrice o a uno spettatore di intervenire per aiutare la persona presa di mira in questo scenario? (ad es., stato di ansia, diffusione della responsabilità, paura di diventare il prossimo bersaglio).

La mia risposta:

5.2 Bigliettino personale per intervenire in modo attivo in difesa delle altre persone

Istruzioni per le e gli studenti: Ritagliate il biglietto seguente e scrivete una frase che vi permetta di intervenire in modo sicuro ma concreto. Conservatelo nel vostro portapenne o portafoglio come un utile promemoria.

+-----+ | **Il kit dell'Upstander** | | |

Cosa posso dire (Frase diretta): | |

“-----” | |

(Esempi: “Smettila, non è divertente,” “Lasciala/o stare.”) | | | **Cosa posso fare (Azioni**

indirette): | | * Avvicinarsi fisicamente alla persona presa di mira per interromperne

l'isolamento. | | * Creare un diversivo tattico per interrompere l'aggressione in modo sicuro. | |

* Salvare immagini delle schermate digitali in cui si evince data e ora e mostrare queste prove a una persona adulta di fiducia. | +-----

-+



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

CAPITOLO 6: VALUTAZIONE FORMATIVA DI RINFORZO

6.1 Quiz relativo ai moduli da 1 a 4 (documento stampabile per la valutazione di classe)

Nome della o dello studente: _____ Data: _____

Istruzioni: Seleziona la risposta più appropriata.

1. **Quando uno scherzo casuale o una battuta divertente tra pari supera il limite e sconfina nel cyberbullismo?**
 - A) Quando una o un insegnante si accorge di ciò che sta accadendo.
 - B) Il momento esatto in cui la persona presa di mira desidera che lo scherzo finisca oppure quando si verificano uno squilibrio di potere, la mancanza di consenso e l'amplificazione da parte del pubblico.
 - C) Solo se fa uso di un linguaggio esplicitamente dannoso o volgare.
2. **Se reagisci a un meme imbarazzante, realizzato senza il consenso della persona presa di mira, usando l'emoji che ride in una chat di gruppo, quale ruolo hai scelto di assumere?**
 - A) Spettatrice o spettatore innocente, non hai creato tu il meme.
 - B) Upstander, perché stai cercando di alleggerire la discussione sulla chat.
 - C) Sostenitrice o sostenitore di chi commette l'aggressione, perché hai approvato quello che ha fatto e stai moltiplicando l'umiliazione pubblica di quella persona.
3. **Cosa indica il concetto noto come "Effetto di disinibizione digitale"?**
 - A) La velocità con cui una fotografia digitale si diffonde sui forum scolastici.
 - B) Come la mancanza di contatto visivo e della possibilità di scambiarsi feedback in presenza durante gli scambi online porti il cervello umano ad attenuare i propri filtri sociali e morali.
 - C) Le impostazioni tecniche usate per bloccare gli utenti che sui social media hanno cattive intenzioni.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI



Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi



kmop



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

4. Quale delle opzioni seguenti è considerato una forma di “Intervento indiretto” efficace e a basso rischio per chi assiste a un atto di esclusione fisica o verbale?

- A) Ricorrere a una reazione fisica per respingere la bulla o il bullo.
- B) Coinvolgere rapidamente la rete di protezione composta da persone adulte della scuola (insegnante, responsabile del piano o dirigente scolastico).
- C) Rimanere immobili per evitare di attirare l’attenzione su di sé.

Elenco risposte esatte per la o il docente:

1. **B** — Un commento smette di essere una battuta nel momento in cui provoca disagio, è privo del consenso della persona interessata e comporta un rapporto di potere.
2. **C** — Le emoji che ridono rafforzano attivamente e amplificano le molestie digitali.
3. **B** — La disinibizione digitale spiega perché le e gli studenti dicono online cose che non direbbero mai di persona.
4. **B** — Il supporto delle persone adulte tutela chi interviene a difesa della vittima, garantendone al contempo la sicurezza.

CAPITOLO 7: SCHEDE DI LAVORO SULLE STRATEGIE PER AFFRONTARE E CONTRASTARE IL BULLISMO

7.1 Modello comunicativo della giraffa (strumento di inclusione sociale)

Nell’ambito del progetto SABE, distinguiamo tra due modi di comunicare: quello dello **sciacallo** (incolpa, usa etichette, mette in atto dinamiche di esclusione) e quello della **giraffa** (prova empatia, ha una prospettiva più ampia, dichiara i propri bisogni).

Attività: Traduci le frasi dello sciacallo che intendono generare esclusione in frasi accoglienti secondo il modello comunicativo della giraffa.



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



Lo sciacallo - Dinamica di esclusione	La giraffa – dinamica inclusiva
<i>“Vattene, le squadre sono già al completo, non c’è posto per te.”</i>	<i>“Abbiamo già cominciato la partita, ma puoi essere la/il prossima/o a entrare in campo, o magari possiamo aggiungere un membro in più alla nostra squadra!”</i>
<i>“on puoi giocare a calcio con noi, sei troppo lenta/o e ci fai perdere sempre.”</i>	Tocca a te:
<i>“Questa è la nostra panchina. Vai a trovarne un'altra dove sederti.”</i>	Tocca a te:

7.2.1 protocollo sull'impronta digitale (strategia per contrastare il cyberbullismo)

Se siete vittima oppure testimoni di una molestia a danno di una compagna o di un compagno in una chat di gruppo, puoi mettere in pratica il seguente **protocollo in tre fasi**:

- **Fase 1: Non reagire o rimuovere il messaggio in preda al panico.** Prendere parte a una guerra di messaggi esacerba il conflitto. Non cancellate subito la conversazione, poiché potrà servire come prova.



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**



**Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi**



kmOp



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

- **Fase 2: Conserva le prove.** Catturate subito una **schermata** che mostri le informazioni dell'account della o del mittente, il testo o il contenuto multimediale specifico e l'ora esatta.
- **Fase 3: Avviate la fase di supporto in privato.** Riducete a icona la chat di gruppo e aprite la chat privata con la compagna o il compagno preso di mira. Fate in modo che sappia che ha il vostro supporto e che siete intenzionati a segnalare insieme l'accaduto a una persona adulta.

CAPITOLO 8: PORTALI DI SEGNALAZIONE E HELP LINE NAZIONALI

Docenti e studenti possono accedere alle forme di supporto istituzionale, ai servizi di assistenza legale e di counseling attraverso il ricorso alle seguenti reti nazionali dedicate:

Paese partner	Help line nazionale dedicata a bambine e bambini (Gratuita/Riservata)	Sito Internet Ufficiale per la Lotta al Bullismo / Cyberbullismo
Polonia	116 111 (Telefon Zaufania dla Dzieci i Młodzieży)	www.sieciaki.pl / dyzurnet.pl
Romania	119 The Child Protection Anti-Abuse Hotline 116 111 (Asociația Telefonul Copilului)	https://www.salvaticopiii.ro/ce-facem/protectie/siguranta-pe-internet
Bulgaria	116 111 — Linea telefonica nazionale per bambine e bambini / Национална телефонна линия за деца , Gestito dall'Agenzia nazionale per la tutela dei minori.	www.safenet.bg Direzione per i Crimini Informatici - GDBOP/ cybercrime.bg.



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.



**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**



**Międzynarodowa Szkoła Podstawowa
Edukacji Innowacyjnej w Łodzi**



Liceul Tehnologic Ticlești
JUDEȚUL GORJ - ROMANIA

Paese partner	<i>Help line nazionale dedicata a bambine e bambini (Gratuita/Riservata)</i>	Sito Internet Ufficiale per la Lotta al Bullismo / Cyberbullismo
	In caso di pericolo imminente: 112 . In caso di bisogno di supporto per la sicurezza online: 124 123 .	
Grecia	1056 (Help line SOS nazionale per minori)	www.cyberalert.gr / www.hamogelo.gr
Italia	114 (Emergenza Infanzia) / 19696 (Telefono Azzurro)	www.generazioniconnesse.it
Turchia	ALO 183 (Sosyal Destek Hattı) / ALO 141 (MEB İletişim)	www.guvenliweb.org.tr / ihbarweb.org.tr



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.