

CYBERBULLISMO

...identità da ritrovare...

Internet e le nuove tecnologie sono una preziosa risorsa per i ragazzi delle nuove generazioni che vivono quotidianamente il mondo digitale. Negli ultimi anni hanno creato un nuovo modo di comunicare e mantenere le relazioni, ma allo stesso tempo stanno esponendo i ragazzi ai rischi che questo nuovo mondo nasconde, se usato in maniera impropria. L'uso inadeguato di cellulari e internet può portare a commettere azioni che non di rado sfociano nell'illegalità e gli strumenti interattivi che il web 2.0 mette a disposizione possono essere adoperati per creare nuove forme di prevaricazione e violenza fra i ragazzi. Fra queste, la forma attualmente più diffusa nel mondo scolastico è il cyberbullismo, quel comportamento aggressivo con il quale un individuo o un gruppo, intenzionalmente, prevaricano e molestano un loro pari attraverso l'uso delle tecnologie. Diversi sono i tratti caratteristici che possono ricondurre al più tipico fenomeno del bullismo, con la grande differenza che la mediazione dello

strumento tecnologico può rendere ancora più gravi le conseguenze di questo comportamento. Non occorre, per esempio, che il comportamento sia ripetuto nel tempo, perché il materiale pubblicato online va oltre lo spazio e il tempo: anche un singolo gesto può raggiungere un pubblico vastissimo e per un tempo potenzialmente illimitato. Inoltre la rete permette di mantenere l'anonimato dell'aggressore che ha la sicurezza di non essere scoperto oppure, nel caso si renda pubblico, mette in atto meccanismi di deresponsabilizzazione e depersonalizzazione.

Mandare messaggi ostili e provocatori, inviare commenti falsi o dispregiativi, rubare il cellulare o le password o utilizzare informazioni personali per denigrare una persona, escludere intenzionalmente qualcuno da gruppi, riprendere con un video situazioni in cui una persona subisce forme di violenza sono tutte forme di prepotenza online riconducibili al fenomeno del cyberbullismo.



essere **umani**
ONLUS

La
di **BOTTEGA**
manità

OBIETTIVO

Promuovere lo sviluppo di atteggiamenti e comportamenti pro-sociali che portino alla costruzione di relazioni sane sia nel contesto scolastico che extra scolastico.

Obiettivi Specifici

- Fornire informazioni ai ragazzi sui rischi che questi comportamenti possono portare sia in chi li subisce sia in chi li mette in atto
- Riflettere su quali atteggiamenti possano essere considerati scherzi divertenti e quali invece sfocino nella violenza fisica e psicologica
- Fornire strumenti ai ragazzi per riconoscere i comportamenti a rischio e per capire come eventualmente intervenire
- Fare in modo che il cyberbullismo non si trasformi in una normale e accettata forma di comunicazione tra ragazzi
- Promuovere metodologie di gestione dei conflitti basate sull'incontro faccia a faccia e sulla responsabilizzazione delle persone coinvolte (mediazione)

METODOLOGIA

Questo percorso rientra nel progetto "La Bottega di Umanità", con il quale si intende promuovere una visione artigianale del lavoro sociale attraverso l'utilizzo e la divulgazione di diversi "attrezzi del mestiere". Lo strumento utilizzato in questo caso sarà quello della "mediazione", da intendere come pratica attraverso la quale si cerca di riparare un rapporto interpersonale che, per qualsiasi motivo, si è già incrinato se non addirittura spezzato.

La campagna si basa sui principi condivisi dal The Bullying Prevention Program (BPP), progettato per combattere i fenomeni del bullismo nel sistema scolastico, ed ha come obiettivo la limitazione dei comportamenti inaccettabili ad esempio attraverso la creazione e la comunicazione di regole contro il bullismo, delle conseguenze negative che si incorrono alla violazione di questo regolamento, e la promozione di modelli di comportamento positivi attraverso lo sviluppo di capacità-pro sociali.

Il tema verrà trattato utilizzando la rete e le tecnologie come risorse, ci si avvarrà dell'apporto degli strumenti messi a disposizione dal Progetto Tabby (progetto europeo per la Valutazione della Minaccia di Cyberbullismo nei Giovani) dove attraverso documenti audiovisivi raccontano episodi di bullismo e cyberbullismo riscontrabili ogni giorno nelle scuole, utilizzando un linguaggio comunicativo condiviso dai ragazzi. L'utilizzo dei video permetterà attraverso un gioco di scambio di ruoli di mettersi nei panni degli altri e acquisire strumenti per gestire le situazioni di rischio. Nei primi 2 incontri la visione dei video permetterà la stimolazione di una discussione guidata sull'argomento. Successivamente in base alle riflessioni fatte verranno scritte dai ragazzi stessi alcune regole contro il cyberbullismo, le quali saranno confrontate con la Convenzione sui diritti dell'infanzia e dell'adolescenza. Nell'ultimo incontro sarà presentato alla classe uno strumento utile alla gestione dei conflitti che si possono verificare nel contesto della classe sia a livello reale che virtuale; si tratta dello strumento della mediazione, grazie al quale sarà possibile ri-umanizzare e responsabilizzare le persone coinvolte nel conflitto prima che esso degeneri in aggressività e violenza.

Alla fine del percorso la classe avrà individuato le regole e i diritti per combattere il cyberbullismo, che verranno pubblicate sul social network della scuola/classe (se presente).

Tutti gli studenti che partecipano verranno invitati a compilare il questionario Tabby. Le risposte che i ragazzi e le ragazze forniscono saranno utili a stimare in che misura i loro comportamenti nella vita reale e in internet li pongono a rischio di agire o subire le prepotenze online.

A CHI

Il percorso è rivolto agli alunni della scuola secondaria di primo grado, il fenomeno del cyberbullismo raggiunge la sua diffusione maggiore negli studenti tra i 12 e i 14 anni.

DOVE

L'attività verrà declinata a seconda degli spazi scolastici messi a disposizione, privilegiando l'utilizzo di aule con la possibilità di proiezioni audiovisive.