



**SGR**  
PER LA SCUOLA

### **Nota introduttiva**

“Da spettatori a protagonisti” è il progetto con il quale il Gruppo SGR affianca la scuola secondaria di 2° nella prevenzione del bullismo e del cyberbullismo. Consiste in un’offerta didattica aperta e flessibile costituita da laboratori che- con modalità in presenza e a distanza- potenziano l’apprendimento delle competenze trasversali. Accanto ai laboratori SGR attiva azioni per la comunicazione, la diffusione e la documentazione dei prodotti che sono realizzati dalle classi coinvolte in forma di video animati e di documenti e che, a loro volta, costituiscono la documentazione degli apprendimenti conseguiti. Il progetto, avviato nell’anno scolastico 2019/2020, ha visto incrementare la partecipazione passando dalle iniziali 13 classi alle 54 classi nell’anno appena concluso.

La quarta edizione consolida l’impianto iniziale del progetto con l’offerta dei laboratori più rilevanti che riserva esclusivamente alla scuola secondaria di 2°. Ad esso, infatti, viene affiancato il nuovo intervento “RispettoSI-insieme” che mette a regime l’esperienza – recentemente avviata - delle reti verticali tra scuola secondaria di 1° e di 2°; tale intervento, che dunque si sviluppa parallelamente, amplia l’attività e i laboratori a tutti i temi dell’educazione civica.

**Bullismo e cyberbullismo: i numeri di un fenomeno complesso che sottolinea l’importanza di formare sia all’utilizzo sicuro e responsabile della rete sia al potenziamento delle competenze sociali.**

*“Il bullismo e il cyberbullismo, quest’ultimo inteso come estensione del comportamento perpetrato attraverso la rete, sono fenomeni complessi che, nelle loro espressioni lievi, possono essere frutto di incomprensione sociale e di scarsa consapevolezza del proprio comportamento da parte di bambini e ragazzi, ma che possono avere, come spesso accade, rilevanza penale”<sup>1</sup>* L’Osservatorio In-Difesa ripropone dati relativi al fenomeno evidenziando come essi restino comunque troppo alti:

**6 adolescenti su 10 hanno assistito ad atti di bullismo e/o cyberbullismo. Quasi la metà degli adolescenti ha vissuto sulla propria pelle atti di bullismo da parte di compagni (44,9%, che sale al 46,5% nei maschi). Il cyberbullismo invece colpisce di più le ragazze: il 12,4% delle giovani ammette di esserne state vittima, contro il 10,4% dei ragazzi. A questo si somma la sofferenza provocata dai commenti a sfondo sessuale, subiti dal 32% delle ragazze, contro il 6,7% dei ragazzi. Tra le molestie online, le provocazioni in rete, conosciute come “trolling”, disturbano il 9,5% degli adolescenti, ma colpiscono di più i maschi (16% delle femmine (7,2%). Tra le ansie degli adolescenti italiani sui temi legati a bullismo e cyberbullismo è proprio la violenza in rete a fare più paura. Il cyberbullismo viene infatti percepito da 4 adolescenti su 10 (39,7%) come molto rischioso; ad essere più preoccupati sono i maschi (43,2%), rispetto alle femmine (38,2%). Al secondo posto troviamo la paura di diventare bersaglio di trolling e di subire molestie online, con il 37,3%. Qui ad essere più preoccupate sono le ragazze (39,5%) contro il 31,7% dei maschi. La perdita della propria privacy è considerato un rischio dal 33,1% degli adolescenti, con lo scarto di un punto tra femmine e maschi, a favore di quest’ultimi. Il 32% delle ragazze teme di diventare bersaglio di appellativi volgari, cosa che preoccupa solo il 21,8% dei ragazzi. Essere adescate online è l’incubo da una ragazza su 3 (28,4%). Tra i**

<sup>1</sup> Linee di orientamento per il contrasto dei fenomeni del bullismo e cyberbullismo



**SGR**  
PER LA SCUOLA

**Da spettatori a protagonisti- progetto per la prevenzione del bullismo a scuola  
IV edizione 2022/2023**

*rispondenti al questionario ci sono anche coloro che mettono in pratica atti di bullismo e/o cyberbullismo: 1 ragazzo su 10 ammette di aver compiuto atti di bullismo e/o cyberbullismo, mentre la percentuale si dimezza quando a rispondere sono le ragazze.*

Di edizione in edizione e attraverso il lavoro svolto insieme agli insegnanti, le opportunità formative offerte sono divenute più ricche anche per il più forte ancoraggio a specifici riferimenti teorici e normativi tra i quali indichiamo in particolare:

***“linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni del bullismo e del cyberbullismo”***. (Miur gennaio 2021). Il progetto si inserisce nel filone della “prevenzione primaria” per affiancare la scuola nella promozione della maggiore consapevolezza del fenomeno del bullismo e delle prepotenze a scuola; dell’empatia verso la vittima; dell’individuazione di strategie appropriate per prevenire il bullismo e per costruire una scuola libera dal bullismo.

***“Linee guida per l’insegnamento dell’educazione civica”***, in applicazione della Legge 92/20 agosto 2019. Il progetto offre attività laboratoriali specifiche coerenti con alcuni nuclei tematici lì indicati.

***“Percorsi per le competenze trasversali e per l’orientamenti- Pcto- Linee guida”***, metodologia per favorire e potenziare le connessioni tra gli apprendimenti in contesti formali, informali e non formali, per valorizzare l’aspetto emotivo e relazionale come parte sostanziale del processo di formazione; per sviluppare le competenze chiave per l’apprendimento permanente.

***Le “competenze chiave per l’apprendimento permanente***, assunte come “Risultati di apprendimento” da perseguire in tutti i gradi e indirizzi del ciclo di istruzione, nella Certificazione al termine della primaria e alla conclusione del primo ciclo; nei PCTO. Si tratta di competenze fondamentali per abilitare i giovani ad affrontare le incertezze dei nuovi scenari e fondamentali anche per assumere comportamenti responsabili e solidali, adottare uno stile di vita sostenibile, sviluppare creatività e orientamento alla soluzione dei problemi, apprendere l’uso corretto delle emozioni, imparare dall’esperienza, promuovere progettualità; il loro sviluppo è in larga parte affidato alle metodologie didattiche e agli ambienti di apprendimento. Ci riferiamo in particolare, attraverso il progetto, alle competenze sociali e civiche, alla competenza digitale e alla competenza imprenditoriale.

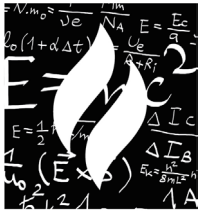
**I laboratori e le risorse per l’edizione 2022/2023**

Come nella precedente edizione, le opportunità offerte alla scuola per “costruire” il proprio percorso “Da spettatori a Protagonisti”, consistono in risorse professionali interne ed esterne al gruppo SGR, risorse video, risorse strumentali. È l’insegnante a “comporre” il percorso in cui coinvolgere la propria classe, accedendo alle molteplici opportunità offerte e che fanno riferimento a più modalità, più linguaggi, per meglio corrispondere ai risultati di apprendimento perseguiti. La conduzione dei laboratori è affidata alle seguenti risorse professionali:

Melissa Ciacci, psicologa e psicoterapeuta

Emanuela Garuffi, psicologa e psicoterapeuta

Stefano Stambazzi, esperto social media marketing



**SGR**  
PER LA SCUOLA

Competenza personale, sociale e capacità di imparare ad imparare

**1. Laboratorio “Riconoscere il bullismo, riflettere sulla propria esperienza” - ore 4 (Dr.ssa Emanuela Garuffi; dr.ssa Melissa Ciacci)**

Attraverso modalità interattive e role playing , il laboratorio facilita negli studenti una riflessione su alcuni temi che caratterizzano il loro essere adolescenti: il rispetto degli altri e della diversità; fronteggiare il pregiudizio per prevenire comportamenti di esclusione e violenza psicologica e fisica; costruire un Io responsabile, anche attraverso attività da svolgere in classe come l'elaborazione di un tutorial, ovvero regole interne al funzionamento sano del gruppo classe, scelte proprio dalla capacità riflessiva dei singoli studenti. Affinare nuove abilità sociali, richieste in un'età nuova, dove è necessario imparare altri codici di funzionamento per costruire relazioni gratificanti e di fiducia, che possano essere un ponte con la famiglia; amicizia e legami affettivi; proporsi in sicurezza quando si utilizzano i social.

Sulla base delle esperienze condotte, sono proposte alternativamente due modalità di realizzazione del laboratorio: a distanza (videoconferenza) e con la classe articolata in 2 sottogruppi coinvolti in tempi differenti e ciascuno per 1,5 ora; in presenza, preferibilmente con la classe articolata in 2 sottogruppi coinvolti in tempi diversi; ogni sottogruppo è impegnato per 2 ore

Competenza digitale

La conduzione dei laboratori di seguito elencati è affidata al dr Stefano Stambazzi, esperto social media

**2. Laboratorio “: Come utilizzare in modo efficace il proprio smartphone e i social media nel rispetto della privacy e del proprio tempo libero o libero” – ore 2**

Attraverso esercitazioni compiute in tempo reale sul proprio cellulare, gli studenti approfondiscono i seguenti temi: social media, privacy e fake news; sicurezza, password, autenticazione in due fattori; riconoscere pagine login ed e-mail finte; strumenti digitali per misurare e gestire meglio il tempo dedicato allo smartphone: social network e app di chat (effetti in termini di salute, miglioramento della qualità del tempo libero ed efficacia del metodo di studio). Un quiz proposto al termine del laboratorio aiuta il formatore a recuperare contenuti non sufficientemente acquisiti)

**3. Laboratorio: Google Workspace for Education e collaborazione a distanza- ore 5(Requisiti: computer connesso a internet)**

Attraverso esercitazioni in diretta, gli studenti imparano a collaborare a distanza per creare documenti che siano frutto di un'attività di gruppo. Il laboratorio è in parte nuovo rispetto a quello del precedente anno e affronta sia le competenze tecniche legate all'uso di determinati programmi (per creare documenti di testo, fogli di calcolo, presentazioni, annotazioni, checklist condivise, immagini e infografiche) sia le competenze sociali e organizzative per gestire in modo efficace la collaborazione a distanza. Gli studenti approfondiscono i seguenti temi:

- Il ruolo dell'host e come organizzare in modo efficace una conference call



# SGR

PER LA SCUOLA

- Google Documenti
- Google Fogli
- Google Presentazioni
- Creazione di note condivise su Google Keep
- Ricerca avanzata su Google
- Creare e modificare immagini online con [Canva](#)

Su richiesta dell'insegnante, Il programma del laboratorio può essere adattato in base alle competenze pregresse degli alunni e alle necessità formative specifiche della classe.

#### **4. Laboratorio per la trasformazione di storie in video animati – ore 6**(Requisiti: computer connesso a internet)

Gli studenti imparano a realizzare contenuti digitali nel rispetto del diritto d'autore e attraverso programmi dedicati: Pixton (creazione fumetti), Powtoon, Animaker (creazione video animati). Gli argomenti proposti riguardano l'Introduzione al copyright; i database di contenuti senza copyright; la creazione di storyboard. Per i programmi elencati, SGR procederà all'abbonamento

#### **5. Laboratorio Post e Stories per comunicare in modo responsabile ed efficace sui social – ore 5** (Requisiti: computer connesso a internet (se possibile anche uno smartphone).

La prima parte del laboratorio affronta il fenomeno dell'odio in rete, coinvolgendo gli studenti su alcuni temi focali: cos'è l'hate speech? Perché è così diffuso? Chi sono le vittime? Quali sono le conseguenze e le implicazioni? Qual è il peso delle parole che utilizziamo online e offline? Come possiamo contrastare l'odio in rete? La seconda parte coinvolge gli studenti in attività utili a comprendere le differenze tra la comunicazione online e offline, conoscere le caratteristiche dei post, delle storie e degli algoritmi social, apprendere le regole base del copywriting e imparare ad usare un programma gratuito per modificare immagini e creare infografiche (Canva.com). Queste competenze e strumenti saranno subito messi in pratica da ciascun studente durante il laboratorio, per preparare uno o più post e storie sui valori antagonisti del cyberbullismo.

#### **Le Risorse professionali interne al gruppo SGR: esperti I.T e Grafici per la produzione mediale**

Il Gruppo SGR dispone di competenze professionali e tecniche per supportare la traduzione mediale delle storie e dei prodotti in genere realizzati dai ragazzi: brevi regie e scenografie, scatti fotografici, immagini integrate da un sonoro ecc. Nello specifico:

- Realizzazione di prodotti video a partire da semilavorati. Possiamo prendere in consegna semilavorati (riprese sonore e video; scatti fotografici) e assemblare il video. La classe scrive una regia, attribuisce i ruoli e i testi, mette in scena, registra sonoro e video con lo smartphone. Con il supporto dei tecnici di SGR (che operano in back office) il semilavorato diventa un videoclip. Il lavoro di registrazione può essere preceduto, se richiesto, da un incontro degli studenti con un tecnico della produzione multimediale del Gruppo SGR.



**SGR**  
PER LA SCUOLA

***Da spettatori a protagonisti- progetto per la prevenzione del bullismo a scuola  
IV edizione 2022/2023***

- Revisione materiali. Possiamo supportare la fase di revisione di prodotti interamente realizzati dai ragazzi con l'obiettivo di migliorarne la fruibilità.
- Digitalizzazione, di storie, fumetti, materiali didattici elaborati dagli studenti. È funzionale alla loro fruizione on line.

**Altre risorse:**

- **Documentario "Da spettatori a protagonisti"**, trasmissione (circa 20') realizzato a conclusione della II edizione del progetto e che raccoglie la testimonianza di studenti e di insegnanti. Può essere utilizzata per introdurre le classi al lavoro che li attende o per aprire un incontro con i genitori
- **"Adolescenza, bullismo, social; Piccola Guida per i genitori scritta insieme agli studenti"**. Semplice opuscolo che propone punti di attenzione per i genitori a partire dai grandi cambiamenti che interessano l'adolescenza. L'opuscolo può essere utilizzato per presentare l'attività ai genitori o essere semplicemente distribuito attraverso gli studenti che partecipano alla III edizione.

**Patrocini e collaborazioni (in corso di approvazione)**

Regione Emilia-Romagna, Comune di Rimini.

**Nicoletta Renzi**  
**Referente Progetto Bullismo e**  
**Cyberbullismo**  
Gruppo Società Gas Rimini S.p.A.  
Tel. +39 0541 303030  
Email: [nicoletta.renzi@gasrimini.it](mailto:nicoletta.renzi@gasrimini.it)