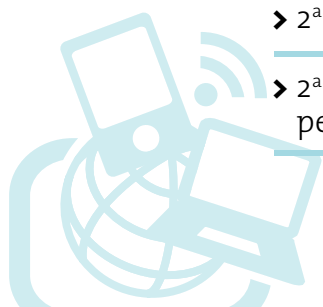




Tema	Sostegno orientato alle soluzioni in gruppi di pari in situazioni di cyber-mobbing 1ª lezione > Attività sulle conoscenze teoriche 2ª e 3ª lezione > Attività pratica
Tempo necessario	3 x 1 lezione Suggerimento: È possibile condensare la 2ª e la 3ª lezione in 45 minuti, se ci si occupa di un solo gioco di ruolo.
Materie	Affinità con le seguenti materie: > Uomo e ambiente > Italiano > Informatica
Metodi	> Utilizzo di (nuovi) media > Approccio orientato alle soluzioni nel gruppo classe > Giochi di ruolo in piccoli gruppi > Educazione/prevenzione tra pari, peer-education > Riflessione
Impiego	Ideale come: > approfondimento sul tema cyber-mobbing e su come gestire il bullismo virtuale > unità d'apprendimento in una giornata o settimana a progetto > apprendimento attivo
Materiale	> Pianificazione Scheda NM CM2 2 > Informazione Scheda NM CM2 3 > Svolgimento della 1ª e della 2ª lezione Scheda NM CM2 4 > 1ª lezione: scheda incarico Scheda NM CM2 5 > 1ª lezione: scheda con le domande per la discussione Scheda NM CM2 6 > 2ª e 3ª lezione: scheda incarico Scheda NM CM2 7 > 2ª e 3ª lezione: scheda con i giochi di ruolo Scheda NM CM2 8,9 > 2ª e 3ª lezione: scheda con le domande per la riflessione Scheda NM CM2 10



**Introduzione**

Quest'unità di apprendimento si prefigge l'obiettivo di informare allieve e allievi su come comportarsi in caso di situazioni di cyber-mobbing. I giovani coinvolti – in maniera diretta o indiretta – sono spesso disarmati e non sanno come aiutare o farsi aiutare. Lo scopo di questa sequenza di lezioni è di indicare possibili strategie per sostenere gli amici vittime di cyber-mobbing.

Obiettivi

► Le allieve e gli allievi imparano sia da un punto di vista teorico che pratico come comportarsi in situazioni di cyber-mobbing in maniera corretta e orientata alle soluzioni. Durante le attività con la classe ci si concentra sulle competenze sociali e di riflessione.

Preparazione

- preparare beamer, pc, internet e audio
- disporre banchi e sedi in semicerchio
- organizzare spazi per i lavori di gruppo (2 aule e atrio/corridoio)
- preparare fogli per flip chart
- video (in tedesco; i dialoghi sono brevi e semplici):
www.youtube.com/watch?v=OoJA7ijxZbE&feature=player_detailpage

**Svolgimento/
Moduli**

■ Input ■ Lavoro di gruppo ■ Gruppo classe

Tempo	Temi/Attività	Metodo/Forma	Materiale/Suggerimenti
1ª lezione			
5'	Breve introduzione su tema e obiettivi	Input	
5'	Video	Guardare il video, prendere appunti	► beamer, pc, internet, audio
15'	Cercare le soluzioni	Piccoli gruppi, condivisione di esperienze	► Schede di lavoro, incarico e domande
20'	Soluzioni, rispettivamente definire le possibili strategie	Gruppo classe, condivisione	► Flip chart
2ª e 3ª lezione			
5'	Breve introduzione, tema e obiettivi	Input	
5'	Video	Guardare il video, prendere appunti	► beamer, pc, internet, audio
30'	Preparazione del gioco di ruolo	Piccoli gruppi	► Schede di lavoro, incarico e distribuzione dei fogli nei vari locali
50'	Presentazione delle scenette e riflessione	Piccoli gruppi, gruppo classe, condivisione	

Suggerimento

È possibile condensare la 2ª e la 3ª lezione in 45 minuti, se ci si occupa di uno solo gioco di ruolo.



Informazione d'approfondimento

Gestione del cyber-mobbing

In internet, così come in varie pubblicazioni, è possibile trovare vari consigli utili su come comportarsi di fronte al cyber-mobbing (vedi anche be-freelance **NM | CM | 9**).

Nonostante la sensibilizzazione, l'attività di prevenzione e i numerosi consigli accadono continuamente gravi casi di cyber-mobbing.

Le vittime trovano il coraggio di parlare a qualcuno delle molestie che hanno subito in internet? A chi si rivolgono? Questi due interrogativi sono fondamentali quando ci si occupa di cyberbullismo.

Uno studio ha evidenziato che più della metà delle vittime di cyber-mobbing si è confidata con un coetaneo o una coetanea. Le amiche e gli amici sono spesso disarmati di fronte a simili situazioni e non sanno come aiutare in maniera adeguata la vittima.

Se i giovani parlano a casa delle molestie cui sono vittime, rischiano la confisca del cellulare o il divieto da parte dei genitori o dell'autorità parentale di navigare in internet. In questo modo, le ragazze e i ragazzi sono ulteriormente puniti perché a loro viene preclusa ogni possibilità di utilizzare i nuovi media, soprattutto di far capo agli aspetti positivi, come la rete sociale di amici nei social media, la ricerca di informazioni nel web, i giochi online, la musica, ecc.

Alla luce di queste considerazioni, è molto importante discutere ed esercitare tra pari e in classe come comportarsi nel caso in cui si fosse confrontati con situazioni di cyber-mobbing.





Sostegno orientato alle soluzioni in gruppi di pari in situazioni di cyber-mobbing

- 1ª lezione: incarico**
- ▶ Con le allieve e gli allievi ci si occupa degli aspetti teorici legati al comportamento da assumere nel caso in cui si venisse a conoscenza di situazioni di cyber-mobbing.
 - ▶ Dopo una breve introduzione al tema con il gruppo classe, si passa alla visione del film www.youtube.com/watch?v=OoJA7ijxZbE&feature=player_detailpage (in tedesco). Le scolare e gli scolari prendono appunti durante la visione del video, focalizzando l'attenzione soprattutto sulla reazione della sorella della vittima.
 - ▶ In seguito, le allieve e gli allievi discutono in piccoli gruppi su come avrebbe dovuto comportarsi la sorella nei confronti della vittima, secondo un approccio orientato alla soluzione dei problemi.
 - ▶ Alla fine della prima lezione, i gruppi presentano alla classe le proposte scaturite dall'attività. L'insegnante le annota e le riassume a mo' di verifica degli obiettivi sulla flip chart.

Obiettivo ▶ Conoscere il corretto comportamento di fronte a situazioni di cyber-mobbing

- 2ª lezione: incarico**
- ▶ Con le allieve e gli allievi ci si occupa degli aspetti pratici legati al comportamento corretto da assumere nel caso in cui si fosse confrontati con situazioni di cyber-mobbing.
 - ▶ Dopo aver ripreso il filo con la lezione precedente, alle scolare e agli scolari viene mostrato nuovamente il filmato sul cyber-mobbing. In seguito, si formano piccoli gruppi e vengono distribuite le carte con la breve descrizione dei giochi di ruolo. Le allieve e gli allievi hanno il compito di esercitare la scenetta, affrontando la situazione di cyber-mobbing secondo un comportamento orientato alla soluzione del problema.
 - ▶ Alla fine, i gruppi presentano i giochi di ruolo al gruppo classe. La lezione termina con un momento di analisi e di riflessione sulle varie scenette.

Obiettivo ▶ Imparare un corretto comportamento in caso di situazioni di cyber-mobbing





Incarico per la discussione di gruppo, 1^a lezione

- 1.** Formate gruppi composti di un massimo di cinque allieve/allievi e leggete le domande. Nel caso in cui ci fossero dei dubbi, rivolgetevi all'insegnante.
- 2.** Designate un/a portavoce che avrà il compito di presentare le vostre proposte di soluzione al gruppo classe.
- 3.** Designate un/a responsabile che avrà il compito di tenere d'occhio il tempo a disposizione (15 minuti).
- 4.** Scegliete un/a segretario/a che prenda nota delle proposte di soluzione scaturite dalla discussione.
- 5.** Leggete le domande e discutetele assieme. Date la possibilità a tutti i membri del gruppo di esprimere la propria opinione.
- 6.** La/Il portavoce presenta le proposte di soluzione al gruppo classe.



Possibili domande sul film ^{1ª} lezione

- Come si comporta la sorella all'inizio?
- Perché si comporta così? Che cosa sta facendo?
- Come avrebbe dovuto reagire la sorella della vittima? Avete delle proposte alternative?
- Secondo voi, quali reazioni avrebbero suscitato le vostre proposte nella vittima?



Incarico sul gioco di ruolo; 1ª e 2ª lezione

1. Formate gruppi composti di un massimo di 6 allieve/allievi e spostatevi negli spazi a vostra disposizione.
2. Designate qualcuno che abbia il compito di tenere d'occhio il tempo a disposizione per l'attività (30 minuti).
3. Tutti scelgono una carta.
4. Ognuno legge la propria carta ad alta voce affinché tutti i membri del gruppo sappiano quale ruolo ha ciascuno.
5. Preparate il gioco di ruolo. È permesso improvvisare; la descrizione sulla carta serve solo come spunto o orientamento. È importante che mettiate in scena il gioco di ruolo in maniera accattivante, utilizzando magari anche il materiale presente in aula.
6. Esercitate la scenetta.
7. Presentate la scenetta alla classe, considerando i consigli sottostanti.

Consigli:

- Parlate forte e articolate bene le parole, rivolgetevi sempre al vostro pubblico.
- Non deridete gli altri.



Carte per il gioco di ruolo



Tu sei Justin (15 anni) > vittima di cyber-mobbing

Justin è vittima di cyber-mobbing. Gli autori sono i suoi compagni di classe che lo molestano mediante il cellulare e in chat. Per questo motivo, Justin da una parte è triste e dall'altra arrabbiato. Dopo aver titubato a lungo, si è deciso di parlarne con Andrea, il suo miglior amico. I due cercano una soluzione affinché Justin possa lasciarsi alle spalle questa brutta situazione. Dopo averne discusso con Andrea, Justin si sente meglio perché sa che può contare sul sostegno e sulla comprensione dell'amico.



Tu sei Andrea, l'amico di Justin (15 anni)

Andrea non era a conoscenza delle molestie su internet e mediante il cellulare subite dall'amico. Inizialmente reagisce con grande sorpresa dopo aver ascoltato Justin. In seguito cerca di aiutarlo, lo invita a parlarne con sua madre e gli promette che sarà al suo fianco quando lo farà.



Tu sei la madre di Justin

La madre si era già resa conto che Justin stava trascorrendo un momento difficile, tuttavia non sapeva che cosa lo rattristasse. Dopo aver ascoltato il racconto del figlio, lo consola e gli infonde coraggio. Inoltre, esprime tutta la sua comprensione per la difficile situazione che sta vivendo e gli dice che può contare sul suo sostegno.





Carte per il gioco di ruolo



Tu sei Lia (14 anni) > Autore di cyber-mobbing

Lia è arrabbiata con Justin, perché quest'ultimo la ignora completamente nonostante gli abbia dichiarato tutto il suo amore in una lettera. Così, Lia decide di inviargli dei messaggi anonimi. Non ha il coraggio di farlo da sola e per questo motivo chiede il sostegno di Larissa, una sua cara amica.



Tu sei Larissa (15 anni) > Complice

Larissa scrive con Lia i messaggi segreti a Justin. Tuttavia, la sua coscienza le dice che non è giusto ciò che sta facendo. Vorrebbe dire a Lia che non ha nessuna voglia di collaborare con lei in questa vendetta virtuale, ma non trova il coraggio per farlo. E così, suo malgrado, si trova coinvolta in questa brutta situazione.



Tu sei l'assistente sociale della scuola (ruolo da assegnare nel caso in cui il gruppo conti sei membri)

L'assistente sociale cerca di trovare una soluzione con le persone coinvolte.





Possibili domande per favorire la riflessione

2^a e 3^a lezione

- La scenetta vi è piaciuta?
- Che cosa ha catturato particolarmente la vostra attenzione?
- Quale ruolo, personaggio vi ha colpito più degli altri?
- Come vi sono sembrate le idee di soluzione proposte dal gruppo?
- Come vi sareste sentiti se vi foste trovati nei panni di Justin?