



Global Junior Challenge

Projects to share the future

Published on *Global Junior Challenge* (<https://www.gjc.it>)

[Home](#) > CYBER FACTOR

CYBER FACTOR

Tipologia dell'ente/Kind of organization: ISTITUTO COMPRENSIVO

Nome dell'ente che lo ha realizzato/Organization-institute presenting the project: ISTITUTO COMPRENSIVO

Regione/Region: LAZIO

Paese/ Country: ITALY

Città/City: ROMA

Descrizione del progetto/Describe the project : Finalità Educare attraverso l'autoregolazione. L'autoregolazione è un processo che coinvolge non solo il controllo degli aspetti cognitivi, ma anche di quelli emotivi e relazionali; se vogliamo aiutare a far crescere i nostri studenti dobbiamo offrir loro opportunità di praticare la cittadinanza digitale, se il fine è quello che gli studenti siano "produttivi, responsabili e creativi", è anche indispensabile che le tecnologie, che deve passare attraverso un corso di prevenzione e mettere in campo azioni mirate a ridurre il cyberbullismo; • integrare le tecnologie digitali nella didattica consapevole e corretto della rete, attraverso la costruzione di internet un luogo più sicuro; • promuovere pratiche di educazione alla convivenza e alla coesione sociale • controllo sociale, di educazione e partecipazione giovanile mediante la sperimentazione di interventi specifici, linee di promozione e consolidare la sicurezza online; • promuovere la coesione sociale, attraverso una corretta formazione dei docenti, delle famiglie e della comunità. Soluzione Coesione nei docenti e quindi negli alunni, attraverso una struttura digitale, dove l'uso delle tecnologie non deve costituire un ostacolo aumentare le potenzialità di istruzione e formazione del progetto • Alunni di tutte le classi Tempi del progetto • parte integrante del progetto d'istituto. Responsabili del progetto coinvolgerà tutte le discipline Figure istituzionali coinvolte Polizia postale • Psicologia generale, Dipartimento Diritto Telefono Azzurro • AGE - Associazione italiana Genitori Municipio VII - Roma Struttura del progetto FASE1 - Fase 1 referente del bullismo e il team del bullismo. • Incontri al fine di far conoscere gli strumenti di comunicazione

l'esistenza e l'utilizzo di sistemi di controllo per la configurazione personalizzata dei computer della scuola e di casa. • Incontro con docenti universitari di psicologia cognitiva, incentrato sui punti di forza e sulle criticità dell'uso degli strumenti digitali da parte degli adolescenti. • Workshop con SOS Telefono Azzurro. FASE 2 - SVILUPPO • Formazione rivolta agli alunni. In questa fase si intendono affrontare i problemi di esposizione dei bambini e dei ragazzi al cyberbullismo. I docenti aiuteranno gli alunni a utilizzare gli strumenti di comunicazione/interazione Internet in modo corretto. Verranno individuati 2 o 3 alunni per plesso che saranno formati in maniera specifica per diventare ambasciatori contro il bullismo e cyberbullismo. Essi saranno un punto di riferimento per tutti i ragazzi dell'istituto. FASE 3 - DISSEMINAZIONE • Gli alunni, "ambasciatori contro il bullismo e cyberbullismo", realizzeranno prodotti digitali per la diffusione/informazione rivolta ad alunni, famiglie e comunità sociale. • "Cyber FACTOR": gli alunni dell'Istituto valuteranno, attraverso l'uso di survey digitali, i prodotti realizzati dai loro compagni e verrà premiato il gruppo che avrà raggiunto il miglior risultato, dimostrando di aver conseguito il Cyber FACTOR! • Evento finale in collaborazione con la Comunità Educante Diffusa del VII Municipio con la premiazione. PRODOTTI FINALI Per potenziare l'uso delle nuove tecnologie gli studenti realizzeranno vari prodotti: • Un gioco interattivo digitale, utilizzando la metodologia del Game Based Learning, che aiuti a riconoscere le vittime del bullismo o del cyberbullismo, a mettere in atto comportamenti adeguati, a fornire agli studenti gli strumenti necessari per combattere il fenomeno, rendendoli non più spettatori ma protagonisti attivi. • Video (cose da fare e da non fare), da pubblicare e diffondere attraverso le piattaforme digitali. • Una brochure riassuntiva con i suggerimenti per una corretta navigazione, da diffondere a tutta la comunità, anche attraverso la pubblicazione sul sito istituzionale dell'Istituto. Descrizione del progetto Il progetto nasce dalla necessità di promuovere una riflessione sia sugli episodi di bullismo, troppo spesso scambiati come "uno scherzo di cattivo gusto", sia sulle tematiche della sicurezza online. Questo progetto vuole favorire l'integrazione delle tecnologie digitali nella didattica, per garantire un uso consapevole e corretto della rete attraverso la costruzione di strategie finalizzate a rendere internet un luogo più sicuro: le relazioni con i pari fra i pre-adolescenti sono centrali per la crescita e lo sviluppo dei singoli e sicuramente la scuola è l'agenzia educativa di riferimento per favorirle. A volte esse sono costruite su comportamenti non sani per la crescita di futuri cittadini: bullismo, illegalità, utilizzo scorretto delle nuove tecnologie. Azioni di bullismo sono ormai citate da molti in moltissime situazioni: scuola, compagnie di amici, tempo libero, vita associativa, ...e ultimamente si parla sempre più di cyberbullismo ovvero l'utilizzo delle tecnologie nelle azioni di prevaricazione offensiva (ad es. gli haters) e ripetuta nel tempo. Le ricerche indicano che oltre il 90% degli adolescenti in Italia sono utenti di internet, e il 98% di questi dichiara di avere un profilo su uno dei social network più conosciuti e usati (Instagram, tik tok, ecc.); l'utilizzo dei nuovi cellulari o smartphone consente una connettività praticamente illimitata. Internet rappresenta per gli adolescenti un contesto di esperienze e "social networkizzazione" irrinunciabile: si usa per mantenersi in contatto con amici e conoscenti, cercare informazioni, studiare, etc. Le nuove tecnologie, quindi, sono in grado di offrire a chi ne fa uso grandi opportunità, specialmente nel campo comunicativo-relazionale, ma nello stesso tempo espongono i giovani utenti a nuovi rischi, quale il loro uso distorto o improprio, per colpire intenzionalmente persone indifese e arrecare danno alla loro reputazione. È importante parlare di consapevolezza e corretta informazione nella prevenzione di questi episodi, anche nel contesto scolastico. Il senso di inadeguatezza dei docenti, di fronte alla necessità di contrastare e gestire efficacemente atti di bullismo che possono sfociare anche in tragedia (anche in periodi differiti da quello in cui occorrono in genere vessazioni e provocazioni più o meno gravi), rende urgente la necessità di agire in modo efficace per scongiurare i pericoli di danni fisici e psichici irreparabili, risolvere in via definitiva piccole controversie tra i pari e rafforzare i soggetti più fragili, garantendo a tutti la possibilità di esprimersi al meglio, con un sostegno più competente e attivo e una didattica

trasversale dell'inclusione, dei diritti di tutti, rinnovata e più efficace. La necessità di conoscere, controllare e quindi prevenire il fenomeno del bullismo e cyber-bullismo, in costante crescita, risulta in conclusione necessaria. La scuola, infatti, non è un ente e struttura educativa isolata, ma rappresenta la più moderna e contemporanea visione di ogni aspetto di crescita, educazione e cultura. Agli insegnanti quindi spetta un duplice compito: 1. Aiutare i ragazzi che si trovano in difficoltà perché oggetto di prevaricazioni online, ma anche intervenire nei confronti di chi fa un uso inadeguato della rete e dei cellulari ascoltando eventuali problemi, fornendo consigli. 2. Sensibilizzare, dare informazioni ai ragazzi ed ai genitori, su quelli che sono i rischi della rete nel subire comportamenti o atteggiamenti che danno fastidio, che umiliano, che fanno del male e al contempo di sensibilizzare anche sul rischio che un ragazzo potrebbe correre nel fare delle cose che lui ritiene essere solo degli scherzi o un modo per mettersi in mostra e farsi vedere coraggiosi, ma che in realtà sono dei veri e propri reati. Queste sono le motivazioni che stanno alla base del presente progetto: riuscire a far interagire insegnanti, studenti e genitori su questi temi con modalità a volte divertenti, ma comunque sempre in modo serio.

OBIETTIVI GENERALI PER

CONTRASTARE IL FENOMENO DEL BULLISMO 1. Sensibilizzare e istruire i ragazzi sulle caratteristiche del fenomeno e dotarli degli strumenti per affrontarlo 2. Misurare il livello di presenza del fenomeno "bullismo" nella scuola 3. Identificare le vittime di bullismo e provvedere alla loro tutela mediante programmi di intervento individuali 4. Identificare i "bulli" e limitare gli atti di bullismo mediante lo studio e la realizzazione di programmi individuali per il recupero dei casi "a rischio" 5. Individuare e sperimentare strategie innovative per affrontare il fenomeno. 6. Creazione di uno sportello psicologico di Istituto dedicato per tutti gli alunni, i genitori e i docenti, nel rispetto del possibile e garantito anonimato dell'interlocutore.

OBIETTIVI GENERALI PER CONTRASTARE I PERICOLI DI INTERNET E IL CYBER-

BULLISMO 1. Far conoscere e riconoscere ai ragazzi i pericoli della Rete: pedofilia e cyberbullismo 2. Istruire i ragazzi in merito alle strategie comportamentali per ridurre i rischi di esposizione ai pericoli della rete 3. Istruire i ragazzi ad un uso consapevole e corretto della rete, sfruttandone le potenziali positive; 4. Promuovere interventi di collaborazione e tutoring di aiuto reciproco 5. Attuare percorsi di educazione alla convivenza civile e alla cittadinanza

COMPETENZE ATTESE Riconoscere casi di bullismo o cyberbullismo presso le strutture scolastiche coinvolte Saper supportare le vittime di bullismo e cyberbullismo Implementare un programma di recupero per i "bulli" Sviluppare capacità di collaborazione, autoaffermazione ed integrità Lavorare in gruppo, creare confidenza e sviluppare empatia

Categoria del progetto/Project category : Educazione fino ai 15 anni/Up to 15 years

Uso delle tecnologie / Use of technologies: Il progetto ha come principale obiettivo educare ad un uso consapevole delle tecnologie. A questo scopo i docenti implementano un gioco digitale di classe, multilingue e inclusivo poiché prevede l'uso di strumenti digitali che il gioco digitale può dare. Si basa sullo storytelling, è adattabile a diversi contesti e può acquisire consapevolezza sull'uso adeguato delle tecnologie e sull'importanza dell'autoregolazione, guidata dal docente con funzioni di

Indicare gli elementi di innovazione del progetto / What are the innovative aspects of the project?: Game-based learning, coinvolgimento degli alunni non italiani, lavoro individuale, flessibilità di uso di tempi

Con quanti utenti interagisce il progetto?/How many users does the project interact with? : Il progetto, bi

Di quali mezzi o canali si avvale il progetto?/Which media or channels does the project use?: PC Apple

Il progetto è già stato replicato? /Has the project already been replicated? : Il Cyber Factor è origin

Quali sono le aspettative future?/What are future expectations?: Prevenzione del cyberbullismo Us

apprendimento personalizzati e autentici Inclusione sia riguardo ai disturbi dell'apprendimento, che riguardo alle differenze linguistiche.

Allegati/Attachments:  [progetto- _22stop_al_bullismo_e_alle_violenze22_cronoprogramma.pdf](#) ^[1]

Durata progetto/project duration: 2 anni

Risultati ottenuti/Results: Il progetto è in corso.

Cognome del coordinatore del progetto/project coordinator surname : BIANCO

Nome del coordinatore del progetto/project coordinator name : RITA

Il Progetto ha contribuito ad affrontare la pandemia da Covid-19? / Has the project helped facing the emergency of Covid-19? :

Il Progetto è na
pandemia. La c
tra Ministero de
based learning
pratica della di

Fondazione Mondo Digitale
Via del Quadraro, 102 / 00174 - Roma (Italia)

Copyright © 2000-2010 · Tutti i diritti riservati.

Organizzazione con sistema di gestione certificato UNI EN ISO 9001:2008 / CERMET n.6482
del 26/04/2007.

[Privacy Policy](#)

Source URL: <https://www.gjc.it/en/content/cyber-factor>

Links

[1] https://www.gjc.it/en/system/files/progetto-_22stop_al_bullismo_e_alle_violenze22_cronoprogramma.pdf