



UNIONE EUROPEA  
Fondo sociale europeo



Ministero dell'istruzione  
e del merito



## ISTITUTO COMPRENSIVO BASSA SABINA

Via A. Bulgarelli snc - - POGGIO MIRTETO (RI)

[www.istitutocomprensivobassasabina.edu.it](http://www.istitutocomprensivobassasabina.edu.it) - [riic82500n@istruzione.it](mailto:riic82500n@istruzione.it) - [riic82500n@pec-istruzione.it](mailto:riic82500n@pec-istruzione.it) - 0765-24232

### ***AZIONE DI FORMAZIONE E SENSIBILIZZAZIONE***

### ***BULLISMO E CYBERBULLISMO NELLA SCUOLA PRIMARIA***

#### **Educazione Civica Digitale**

I Cinque anni della scuola primaria rappresentano un periodo cruciale per porre le basi educative e didattiche di un utilizzo sicuro, consapevole e funzionale di internet e delle tecnologie digitali.<sup>1</sup>

Considerata la fascia d'età degli studenti, l'alleanza tra la scuola e la famiglia risulta fondamentale per incoraggiare un approccio coerente e condiviso da tutti gli adulti significativi che agiscono differenti ruoli e responsabilità nella crescita di bambine e bambini dai 6 agli 11 anni. Per questi motivi è stata individuata una specifica categoria di concorso rivolta alle scuole primarie che si pone l'obiettivo, centrale anche nell'e-policy d'Istituto, di promuovere la condivisione di approcci e metodi per la cittadinanza digitale tra la scuola e le famiglie attraverso un loro coinvolgimento diretto nel processo di progettazione e/o produzione dell'artefatto digitale.

---

<sup>1</sup> Generazioni Connesse, contest "All Kids are Right".

TITOLO:

*"Un click di gentilezza.."*

*ON LINE..... ONE LIFE!*



La nostra esistenza digitale è un prolungamento di quella reale: le nostre identità, relazioni e esperienze si estendono oltre i confini fisici e questo rende ancora più importante proteggere la nostra vita online.

Il progetto "ON LINE... ONE LIFE!" si presenta come un'iniziativa cruciale per affrontare le sfide poste dal mondo digitale sempre più pervasivo. L'obiettivo è quello di **promuovere un uso consapevole e sano delle tecnologie**, in particolare tra i giovani, favorendo un equilibrio tra vita online e offline e preservando il benessere psicologico.

Il progetto è stato pensato per attivare nella nostra comunità una campagna di prevenzione online, contro il cyberbullismo, la dipendenza da internet, la sicurezza dei dati personali e [l'intelligenza artificiale](#) che con il suo rapido sviluppo, rappresenta sia un'opportunità che una sfida in questo contesto perché da un lato, può offrire strumenti innovativi per la prevenzione e il supporto al benessere digitale, dall'altro, pone nuovi interrogativi etici e pratici, come ad esempio la dipendenza da tecnologia e la gestione della privacy.

Con questo progetto vogliamo dare l'enfasi sulla vita come qualcosa di unico e prezioso suscita un forte impatto emotivo e può motivare le persone ad adottare comportamenti più responsabili online e nella vita reale, promuovendo la creazione di un clima scolastico più sano e rispettoso, dove tutti

gli studenti si sentono valorizzati e rispettati. Lo scopo principale è la chiamata all'azione: Lo slogan invita implicitamente all'azione, spingendo le persone a riflettere sulle proprie abitudini online e a prendere decisioni consapevoli per proteggere se stesse e gli altri. I nostri studenti si sono impegnati a costruire insieme a noi docenti un percorso didattico che possa essere d'esempio per altri ragazzi .

Le classi pilota del progetto saranno le quinte della scuola primaria, le quali coinvolgeranno attivamente le altre classi nella campagna di sensibilizzazione sui temi del Bullismo e Cyberbullismo attraverso narrazioni e attività gamificate: quiz, sondaggi, escape room. Nei successivi anni sarà previsto il coinvolgimento di altre classi appartenenti agli altri plessi del nostro Istituto Comprensivo.

**Finalità del progetto:** Attraverso la creazione e la condivisione di racconti e artefatti, gli studenti più grandi diventano non solo protagonisti attivi, ma anche modelli di riferimento per i loro compagni più piccoli. Questo approccio, basato sulla peer education, presenta i seguenti vantaggi:

- **Aumento dell'efficacia:** I messaggi veicolati dai pari sono spesso percepiti come più autentici e credibili rispetto a quelli degli adulti, aumentando la loro capacità di penetrazione.
- **Sviluppo delle competenze sociali:** Gli studenti più grandi, nel ruolo di mediatori, acquisiscono competenze importanti come l'empatia, la comunicazione efficace, la capacità di ascolto e la leadership.
- **Potenziamento del senso di responsabilità:** Gli studenti più grandi si sentono parte attiva di una comunità e sviluppano un senso di responsabilità nei confronti dei loro compagni più piccoli.
- **Creazione di un ambiente scolastico più sicuro e inclusivo:** Il progetto promuove la creazione di un clima scolastico più sano e rispettoso, dove tutti gli studenti si sentono valorizzati e protetti.

### **Dettagli operativi e cronoprogramma**

**Luogo:** Biblioteca comunale/ spazi interni della scuola.

**Tipo di attività:** campagna di sensibilizzazione attraverso la peer education

**Classi coinvolte:** quarte/quinte

**Metodologia :** peer education, racconto orale e scrittura creativa, digital storytelling, cooperative learning.

**Classi pilota :** cl 5 A Montopoli, cl 5 c Volpicelli.

Attività proposte nell' anno scolastico 24/25: Storytelling con il Kamishibai, Gamification e serious game;

**Esperti:** Dott.ssa Psicologa **Eleonora Faiola**

**Tematiche affrontate:** IA, Bullismo e Cyberbullismo;

## Breve descrizione dell'attività di scrittura creativa con il kamishibai

Le insegnanti hanno proposto alla classe un racconto semi-strutturato inventato da loro stesse, ispirandosi al film del 2024 diretto da Margherita Ferri “Il ragazzo dai pantaloni rosa” adattamento cinematografico della vita vera di Andrea Spezzacatena, adolescente vittima di bullismo e cyberbullismo, deriso per dei pantaloni scoloriti..

Ma il racconto non e' completo: gli studenti saranno invitati a riflettere sugli stati d'animo dei personaggi, ad immaginare le loro caratteristiche, i luoghi e ad inventare un finale esemplare.

Come si sarà sentito Anthony? Ci sono stati amici che lo hanno difeso?

In questi casi a chi ci si dovrebbe rivolgere per denunciare l'accaduto? Come finirà la storia?

Dopo aver discusso in classe sui temi del bullismo e cyberbullismo gli studenti saranno guidati nella realizzazione delle immagini utilizzando l'IA di Canva. L'IA sarà utilizzata come strumento per arricchire l'esperienza di apprendimento dei bambini, facilitare la collaborazione tra pari, permettendo loro di lavorare insieme su progetti e di condividere le loro idee, ed esprimere la loro creatività e immaginazione.

Le insegnanti avranno un ruolo fondamentale nel guidare e supportare i bambini nell'utilizzo di queste tecnologie, nello spiegare l'intelligenza artificiale (IA) ai bambini della primaria, attraverso esempi pratici nella vita quotidiana, per introdurli al mondo della tecnologia in modo divertente e accessibile, garantendo un apprendimento significativo e divertente.

Infine, le immagini saranno stampate ed utilizzate per raccontare la storia con l'utilizzo del kamishibai.

### Cosa è il kamishibai?

Il Kamishibai (traducibile come “dramma, teatro di carta”) è un metodo giapponese anticamente usato dai cantastorie: Questa forma di narrazione e ha avuto origine nei templi buddisti nel Giappone del XII secolo<sup>[1]</sup>, dove i monaci utilizzavano gli emakimono per narrare ad un pubblico, principalmente analfabeta, delle storie dotate di insegnamenti morali.

È un efficace strumento per animare le letture e creare un teatro d'immagini, per avvicinare i bambini e i ragazzi al mondo del teatro e della narrazione.

Le fasi dell'uda sono reperibili al seguente link: [MINI U.dA. \(Work in progress\)](#).

*Team per la prevenzione del Bullismo e Cyberbullismo*

*scuola primaria:*

*Sacco Silvia e Eliana Barberi*

*con la collaborazione delle insegnanti*

*Straccia Roberta e Vannicelli Vania e Diafani Daniela*