ISTITUTO COMPRENSIVO “G.MARCONI” TERNI

SCUOLA SECONDARIA DI PRIMO GRADO

PROGETTO RESPONSABILI IN CLASSE E IN RETE : SEXTING, ADESCAMENTO, BULLISMO E DIPENDENZA DA VIDEOGIOCHI

**CLASSI TERZE**

OBIETTIVI

Si propone un percorso didattico per riflettere sul tema dell’uso consapevole di Internet attraverso la proposta di spunti di discussione, video, testi, al fine di lavorare su tre piani:

o Piano cognitivo

◊ stimolo del senso critico

o Piano emotivo

◊ promozione della consapevolezza emotiva e dell’empatia

o Piano etico

◊ promozione del senso di responsabilità e giustizia

ATTIVITA’

Per gli studenti:

- aumentare la consapevolezza dei rischi di un utilizzo inappropriato di Internet

- aiutarli a sviluppare empatia

- farli riflettere sulla responsabilità personale, sul concetto di privacy e di dipendenza

Per l’insegnante:

- raccogliere informazioni dai propri studenti su come percepiscono e vivono queste tematiche;

- aprire (o consolidare) su queste tematiche un canale di dialogo e di scambio con gli studenti che possa poi continuare nel corso dell’anno scolastico.

1. **ATTIVITÀ PRELIMINARE (durata 30 min)**

• Viene presentata brevemente l’attività che si andrà a svolgere come presa di consapevolezza dei rischi e delle possibilità della rete e come costruzione del proprio futuro.

• **Ice breaking:** per creare un clima sereno e di ascolto reciproco si fa dire ad ogni ragazzo a turno come si sente in quel momento attraverso l’uso delle emoticon che vengono mostrate su una tabella. Ognuno facoltativamente può spiegare il perché del suo stato d’animo come consapevolezza emotiva.

* Brain storming con la parola “Internet”. Si scrive alla lavagna il termine e ognuno a turno dice la prima parola che questo termine gli suggerisce. Poi finito il giro si riflette insieme su ciò che è emerso.

Dopo ogni domanda si chiede agli studenti di schierarsi (ad esempio con alzata di mano) in

accordo o in disaccordo con l’affermazione. Chiedere quindi le motivazioni che hanno spinto i

ragazzi da una parte o dall’altra lasciando la possibilità di cambiare schieramento nel corso o alla

fine del dibattito.

È bene che l’insegnante non esprima opinioni durante questa attività; se qualcuno fa affermazioni

discutibili, cogliere l’occasione e chiedere agli studenti se “è vero o non è vero” stimolando il

confronto diretto tra di loro. È consigliabile stimolare gli incerti a prendere posizione, chiedendo i

loro dubbi. Alla fine dell’attività l’insegnante potrà rileggere agli studenti alcune delle

affermazioni emerse nel dibattito che più l’hanno colpito, rimandando poi ad un momento

successivo eventuali approfondimenti.

SVOLGIMENTO SUGGERITO

È bene che l’insegnante non esprima opinioni durante questa attività; se qualcuno fa affermazioni discutibili, cogliere l’occasione e chiedere agli studenti stimolando il confronto diretto tra di loro Alla fine dell’attività l’insegnante potrà rileggere agli studenti alcune delle affermazioni emerse nel dibattito che più l’hanno colpito, rimandando poi ad un momento successivo eventuali approfondimenti.

**2. STORIE DI SEXTING E ADESCAMENTO ONLINE (PIANO EMOTIVO) (durata 60 min)**

Spunti di partenza:

Proiettare due o più dei seguenti video a scelta:

-LA RAGAZZA VISIBILE…COME TUTTO E’ COMINCIATO (3min)

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/ragazzi-regazza-visibile/>

SE MI POSTI TI CANCELLO

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/sexting/>

SE MI POSTI TI CANCELLO EP. 4

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/adescamento/>

Percorso di riflessione:

1. Dopo aver proposto lo spunto iniziale (video e/o articolo) si chiede ai ragazzi un momento di condivisione e rielaborazione prendendo spunto dalle seguenti domande:

- che emozioni avete provato guardando/ascoltando queste storie?

- come ritenete si sentissero i protagonisti?

- perché secondo voi in tanti non intervengono di fronte a queste situazioni?

- è facile capire cosa sta provando chi si trova vittima di queste situazioni?

- da quali segnali si può capire quando è rischioso quello che si sta facendo in Internet?...

2. Si introduce quindi la parola EMPATIA chiedendo agli studenti di formulare una

definizione propria, quindi chiedere degli esempi concreti e chiedere in quali situazioni è

più facile e quando meno facile provare empatia per qualcuno.

Infine quando e perché essere “empatici” è utile/scomodo/importante?

Si conclude l’attività con un breve video a tema:

- spot sull’EMPATIA (1 min) (consigliato: scuola primaria e secondaria)

https://www.youtube.com/watch?v=QmnJJGQ\_gDw

2. Sulle sito di Generazioni Connesse è possibile approfondire le diverse tematiche:

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/area-ragazzi-e/>

# COME PREVENIRE BRUTTE ESPERIENZE

# COME RICONOSCERE L'INGANNO,

# STA SUCCEDENDO? ECCO COSA FARE

3. **dipendenza da gioco online**

<https://www.youtube.com/watch?v=Z4UkGd-6DeA>

Al termine della proiezione chiedere ai partecipanti cosa li ha colpiti di più e se hanno riscontrato situazioni a loro familiari nell’esperienza del ragazzo.

30 min.

**ATTIVITA’ PRATICA:** Si propone quindi di rielaborare i temi trattati attraverso un’attività pratica suddividendo gli studenti in 4 o più gruppi e chiedendo di preparare dei cartelloni o dei power point per sintetizzare il dibattito concentrandosi rispettivamente su:

RISCHI DELLA RETE, REGOLE PER NON CADERE NELL’INGANNO , GIOCO ON LINE , DIPENDENZA, PRIVACY, GALATEO DEI RAPPORTI ON LINE (Si può prendere spunto da <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/galateo-online/>)