



Città di Rende



Istituto Comprensivo
G. Falcone
Rende-Quattromiglia



Educamediamoci!

Progetto realizzato con il contributo del



Dipartimento
per le politiche della famiglia
Presidenza del Consiglio dei ministri

Progetto Educamediamoci

Buone Pratiche per l'uso del Web

PARTE PRIMA

- 1.1 Che cos'è la Media Education? Pag, 6
- 1.2 Il mondo di Internet Pag. 9
- 1.3 Vantaggi della rete Pag, 12

PARTE SECONDA

- 2.1 I rischi della rete Pag. 17
- 2.2 Bullismo e Cyberbullismo Pag. 21
- 2.3 Fake News Pag. 25
- 2.4 Parent Control Pag. 28

PARTE TERZA: Laboratori

- 3.1 Laboratori Classi IV e V Elementare Pag.30

Dott.ssa Amato Francesca Nunzia

3.2 Laboratori Classi IV e V Elementare **Pag.44**

Dott.ssa Gallo Vincenza

3.3 Laboratori Classi III Media **Pag. 63**

Dott.ssa Monaco Giuseppina

3.4 Laboratori Classi II e III Media D **Pag. 75**

Dott. Cavaliere Luca

3.5 Il percorso con le famiglie **Pag. 89**

Dott.ssa Talarico Naika

Dott,ssa Rossella Chiappetta

Bibliografia **Pag.92**

Prefazione

Ogni progetto ha la sua rilevanza negli scopi che si prefigge e nel messaggio che vuole promuovere, sia esso sociale, pedagogico, formativo anche ludico, vista l'importanza che si annette al tempo libero e al gioco, come elementi che contribuiscono al benessere cognitivo, fisico, sociale ed emotivo dei bambini e della persona in generale. Non è nemmeno il primo progetto vinto con la Presidenza del Consiglio dei Ministri -Dipartimento per le politiche della Famiglia, è ancora ricordato dalle famiglie il progetto "Conosci il tuo borgo", sempre con la gestione del Comune di Rende o il progetto "Sott'acqua senza barriere"; "La buona notizia"; o quelli con il Ministero del Lavoro e delle Politiche Sociali: "La terra, le mani, le idee"; "Pane Spezzato"; "Compagni di viaggio"; "PROM", ognuno dei quali ha si rappresentato il raggiungimento di importanti obiettivi professionali, ma soprattutto una fonte di arricchimento in termini di relazioni interpersonali, di intrecci e scambi culturali. Le emozioni che solo gli sguardi, le parole, i gesti dei bambini, ragazzi, giovani impegnati in questi progetti sanno regalare sono qualcosa di impagabile, ricchi di una forza esplosiva dilagante, coinvolgente, incommensurabile. Così gli sguardi fieri dei bambini impegnati nei vari laboratori di pittura, fotografia, ceramica, etc del progetto "Conosci il tuo borgo"; gli sguardi orgogliosi dei ragazzi di colore impegnati nei laboratori di pane e pizza; gli sguardi pieni di orgoglio dei ragazzi con sindrome di down impegnati nei corsi subacquei o i disoccupati impegnati nei laboratori di agricoltura degli altri progetti; i bambini Rom all'arrivo dei regali di Natale. Così oggi la voglia, l'impegno, l'abnegazione dei bambini di III[^], IV[^] e V[^] elementare, i giovanotti delle scuole medie che hanno deciso, nonostante il caldo afoso, di non lasciare i banchi di scuola per conoscere, apprendere nuove nozioni, affrontare nuove sfide, esplorare, insieme, un mondo, quello del web, conosciuto, ma non tanto; amico, fino ad un certo punto; ricco di storie fantastiche e giochi avvincenti, ma pieno di trappole ed insidie che possono essere perico-

losi nell'immediato, ma rivelarsi devianti nello sviluppo della personalità del minore. Allora solo avviando e irrobustendo via via un percorso culturale si potranno eradicare atteggiamenti violenti e fraudolenti dalla nostra società. Per tale motivo un particolare ringraziamento va a tutti i docenti, tutor ed educatrici di questo progetto, non solo per la loro professionalità, ma soprattutto per la grande passione, empatia e amore elargiti con generosità ai ragazzi.

Si ringrazia la Presidenza del Consiglio dei Ministri — Dipartimento per le Politiche della Famiglia per aver dato fiducia a questo progetto (4° progetto in Italia) al RUP, dott. Alfredo Ferrante, alle dott.sse Alessandra Bernardon e Antonella Sautto; Al Comune di Rende nella persona del dirigente, Beniamino Caparra e della P.O. Annalisa Frangella, ai dipendenti Manuela Santilli, Gianfranco Salerno, Daniele Carnovale, Francesco Donato e Dino Stellato; alle prof.sse Silvia Sivini, Franca Garreffa, a Giovanni Passarelli e Andrea Danilescu del Dipartimento di Scienze Politiche e Sociali della Università della Calabria; alla Dirigente Maria Cristina Rippa, alla vicepresidente Eugenia Lucia Bossio, alla referente di progetto Marida Napoli dell'Istituto Comprensivo G. Falcone - Quattromiglia di Rende per avere creduto nel valore del messaggio del progetto; alla referente Maria Grazia Ietto; alle famiglie ed agli studenti destinatari del progetto.



Davide Franceschiello, nato a S. Marco Argentano (Cs) il 27 settembre 1962, laureato in Scienze Economiche e Sociali all'Università della Calabria, sociologo e segretario generale dell'Associazione Sociologi Italiani; project manager ed esperto in progettazione sociale; consulente alle Politiche Sociali del Comune di Rende; giornalista. Direttore responsabile della testata Mediaterroniattv, caporedattore del Corriere Sportivo di Calabria .

PARTE PRIMA

1.1 Che cos'è la Media Education ?

La *Media Education*, o educazione ai media, è un campo di studio interdisciplinare che si concentra sullo sviluppo delle competenze necessarie per comprendere, analizzare, valutare e creare contenuti mediatici in modo critico. In un'era in cui i media digitali e tradizionali influenzano profondamente la vita quotidiana la **Media Education** svolge un ruolo cruciale nel promuovere una cittadinanza informata e attiva.

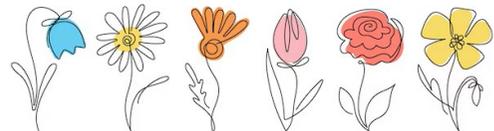
Le radici della *Media Education*

risalgono alla metà del XX secolo quando

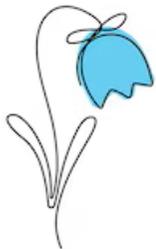
l'uso crescente della televisione ha sollevato preoccupazioni circa l'impatto dei media sui giovani. In risposta educatori e ricercatori hanno iniziato a sviluppare strategie per insegnare al pubblico come consumare i media in modo consapevole e critico. Con l'avvento di Internet negli anni '90 e l'emergere delle tecnologie digitali il campo della *Media Education* si è ampliato per includere nuovi media come i social network i videogiochi e le applicazioni mobili.



Gli obiettivi principali della **Media Education** includono l'alfabetizzazione mediatica che dota gli individui delle competenze necessarie per comprendere e analizzare criticamente i contenuti mediatici, decodificando i messaggi subliminali e riconoscendo i *bias*, distinguendo tra fatti e opinioni. La consapevolezza dei media sensibilizza gli individui sull'impatto che questi possono avere sulla percezione della realtà e sui comportamenti individuali e collettivi. Inoltre insegna le competenze tecniche e creative necessarie per produrre contenuti mediatici in modo



responsabile ed efficace. Una partecipazione civica che promuove un uso dei media che favorisca la partecipazione attiva e informata nella società civile. La **Media Education** può essere implementata attraverso diverse metodologie e approcci tra cui l'approccio critico che incoraggia gli studenti a interrogarsi sui messaggi mediatici, analizzando chi li ha creati, con quali intenti e quali effetti potrebbero avere sul pubblico; l'approccio produttivo che coinvolge gli studenti nella creazione di contenuti mediatici permettendo loro di comprendere il processo di produzione e di sviluppare competenze tecniche e creative; l'approccio integrato che combina l'analisi critica con la produzione offrendo un'esperienza completa che aiuta gli studenti a diventare sia consumatori critici che creatori responsabili di media.



Integrare la **Media Education** nel curriculum scolastico è fondamentale per preparare gli studenti a navigare nel complesso panorama mediatico contemporaneo. Questo può avvenire attraverso corsi dedicati o moduli integrati in altre materie come letteratura, storia o scienze sociali o attività extracurricolari. La **Media Education** affronta diverse sfide tra cui l'accesso e la disuguaglianza, in quanto non tutti gli studenti hanno lo stesso accesso alle tecnologie e ai media



digitali, creando disuguaglianze nell'acquisizione delle competenze mediatiche. L'evoluzione tecnologica richiede un aggiornamento continuo dei programmi educativi e delle competenze degli

educatori. Tuttavia queste sfide rappresentano anche opportunità per innovare l'educazione e sviluppare nuove pratiche didattiche che sfruttano le potenzialità dei media digitali.

La **Media Education** è essenziale nel mondo contemporaneo dove i media influenzano profondamente la cultura, la politica e la società.. Educare le nuove generazioni a un utilizzo critico e consapevole dei media è fondamentale per promuovere una cittadinanza informata e attiva. Investire nella **Media Education** significa investire nel futuro della società preparando individui capaci di navigare e contribuire positivamente al mondo mediatico in continua evoluzione.

1.2. Il mondo di Internet

Internet è diventato un elemento essenziale della



vita moderna, rivoluzionando la comunicazione, l'accesso all'informazione e la cultura globale. Esploriamo come questa rete globale sia cresciuta e come ha influenzato la società contemporanea. Nato negli anni '60 come ARPANET, un progetto del Dipartimento della Difesa degli Stati Uniti per collegare istituti di ricerca, **Internet** è cresciuto esponenzialmente nel corso dei decenni successivi. Il passaggio al *World Wide Web* negli anni '90 ha aperto le porte a un utilizzo pubblico su vasta scala,

trasformandolo da strumento accademico a una piattaforma globale di comunicazione e informazione accessibile a tutti. **Internet** abbraccia una vasta gamma di funzioni e applicazioni che influenzano ogni aspetto della vita quotidiana moderna. Oltre alla comunicazione e alla ricerca di informazioni, include



intrattenimento come streaming video e musica, commercio elettronico per acquisti online, educazione attraverso corsi online e collaborazione tramite strumenti di lavoro condiviso.

Internet ha avuto impatti profondi e diffusi sulla società. Ha democratizzato l'accesso all'informazione, facilitato comunicazioni globali istantanee e ha dato vita a nuove economie digitali. Ha anche influenzato culture e identità, fornendo piattaforme per l'espressione e la connessione globale. Nonostante i suoi benefici, **Internet** presenta sfide significative. Problemi di *privacy* e sicurezza dei dati, la diffusione di disinformazione e la questione dell'accessibilità equa sono solo alcune delle problematiche che la società deve

affrontare nell'era digitale. Tuttavia, **Internet** continua a essere un terreno fertile per l'innovazione. Tecnologie emergenti come l'intelligenza artificiale e la *blockchain* stanno definendo nuove frontiere, mentre start-up tecnologiche e economie digitali emergenti stanno cambiando il panorama economico globale.



Il futuro di **Internet** dipende dall'adozione delle nuove tecnologie, dalla regolamentazione efficace e dalla capacità di rispondere alle sfide emergenti. Con l'evoluzione tecnologica continua, **Internet** promette di plasmare ulteriormente il futuro della società globale. In conclusione, **Internet** rappresenta una delle invenzioni più rivoluzionarie della storia moderna, con un impatto profondo su tutti gli aspetti della vita umana. La sua continua evoluzione e la sua crescente ubiquità richiedono un approccio bilanciato che incoraggi l'innovazione, tuteli la sicurezza e promuova l'inclusione digitale per tutti.

1.3 I vantaggi della rete

La tecnologia e internet ormai sono parte integrante delle nostre vite e sono sempre più fondamentali per la maggior parte delle attività che svolgiamo. È importante quindi che siano mezzi sicuri e alla portata di tutti. Gli anni di pandemia infatti, ci hanno dimostrato quanto si utile la Rete per la nostra vita quotidiana.



Infatti grazie ad internet abbiamo potuto continuare a lavorare, fare riunioni, praticare sport seguendo anche lezioni collettive, giochi e party online con amici, ma non solo. Internet è stato proprio fondamentale per mantenere attivi anche i rapporti sociali grazie alle videochiamate, alle chat e anche ai social.



Possiamo affermare con certezza che la rete ha contribuito al miglioramento della vita, ha portato vantaggi come:

La riduzione delle distanze.

La comunicazione è sempre veloce e immediata, sia nel lavoro che nella vita privata.



Gli E-commerce. Puoi comprare quello che cerchi senza uscire di casa anche quando i negozi sono chiusi e nel giro di qualche ora puoi averlo tra le mani.

L'abbattimento di confini.

Ogni informazione è accessibile praticamente da chiunque. Puoi veder le opere esposte nei più grandi musei attraverso tour virtuali direttamente da casa tua, a migliaia di chilometri di distanza. Puoi avere immediatamente la risposta a qualsiasi domanda. Tutte le informazioni sono diventate accessibili in tempo reale.

Google™



Accesso a informazioni

immediate. Oggigiorno, possiamo accedere a una grande quantità di informazioni da un numero immenso di fonti, attraverso diversi motori di ricerca in modo semplice ed essenzialmente immediato otteniamo qualsiasi informazione in una manciata di secondi.

Eccellente forma di comunicazione.

Un altro dei principali e più noti vantaggi di Internet è che ci consente di contattare persone da ogni parte del pianeta, indipendentemente dalla distanza in un luogo remoto o all'estero, purché abbiamo accesso alla rete del computer. Ci permette quindi di mantenere rapporti con loro attraverso social network, chat, forum, influenzando in modo significativo sulle dinamiche quotidiane e organizzative, che sono ora influenzate dall'immediatezza. con i propri figli e amici.

Massificazione della conoscenza. Chiunque abbia solo bisogno di un computer o di un telefono cellulare con una connessione Internet può apprendere più argomenti, apprendere nuove abilità o migliorare quelle che ha al momento, indipendentemente da dove si trovi. Si può dire che Internet è un tesoro virtuale di conoscenza.



Con Internet è possibile apprendere o insegnare a distanza, avere accesso a bi-

blioteche remote, tutorial, manuali, rapporti tecnici o scientifici, ecc. Questi vantaggi di Internet sono stati utilizzati come uno strumento ormai indispensabile nei processi educativi, in particolare in luoghi di difficile accesso geografico.

Ciò è particolarmente importante per gli studenti che possono utilizzare queste vaste informazioni per i loro progetti, nonché per scoprire alcune nuove informazioni sull'argomento a cui sono interessati.

L'accesso alla formazione, gratis od a pagamento. **Im-
parare è più semplice e alla portata di tutti.**

Offre nuove forme di intrattenimento. Con l'arrivo di Internet nelle nostre vite è nato un altro modo di spendere tempo ed energie e di divertirci, da soli o in compagnia degli altri. Solo accedendovi. Dalla TV, dalla radio e dalla stampa scritta, siamo passati a Contenuti in streaming, Podcast, Realtà virtuale e Notizie digitali, la cui trasmissione è possibile grazie all'evoluzione di Internet.



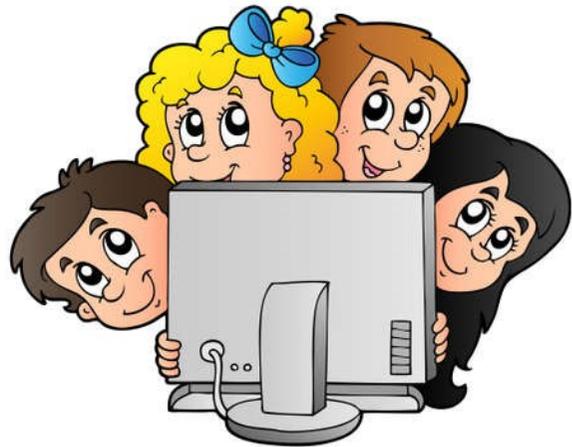
Possiamo scoprire infiniti intrattenimenti e piattaforme sia gratuite che a pagamento per divertirci al massimo nel nostro tempo libero. Ci sono vari giochi e applicazioni divertenti che possono essere scaricati gratuitamente.

PARTE SECONDA

2.1 I rischi della rete

L'espansione di Internet ha aperto una miriade di opportunità senza precedenti, ma ha anche portato con sé una serie di rischi significativi che sfidano la nostra sicurezza, la nostra privacy e la nostra società nel complesso. Questo capitolo esplora in modo critico alcuni dei principali rischi che emergono dall'utilizzo

diffuso della rete, evidenziando le sfide e le implicazioni per gli individui e le comunità globali. Uno dei rischi più preoccupanti di Internet è la vulnerabilità



della *privacy* e la sicurezza dei dati personali. Con la proliferazione di piattaforme digitali e la raccolta massiccia di informazioni personali, aumentano anche le minacce di violazioni della sicurezza e l'accesso non autorizzato ai dati sensibili.

Le conseguenze di tali violazioni possono essere devastanti, compromettendo la fiducia degli utenti, causando danni finanziari e facilitando il furto di identità. Internet è diventato

un terreno fertile per una vasta gamma di attività criminali digitali, tra cui *phishing*, frodi finanziarie, *ransomware* e altre forme di *malware*. Questi crimini non solo minacciano la sicurezza finanziaria degli individui e delle organizzazioni, ma anche la stabilità economica e sociale globale. La capacità di questi attacchi di evolversi rapidamente e di aggirare le misure



di sicurezza tradizionali richiede un impegno continuo per rafforzare le difese digitali e per educare gli utenti sui pericoli online. Un'altra sfida cruciale è rappresentata dalla diffusione di informazioni false e disinformazione su Internet. Le *fake news* possono influenzare l'opinione pubblica, polarizzare le opinioni e compromettere il processo decisionale democratico. La capacità delle informazioni distorte di diffondersi rapidamente attraverso le reti sociali mette in discussione la

credibilità delle fonti tradizionali di informazione e richiede una maggiore alfabetizzazione mediatica e critica tra gli utenti digitali. L'uso eccessivo di Internet può portare a problemi di dipendenza, con conseguenze negative sulla salute mentale e sul benessere emotivo degli individui.

La dipendenza da Internet può manifestarsi attraverso



comportamenti compulsivi come il gioco d'azzardo online, il *binge watching* di contenuti media o l'uso ossessivo di social media, contribuendo a sentimenti di isolamento sociale, ansia e depressione. Internet offre una piattaforma per il *cyberbullismo* e altre forme di abusi digitali, che possono avere un impatto devastante sulle vittime. Il *cyberbullismo* può causare danni emotivi e psicologici duraturi, influenzando negativamente la salute mentale e il benessere degli individui. È fondamentale promuovere comportamenti rispettosi e responsabili online e implementare politiche efficaci per preveni

re e affrontare il *cyberbullismo* in tutte le sue forme. A livello globale, ci sono sfide significative riguardo alla sicurezza informatica, tra cui attacchi informatici su larga scala, vulnerabilità nei sistemi critici e minacce alla sicurezza nazionale e internazionale. La collaborazione internazionale è essenziale per affrontare queste minacce in evoluzione e per sviluppare strategie di difesa efficaci che proteggano le infrastrutture critiche e preservino la stabilità globale. Infine, c'è la questione del divario digitale, che riguarda l'accessibilità equa a Internet e alle tecnologie digitali. Molti individui e comunità in tutto il mondo continuano a essere esclusi dall'accesso a Internet a causa di limitazioni economiche, infrastrutturali o geografiche. Affrontare il divario digitale richiede investimenti in infrastrutture digitali, educazione digitale e politiche inclusive che promuovano l'accesso universale e l'equità nell'era digitale.



2.2. Bullismo e Cyberbullismo

Nella nostra società sempre più connessa, il bullismo e il *cyberbullismo* rappresentano sfide significative che minacciano il benessere emotivo e psicologico di molte persone, in particolare dei giovani. Questo paragrafo esplora in profondità queste forme

di aggressione, analizzando le loro cause, gli effetti devastanti e le strategie per affrontarle efficacemente.

Il **bullismo** si manifesta attraverso comportamenti ag-



gressivi e ripetuti, intenzionalmente dannosi, che mirano a mettere in difficoltà o a umiliare un individuo più debole. Può assumere forme fisiche, verbali o sociali, spesso all'interno di dinamiche di potere tra aggressore e vittima. Il bullismo è un fenomeno che si verifica principalmente negli ambienti scolastici, ma può estendersi anche in altri contesti sociali.

Il **cyberbullismo**, al contrario, sfrutta le tecnologie digitali per perpetrare atti di bullismo. Attraverso social media, messaggi di testo, e-mail o altri canali online, gli aggressori possono infliggere danni emotivi e reputazionali alle loro vittime con relativa facilità. La natura anonima e la portata globale di Internet amplificano l'effetto del **cyberbullismo**, rendendo difficile per le vittime sfuggire alla persecuzio-



Le cause del bullismo e del *cyberbullismo* sono complesse e multifattoriali. Possono includere problemi di autostima, desiderio di potere, influenze negative da parte dei pari o modelli comportamentali distorsivi. La mancanza di empatia e una scarsa educazione sulla gestione dei conflitti possono anche contribuire a perpetuare questi comportamenti dannosi. Le conseguenze del bullismo e del *cyberbullismo* possono essere devastanti per le vittime. Oltre ai danni emotivi e psicologici come ansia, depressione e isolamento sociale, le vittime possono anche sperimentare difficoltà accademiche e fisiche.

Il **cyberbullismo** in particolare può portare a danni reputazionali a lungo termine, con conseguenze che possono perdurare anche dopo che l'episodio di bullismo è cessato. La prevenzione del bullismo

e del cyberbullismo richiede un approccio integrato che coinvolga scuole, famiglie e comunità.

Educare gli studenti sul

rispetto reciproco, promuovere comportamenti positivi e incoraggiare l'empatia sono fondamentali.



È cruciale anche intervenire tempestivamente quando si verifica un episodio di bullismo, offrendo sostegno alle vittime e applicando sanzioni adeguate agli aggressori per prevenire comportamenti ripetuti. Le famiglie e le comunità giocano un ruolo essenziale nella prevenzione del bullismo. Fornire un ambiente di supporto e comunicazione aperta può aiutare i giovani a sviluppare competenze sociali positive e a resistere alle pressioni negative dei coetanei.

Inoltre, educare i genitori sull'importanza di monitorare l'uso che i loro figli fanno della tecnologia e fornire modelli di comportamento rispettoso possono contribuire a mitigare il rischio di *cyberbullismo*.

In conclusione, il bullismo e il *cyberbullismo* sono problemi complessi e diffusi che richiedono un impegno collettivo per essere affrontati efficacemente. Educare, prevenire e intervenire sono passi cruciali per creare un ambiente sicuro e rispettoso per tutti. Combattere il bullismo non è solo una questione di norme e regolamenti, ma anche di promuovere una cultura di inclusione e rispetto che rifletta i valori fondamentali della nostra società.



2.3. Fake News

Nel contesto sempre più digitale e interconnesso di oggi, le *fake news* rappresentano una sfida significativa per la società. L'intento è quello di esplorare l'impatto delle *fake news*, le cause alla radice del loro diffondersi e le strategie necessarie per mitigarne gli effetti negativi. Le *fake news*, o notizie false

deliberatamente create per ingannare il pubblico, hanno radici antiche ma sono diventate



particolarmente pervasive nell'era digitale. La velocità di diffusione su piattaforme online e social media ha amplificato il loro impatto, influenzando l'opinione pubblica e il dibattito politico con informazioni fuorvianti o completamente inventate. Le conseguenze delle *fake news* sono profonde e multifaccettiche. Non solo distorcono la percezione della realtà e minano la fiducia nelle istituzioni e nei media tradizionali, ma possono anche alimentare tensioni sociali e politiche. Le *fake news* hanno il potenziale di danneggiare reputazioni personali e aziendali,

influenzare decisioni politiche cruciali e compromettere la coesione sociale. Le *fake news* sfruttano vari meccanismi per diffondersi rapidamente e ampiamente. Utilizzano titoli sensazionalistici per attirare l'attenzione, si avvalgono di bot e account falsi per amplificare il loro messaggio e manipolano algoritmi dei motori di ricerca per apparire credibili. Questi metodi sfruttano la tendenza umana a confermare i pro-



pri pregiudizi e a condividere rapidamente informazioni senza verificarne la veridicità. Affrontare il problema delle *fake news* richiede un approccio multifronte e collaborativo:

Educazione all'alfabetizzazione mediatica. Insegnare al pubblico a valutare criticamente le fonti e a riconoscere segnali di possibili *fake news*.

Sviluppo di capacità di verifica dei fatti. Sostenere il giornalismo investigativo e le organizzazioni di *fact-checking* che esaminano e confermano la veridicità delle notizie.



Regolamentazione delle piattaforme digitali. Implementare politiche che limitano la diffusione delle *fake news* e promuovano contenuti di alta qualità e verificati.

Promozione di una cultura di responsabilità online. Incoraggiare comportamenti responsabili tra gli utenti, incentivando la condivisione responsabile di informazioni e la segnalazione di contenuti sospetti.

Il fenomeno delle *fake news* è in continua evoluzione, con nuove sfide che emergono costantemente. La capacità di adattarsi rapidamente alle nuove tecniche di diffusione e di innovare nelle strategie di contrasto sarà cruciale per mitigare gli effetti dannosi delle *fake news* sulla società.

2.4 Parental Control

Nel mondo sempre più interconnesso e digitale di oggi, il *parental control* emerge come un alleato fondamentale per genitori e tutori nella gestione dell'esperienza online dei giovani. Questo

strumento permette loro di monitorare e regolare



regolare l'accesso dei figli ai dispositivi digitali e ai contenuti online, con l'obiettivo di proteggerli da materiale inappropriato e promuovere un utilizzo responsabile della tecnologia.

Il *parental control* non si limita a bloccare siti web o limitare il tempo trascorso online. È un punto di partenza per educare i giovani sull'alfabetizzazione digitale e la sicurezza online, incoraggiando una comunicazione aperta in famiglia su temi sensibili come il *cyberbullismo* e la *privacy* online.

Sebbene sia una risorsa preziosa, il *parental control* solleva anche domande importanti sulla privacy e sull'autonomia dei giovani. Limitare eccessivamente l'accesso può generare tensioni, ma una supervisione attenta e un dialogo aperto possono aiutare a bilanciare protezione e sviluppo individuale. In conclusione, il *parental control* è parte integrante di un approccio olistico per affrontare i rischi online e promuovere un ambiente digitale sicuro per i giovani. Investire nelle competenze digitali dei genitori è cruciale per supportare un uso consapevole della tecnologia e preparare le nuove generazioni a navigare in modo sicuro nel mondo digitale in continua evoluzione.



PARTE TERZA: Progetto "EDUCAMEDIAMOCI"

3.1 Laboratori Classi IV e V Elementare

Dott.ssa Amato Francesca Nunzia

Nell'era dei media, è cruciale riconoscere l'influenza dei mezzi di comunicazione nella formazione delle prospettive sul mondo e nell'identità individuale, soprattutto per i minori esposti ai rischi delle nuove tecnologie, come il *cyberbullismo*.

Il progetto ha incoraggiato gli alunni ad esaminare criticamente i contenuti mediatici basandosi sui principi di educazione civica, apprendimento centrato sullo studente, apprendimento autonomo e approccio interdisciplinare.

Il progetto ha mirato a promuovere la consapevolezza nell'uso dei nuovi media e a proteggere i minori da eventuali pericoli, coinvolgendo famiglie e studenti e prevedendo laboratori educativi che utilizzano metodologie come il *cooperative learning*, il *circle time*, il *peer tutoring* e il *debate*.

Il progetto ha aumentato la consapevolezza sui potenziali rischi legati all'uso dei nuovi media, ha sviluppato competenze di *media literacy* per analizzare criticamente i contenuti mediatici, migliorato le abilità di comunicazione sia offline che online.

Lo scopo è stato quello di contribuire a creare una comunità più consapevole dei media in cui la protezione dei minori online diventa una priorità condivisa, lavorando insieme per garantire un ambiente online più sicuro e informato per tutti. Il progetto è stato condotto con una classe di 15 alunni, tutti di età compresa tra i 9 e i 10 anni, provenienti da due istituti nel territorio di Rende. Durante il corso, della durata di 72 ore distribuite equamente nei giorni feriali, sono stati utilizzati materiali di cancelleria e strumenti interattivi come le Lavagne Interattive Multimediali (LIM). Ogni bambino ha ricevuto del materiale di base per le attività, oltre a un libro in omaggio per approfondire i temi trattati nel progetto.



**“Cyberbulli al tappeto” di Teo Benedetti,
Davide Morosinotto, Editore scienza, 2020.**

Il progetto è stato attentamente adattato al contesto della classe e all'età degli alunni della scuola primaria, prendendo in considerazione le loro caratteristiche e necessità specifiche. Quando si parla dei bambini di scuola primaria e del loro rapporto con i media e Internet, si entra in un ambito cruciale per il loro sviluppo personale ed educativo. Immaginiamo un bambino di nove anni che, incuriosito dal mondo che lo circonda, inizia a esplorare Internet per trovare informazioni su argomenti che lo appassionano, come animali o storie fantastiche. Questo accesso illimitato a una vasta gamma di contenuti può arricchire la sua conoscenza e stimolare la sua creatività in modi che non sarebbero stati possibili solo qualche decennio fa.

I giochi educativi online possono trasformare le tabelline in una sfida divertente, mentre i documentari possono far esplorare nuovi mondi senza uscire di casa. Tuttavia, questo mondo digitale non è senza sfide. Con Internet arrivano anche rischi come il *cyberbullismo* e la dipendenza dai media. È stato messo un particolare accento nell'insegnare loro a proteggere la loro privacy online, a valutare la credibilità delle fonti e a distinguere tra contenuti appropriati e inadatti. L'educazione sui media non riguarda solo la protezione, ma anche *l'empowerment*. Insegnare ai bam-

bini a essere critici nei confronti dei media li prepara a navigare in un mondo in cui la distinzione tra realtà e finzione può essere sfumata. In conclusione, ciò che è stato trasmesso con questo progetto è che l'educazione sui media per i bambini di scuola primaria rappresenta una porta aperta a infinite possibilità di apprendimento e scoperta, ma richiede anche una guida attenta e consapevole. Preparandoli a navigare in modo sicuro, critico e responsabile nel mondo digitale, si sta contribuendo a formare cittadini digitali consapevoli e responsabili per il futuro.

L'idea dei laboratori nasce dall'esigenza di spiegare ai bambini, attraverso attività creative e di gruppo, il valore di Internet e i possibili rischi ad esso associati.

Questo approccio mira non solo a promuovere l'interazione e la collaborazione tra gli studenti, ma anche a favorire una comprensione più approfondita dei benefici e delle sfide legate all'uso delle tecnologie digitali. In questo modo, i bambini possono sviluppare competenze critiche e consapevolezza nel navigare in modo sicuro e responsabile nel mondo online. Nel laboratorio inaugurale intitolato "**Conosciamoci e conosciamo i concetti base**", svolto durante la prima settimana del progetto "Educamediamoci", l'obiettivo principale era di valutare il livello

di conoscenza degli alunni sulla tematica dei media e della tecnologia digitale. Utilizzando la tecnica del brainstorming, i bambini hanno avuto l'opportunità di esprimere liberamente le proprie opinioni e esperienze.

Durante questa fase, è emerso chiaramente il tema del *cyberbullismo* come una delle principali preoccupazioni. Prima di approfondire questo argomento, si è deciso di verificare la comprensione dei concetti di bullismo e *cyberbullismo* tra gli studenti. Molti di loro, inizialmente, mostravano incertezza su queste differenze, quindi è stato scelto un approccio visivo per facilitare la comprensione.

L'idea è stata quella di mostrare il film "*Wonder*", noto per affrontare temi di empatia e rispetto nelle relazioni tra pari, come base per una discussione sui vari tipi di bullismo. Successivamente, sono stati presentati brevi video che illustravano casi reali di *cyberbullismo* e le sue conseguenze, per rendere il concetto più tangibile agli studenti.

L'uso dei media visivi si è dimostrato estremamente efficace nel coinvolgere gli studenti e nel rendere il concetto di *cyberbullismo* più concreto e comprensibile.

Questo approccio non solo ha suscitato un maggiore interesse e partecipazione durante il laboratorio, ma ha anche permesso agli studenti di riflettere criticamente sulle implicazioni delle loro interazioni online.



Dopo il brainstorming, i bambini hanno acquisito le nozioni base dell'uso corretto di internet e di come affrontare il cyberbullismo.

Successivamente, si è deciso di dividere gli studenti in due gruppi al fine di approfondire i temi del bullismo e del *cyberbullismo* in modo più dettagliato.

A ciascun gruppo è stato chiesto di sviluppare un fumetto, uno riguardante una storia di bullismo tradizionale e l'altro centrato sul *cyberbullismo*.

Con grande entusiasmo, i bambini hanno lavorato insieme per creare due storie completamente inventate.

Questo esercizio non solo ha stimolato la loro creatività, ma ha anche favorito un eccellente lavoro di squadra tra loro. I risultati ottenuti sono stati apprezzati per la loro originalità e per l'abilità nel rappresentare in modo efficace le dinamiche del bullismo e del cyberbullismo attraverso il medium dei fumetti.



Creazione finale dei fumetti.

Durante la seconda settimana del progetto, intitolata "***I colori delle emozioni***", l'attenzione si è concentrata sull'insegnamento dell'intelligenza emotiva secondo

Daniel Goleman, considerata un'importante risorsa per prevenire

il *cyberbullismo* e per comprendere e gestire sia le proprie che le emozioni degli altri. Seguendo il filone del laboratorio precedente, è stato scelto di proiettare il film "Inside Out", famoso per il suo approccio educativo nel rappresentare le emozioni umane attraverso personaggi animati.



L'obiettivo principale era aiutare i bambini a comprendere in modo tangibile il funzionamento delle emozioni dentro di noi e come queste possano influenzare le interazioni sociali, inclusi i rischi associati al bullismo e al *cyberbullismo* online. Dopo la visione del film, che ha reso più chiare le emozioni primarie e secondarie, agli alunni è stato chiesto di esprimere i loro sentimenti personali.

Questa attività è stata facilitata attraverso la creazione di un bellissimo cartellone interamente realizzato dai bambini, dove hanno rappresentato le loro emozioni attraverso disegni e

pensieri personalizzati. In aggiunta alla creazione del cartellone, è stata sviluppata un'attività basata sulla metodologia del *role-playing*. Qui, gli studenti hanno partecipato a simulazioni teatrali, creando delle scene per esprimere al meglio le loro emozioni. Questo approccio non solo ha permesso agli studenti di esplorare e comprendere meglio le proprie



emozioni, ma ha anche fornito un contesto significativo per collegare le lezioni teoriche sui media e sull'intelligenza emotiva all'esperienza pratica e interattiva dei bambini.

Qui a destra vediamo una rappresentazione delle emozioni primarie e i bambini che si confrontano durante un'attività di *circle time*.





Cartellone finale sulle emozioni.

Dopo aver acquisito i concetti fondamentali sull'uso corretto di Internet, sui rischi ad esso associati e dopo aver integrato questi temi con la comprensione delle emozioni, gli studenti hanno intrapreso la terza e conclusiva settimana dei laboratori, denominata **"Creo ciò che ho acquisito"**.

A questo punto, consapevoli delle nozioni apprese nelle settimane precedenti, hanno realizzato con la supervisione adeguata un *lapbook*, uno strumento sintetico e conclusivo del progetto. Il *lapbook* è stato progettato principalmente per spiegare la netiquette e, in modo creativo, illustrare le pratiche corrette e sbagliate nell'uso dello *smartphone* e di Internet.

Questa scelta è stata motivata dal fatto che lo *smartphone* è uno strumento ampiamente utilizzato tra i giovani e i bambini. Gli studenti hanno dimostrato una crescente sicurezza e competenza nell'argomento, evidenziando così la loro capacità di applicare ciò che hanno imparato con facilità e divertimento.

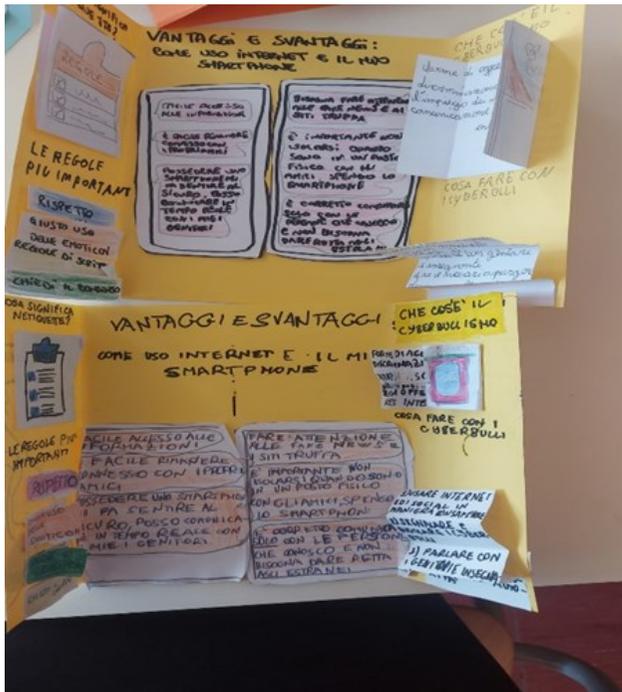
Questo approccio non solo ha consolidato le conoscenze acquisite, ma ha anche offerto agli



I bambini durante la creazione e i lapbook completi

studenti l'opportunità di esprimere creativamente le loro competenze attraverso un progetto tangibile e significativo.

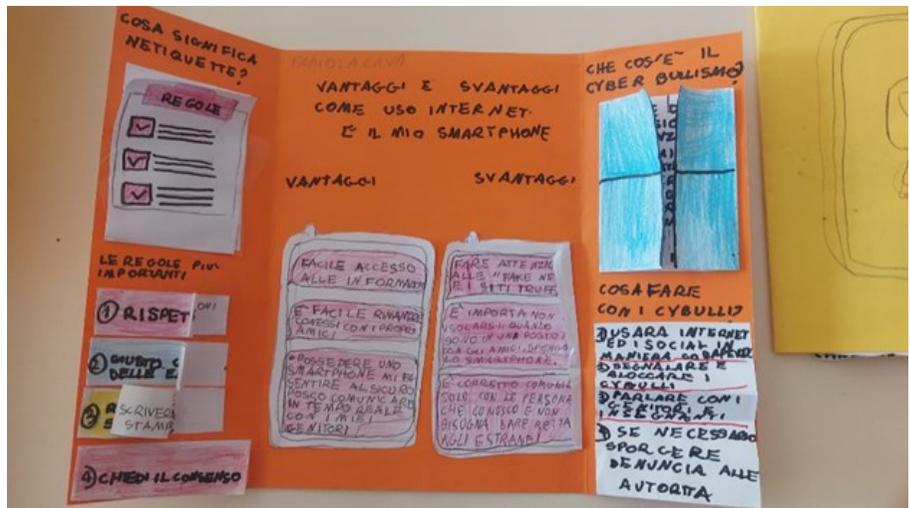




Conclusioni:

Il progetto "Educamediamoci" si è dimostrato non solo un'opportunità educativa, ma anche un'esperienza formativa significativa per gli alunni coinvolti.

Alcuni esempi di lapbook.



Attraverso un approccio interdisciplinare e orientato allo studente, il progetto ha promosso la consapevolezza sull'uso responsabile dei media digitali e ha fornito agli studenti strumenti pratici per navigare in modo sicuro nel mondo online.

Durante le tre settimane di laboratori, gli studenti hanno acquisito conoscenze fondamentali sulla netiquette, sull'intelligenza emotiva e sul riconoscimento dei rischi associati all'uso di Internet.

Attraverso attività interattive come il *role-playing*, la creazione di fumetti e la produzione di un *lapbook* finale, hanno potuto esprimere creativamente ciò che hanno imparato e applicare le loro competenze in contesti pratici. L'approccio basato sull'educazione civica e sulla *media literacy* ha permesso agli studenti non solo di comprendere meglio il funzionamento dei media e delle emozioni, ma anche di sviluppare capacità critiche e di comunicazione essenziali per il loro sviluppo personale ed educativo.

Inoltre, il coinvolgimento attivo delle famiglie e la collaborazione tra studenti hanno contribuito a creare una comunità più consapevole dei media, impegnata nella protezione dei minori online e nella promozione di un ambiente digitale sicuro per tutti.

In definitiva,
"Educamediamoci" ha segnato un passo importante verso la
formazione di cittadini digitali responsabili, preparati ad
affrontare le sfide e ad abbracciare le opportunità offerte dal
mondo digitale contemporaneo.



*Francesca Nunzia Amato, nata a Cosenza
il 27/08/1991.*

*Educatore professionale in Coordina-
mento dei servizi sociali ed educativi.*

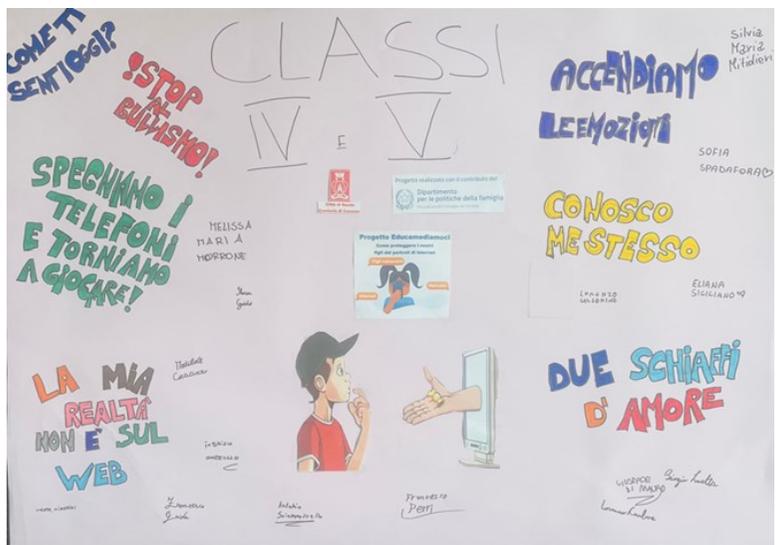
*Esperta nella disabilità con specializza-
zione sul sostegno nella scuola seconda-
ria di secondo grado.*

3.2 Laboratori Classi IV e V Elementare

Dott.ssa Gallo Vincenza



Vincenza Gallo nasce a Cosenza nel 1985. Laureata in Giurisprudenza e specializzata nel settore penale, è oggi mediatore penale e penale minorile, scolastico e familiare. Grazie alle competenze acquisite e attraverso tecniche specifiche, permette alle parti in conflitto di comprenderne le ragioni e superare la situazione conflittuale, attraverso il riconoscimento reciproco dei diversi punti di vista, bisogni ed emozioni. Utilizza consapevolmente e quotidianamente la mediazione, poichè ritiene da sempre, che nell'animo dell'essere umano risieda un dono: il libero arbitrio. Grazie soprattutto alla mediazione didattica, ha potuto interpretare i disagi dei ragazzi, provando a (ri)educare ai valori che la vita e la coscienza ci impone e propone.



Il progetto vuole porre uno STOP agli episodi e a tutti quegli atti aventi rilevanza penale e che vengono considerati più o meno gravi dagli adulti. Il conflitto rappresenta qualcosa di difficile da affrontare nonché qualcosa che viene spesso negato, soprattutto perché non si hanno gli strumenti che permettono di riconoscerlo, di esprimerlo e gestirlo in un'ottica evolutiva dei rapporti. Inoltre i conflitti oggi, hanno come attori e spettatori tutti coloro che sono connessi in rete e che un tempo trovavano il loro unico *setting* in aula, nell'atrio della scuola, nel cortile di casa. Il progetto vuole porre la scuola in una posizione di non indifferenza anche al tema sull'identità e le differenze di genere, per capire innanzitutto all'interno del collettivo, quali stereotipi impliciti (tutti gli stereotipi, culturali, sociali, di genere) orientino le nostre pratiche educative, le nostre aspettative, il nostro linguaggio. Se infatti lo stereotipo è un falso concetto classificatorio finalizzato a semplificare, ridurre e cristallizzare la realtà, piuttosto che a comprenderla nella sua complessità, chi ha una responsabilità educativa all'interno della scuola deve al contrario garantire ai bambini e alle famiglie la capacità di agire nelle scelte progettuali, nello stile comunicativo e nelle relazioni quell'apertura culturale e quella profondità di analisi che

la complessità sociale nella quale viviamo ci richiedono quotidianamente. Non si tratta di una generica e banalmente retorica "apertura alle differenze", ma della capacità di cogliere nell'unicità di ogni individuo, in particolare in questo caso in cui si tratta di soggetti in formazione, il suo essere irripetibile, portatore di una specifica diversità data dalla molteplicità delle sue appartenenze familiari, storiche, sociali culturali, psichiche, relazionali e biologiche.

Le istituzioni scolastiche infatti, rappresentano sempre di più un luogo di relazioni complesse in cui sorgono quotidianamente conflitti di diverse entità, quali bullismo, violenza, comportamenti lesivi della dignità personale.

Un'importanza rilevante verrà data ai disturbi post *COVID*, che hanno abbracciato e coinvolto soprattutto i ragazzi costretti a vivere circa 2 anni in *lockdown*, sviluppando negli stessi sentimenti negativi, di rabbia, paura, solitudine, lacerando i rapporti tra le persone e generando da una parte, una violenza diffusa nelle relazioni e dall'altra un "ritirarsi" in sé o nel proprio gruppo.

LABORATORIO: Descrivo me stesso, smetto di usare le dita sul mio cellulare e torno a scrivere con la penna!

Introduzione (incipit) - Presentazione - Conosciamoci

Non è facile descrivere se stessi, ma certamente può essere utile per scoprire i propri pregi, i propri difetti, i punti di debolezza ma anche di forza della nostra personalità, del nostro carattere. Il docente ha raccontato che un grande filosofo, Socrate,



asseriva che è importante conoscersi "*gnosce te ipsum*" ossia "conosci te stesso": questo è il primo presupposto del sapere.

Di seguito la domanda che i bambini si sono posti:

Come mi sento oggi?

Tutti i bambini hanno risposto utilizzando i seguenti aggettivi:

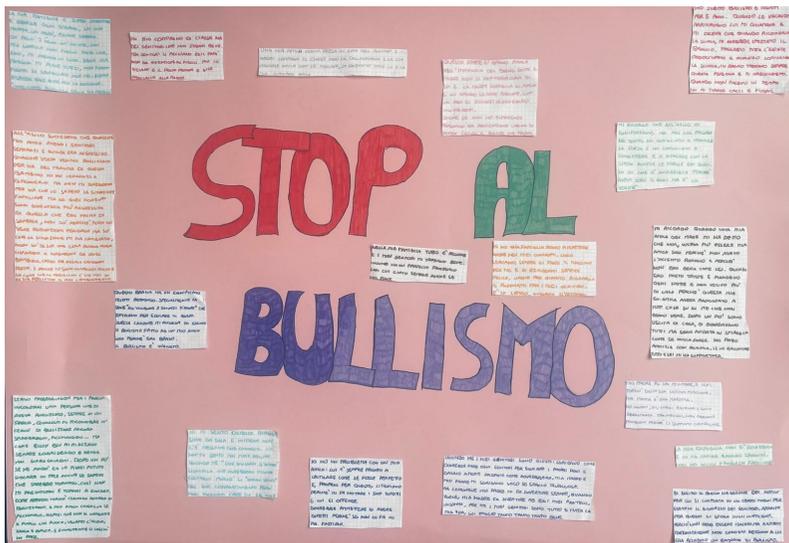
Mi sento forte, felice, allegro perché.....

Mi sento debole, triste, timido per-

LABORATORIO: Bulli e Pupe senza cellulare!

A molti bambini è successo di assistere a brutte cose fatte da alcuni compagni di classe ad altri compagni, o magari di avere addirittura subito prepotenze e cattiverie da altri bambini. Non si tratta di fatti normali e non ascoltare chi ti dice "è sempre successo": il bullismo è un problema serio e il fatto che prima non se ne parlasse non lo giustifica affatto. Anzi, bisogna riconoscerlo e combatterlo con tutti gli strumenti possibili!

E' stato dunque spiegato loro in cosa consiste il bullismo e cosa si può fare quando in classe qualcuno ti



dà fastidio con insistenza. Esistono molte forme di bullismo, ne elenchiamo alcune che potresti aver vissuto o visto accadere:

Quando un bambino o un ragazzino subisce prepotenze da parte di uno o più compagni

Quando un gruppo di bambini si diverte a prendere in giro sempre lo stesso compagno

Quando chi subisce la prepotenza o la presa in giro non riesce a difendersi

Quando gli dicono cose cattive e gli fanno cose molto spiacevoli

Esistono molte forme di bullismo, te ne elenchiamo alcune che potresti aver vissuto o visto accadere:

Quando un bambino o un
ragazzino subisce pre-

Quando gli dicono
cose cattive e gli
fanno cose molto



Quando un gruppo
di bambini si di-
verte a prendere
in giro sempre lo
stesso compagno

Quando chi subisce
la prepotenza o la
presa in giro non
riesce a difendersi.

A seguito delle testimonianze raccolte è stato spiegato ai bambini cosa si può fare per contrastare qualsiasi forma di violenza subita a scuola o in altri ambienti:

1. Per prima cosa devi subito raccontare ai tuoi genitori e al tuo insegnante quello che ti è successo. Prima lo fai meglio è: fidati! Più fai passare il tempo più il bullo, pensando di farla franca, potrebbe diventare ancora più prepotente

2 Ricordati che chiedere aiuto è roba da grandi, non da deboli o da spia. Soltanto chiedendo aiuto puoi risolvere il problema e... smontare il bullo

3. Cerca di non rimanere da solo nei locali della scuola e cerca di stare vicino ai compagni di cui ti fidi e che possono difenderti: l'unione fa la forza

4. Puoi anche provare a... sgonfiare il bullo facendoti vedere che non hai paura e che non sei arrabbiato. Un consiglio vincente? Guardalo dritto negli occhi: i bulli non lo sopportano proprio (anche loro hanno paura)

5. Impara a difenderti con le parole, di solito ai bulli non piace



Inoltre, ricorda la regola di base: non pensare mai che la colpa sia tua!

LABORATORIO: Utilizzo consapevole del cellulare. Mi ascolto e disegno le mie emozioni.

Fornire uno *smartphone* a un bambino significa anche metterlo in contatto con una realtà per lui nuova, Internet. Il *web* è una grande risorsa per noi adulti, ma è bene educare fin da subito i



bambini al suo utilizzo, soprattutto in relazione ai pericoli di vario genere che possono celarsi in rete: fare attenzione agli sconosciuti, non postare sui social media proprie foto o immagini, ecc.

Come spesso accade, il problema non è lo strumento in sé, ma l'uso che se ne fa e, soprattutto, la capacità di noi "grandi" di aiutare i "piccoli" a muoversi con consapevolezza in una nuova realtà e a renderla il più possibile consona al loro sviluppo psicologico e sociale.

un'attività che sia per loro eccitante, coinvolgente e svolta insieme ad altri coetanei.



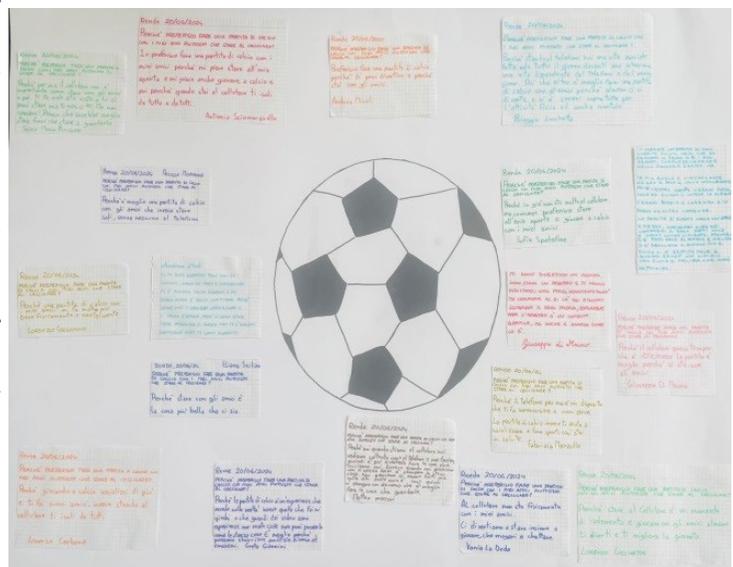
Questa integrazione determina a sua volta l'affermarsi di un circuito positivo che favorisce l'acquisizione delle abilità sportive e di quelle psicosociali. Questi apprendimenti avvengono non solo grazie alla soddisfazione della loro motivazione iniziale, ma anche tramite la consapevolezza di avere incrementato le proprie competenze motorie e sportive: sapere che si sta migliorando sostiene infatti l'interesse verso l'attività sportiva e alimenta l'aspettativa di continuare a imparare e a trarne soddisfazione; la consapevolezza di avere acquisito nuove abilità determina inoltre, nel tempo, un incremento della fiducia in se stessi.



Lo scopo di questo laboratorio è stato il seguente: sostituire il cellulare e o tablet, al pallone, quale strumento ideale per l'educazione integrale del bambino mentre si diverte

a giocare a calcio.

Non dimentichiamo che la pratica sportiva non solo sviluppa le capacità fisiche, ma aiuta anche a costruire la propria personalità, a forgiare la propria identità o a lottare per raggiungere i propri obiettivi. Inoltre, lo sport è un contesto perfetto per stabilire relazioni interpersonali e imparare valori che, una volta consolidati, si riflettono in comportamenti sociali come la solidarietà, la cooperazione e l'onestà.





Infine sono state raccolte le impressione pre e post partita dei bambini.



LABORATORIO: Due schiaffi d'amore!

Viene proposto l'ascolto di una canzone: Billy Blu di Marco Sentieri. Ispirata a una storia vera, la canzone veicola una riflessione profonda sul fenomeno del bullismo, scavando nel vissuto di Billy Blu, il ragazzo occhialuto e bullizzato, quanto in quella del bullo, un ragazzo dai "muscoli di cera", destinati a liquefarsi sotto il sole della vita. Perché - ci racconta Sentieri - dietro ogni

bullo c'è un ragazzo fragile, con alle spalle una famiglia distratta e disattenta, incapace di guidarlo lungo la strada impervia della vita e di sottrarlo a un destino infelice, costellato di fallimenti e autodistruzione. Infatti, sarà proprio Billy Blu a sal-



vare dopo tanti anni colui che lo aveva bullizzato, appena uscito di galera e in procinto di gettarsi da un ponte sospeso sul vuoto. Perché la vita è un giustiziere, canta Sentieri, e "tutti i bulli adolescenti, poi diventano quegli uomini dai mille fallimenti".

Il bullo è senza nome, come senza nome rimangono i bulli che incontriamo a scuola, ritratti come carnefici, apparentemente al

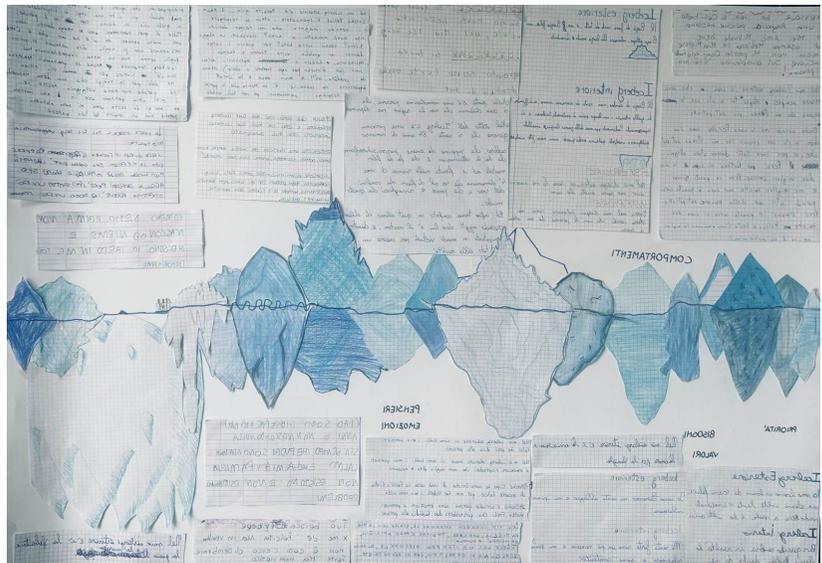


riparo dietro una corazza illusoria di violenza e prepotenza, ma che sono a loro volta vittime della famiglia o del contesto sociale da cui provengono. E così si perpetua quel cerchio della vi-

ta, che ci vede prima vittime e poi carnefici e che soltanto un metaforico "schiaffo d'amore" saprà interrompere.

LABORATORIO: Copywriting emozionale: la metafora dell'iceberg

Il *copywriting* emozionale è un *copywriting* che, come il termine stesso suggerisce, fa leva sulle emozioni del lettore. Per alcuni versi può essere definito anche *copywriting* empatico, in quanto permette al copywriter di entrare in empatia con chi legge facendo leva su emozioni come la paura, il successo o il desiderio di migliorare una situazione. L'aspetto emotivo è dunque centrale in ogni decisione e ad ogni età.



Come si nota dal modello dell'iceberg qui sopra, dietro a un comportamento c'è sempre di più di quanto vediamo. La metafora dell'iceberg trae le sue origini dal piccolo libro di Hemingway "Il principio dell'Iceberg" ed è un'immagine che è stata applicata a diversi ambiti, da letterario e a quello delle risorse umane.

È nota però soprattutto per l'uso che se ne fa in psicologia: per spiegare cioè la struttura della nostra mente. Il Modello Iceberg descrive come i nostri comportamenti, ossia la parte di noi più visibile, siano in realtà la punta di un processo molto più complesso che ha inizio nella soddisfazione o meno dei nostri bisogni di base. Quindi il nostro agire, osservabile dagli altri, nasconde, subito sotto il livello dell'acqua i "pensieri ed emozioni" che muovono le nostre azioni. Scendendo al di sotto dei pensieri e delle

emozioni troviamo i nostri "valori" e le nostre "priorità" che influenzano pensieri ed emozioni. Sotto a questi, ossia alla base di tutto: i "bisogni" soddisfatti o insoddisfatti. Sono i bisogni a creare i filtri con i quali coloriamo il no-



stro modo di vedere e leggere noi stessi, il mondo e gli eventi che ci capitano. Sono i nostri bisogni a creare i valori che a loro

volta danno origine al modo in cui pensiamo e proviamo emozioni, le quali a loro volta generano i comportamenti.

Ringraziamenti finali

È doveroso oltre che necessario ringraziare il Comune di Rende, nella figura del dott. Davide Franceschiello per la sua professionalità e competenza; la vicepresidente Bossio che è stata sempre comprensiva e disponibile; il personale ATA che ha supportato i bisogni di noi tutti dispensando sorrisi; le famiglie dei bambini che hanno abbracciato e avallato la realizzazione di questo progetto e non in ultimo.... I "piccoli adulti" delle classi IV e V che ho avuto l'onere e l'onore di guidare. A loro va il mio più grande in

bocca al lupo, affinché possano avere una vita luminosa e colma di soddisfazioni.



3.3 Laboratori Classi III Media Dott.ssa Monaco Giuseppina



Dott.ssa Giuseppina Monaco

Didatta con Specializzazione in Musicoterapia e Suonoterapia.

Realizzazione di Percorsi e Laboratori di Crescita Personale, Didattica/Artistica e Terapeutica.

Educamediamoci

La Musica e i Suoni aiutano ad avere un contatto diretto con le proprie emozioni e il proprio corpo
CONSAPEVOLEZZA



Laboratorio di Musica Digitale e l'influenza dei Social Media per i ragazzi della Scuola Secondaria di I Grado:

La Musica è un mezzo di comunicazione che va oltre il tempo.

Il mondo dei Social Network è riuscito a far scoprire la musica come un'amica fedele e sempre disponibile.

Un esempio lo si può trovare nella musica rap, colonna sonora della nuova generazione che, con un linguaggio accattivante e innovativo per l'epoca, costruisce messaggi e diventa veicolo di impegno sociale, di risposta all'esigenza di affermarsi nella società e legame tra uomo e nuove tecnologie.

■ Giochi ritmici-sonori-percettivi



Percezione e Consapevolezza Corporea ed Emotiva

La musica è un contatto diretto con le proprie emozioni. Canalizzare l'emozioni attraverso l'uso del corpo con la Body Percussion, con la voce attraverso suoni vocalici ed uso di vari elementi

dinamici e sequenze ritmiche. Stimolo alla consapevolezza corporea ed emotiva attraverso l'uso di strumenti a percussione, rispecchiando il ritmo interiore emotivo di ognuno.



Socializzazione e Condivisione con la Musica.

Poiché la musica unisce e aiuta alla condivisione in un confronto sano privo di competizione, i ragazzi hanno realizzato dei brani ritmici e melodici attraverso l'uso del flauto dolce, ukulele e altri strumenti a percussione con voce, affinando la capacità attentiva, la discriminazione sonora, coordinamento motorio divertimento e creatività.

□ Tematiche: emozioni, bullismo, cyberbullismo, competizione, cooperazione



Ascolto di sé: Identità Musicale (sul Web)

Identità Musicale: il modo in cui ciascuno si percepisce dal punto di vista musicale

PORTAVOCE DEI DISAGI SOCIALI

□Ogni ragazzo ha espresso il suo ritmo interno, esprimendolo attraverso il movimento sonoro e uso di strumenti, trasmettendo lo stato d'animo interno che si rispecchia anche nell'ascolto di brani con testi e musiche che vanno ad evidenziare pensieri e sentimenti che vivono quotidianamente. Spesso dai brani passano messaggi errati che vanno ad aumentare processi negativi o viceversa. L'ascolto di sé é importante affinché ci sia una maggiore consapevolezza e quindi controllo nel saper canalizzare determinati sentimenti.

■ **L'ASCOLTO DIVENTA CHIAVE DELL'ESPERIENZA** creando un ricordo indelebile e preciso, legato a un periodo della nostra vita attraverso l'emozione del momento. La **SENSAZIONE** è sempre soggettiva, direttamente collegata alla cultura e alla sensibilità individuale.

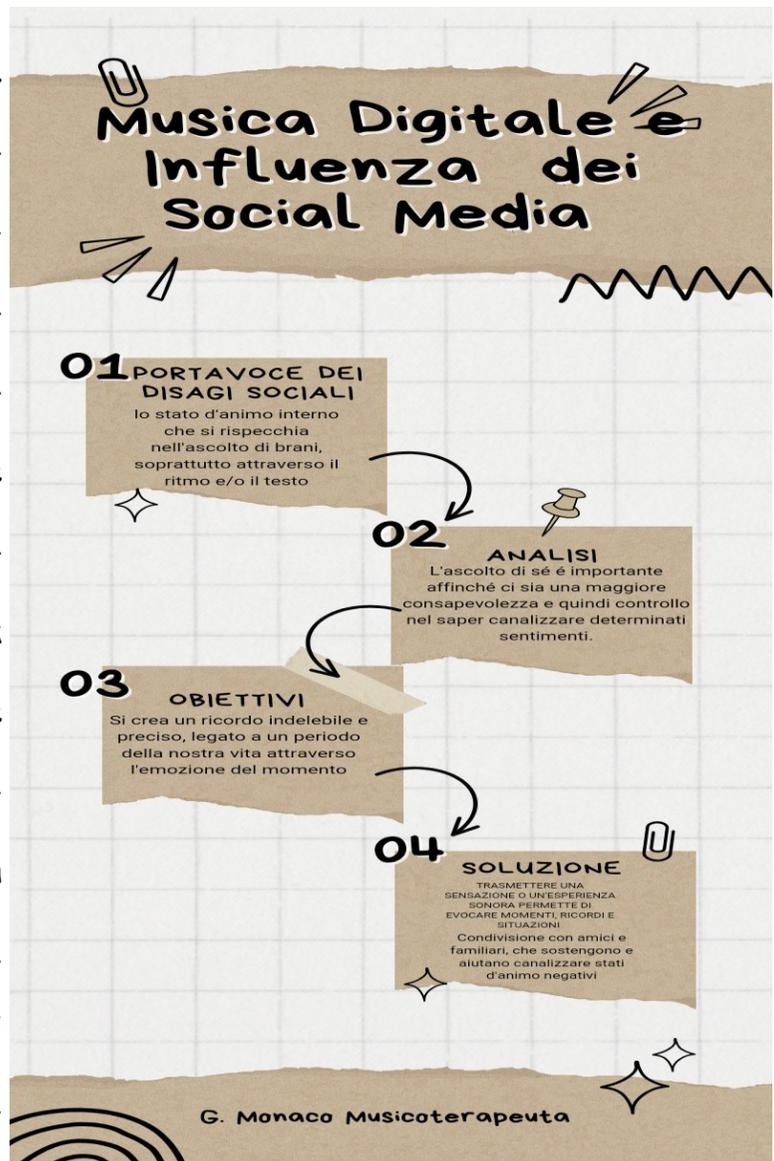
□ **TRASMETTERE UNA SENSAZIONE O UN'ESPERIENZA SONORA** PERMETTE DI **EVOCARE ANCHE MOMENTI PASSATI, ICONICI E IMPORTANTI.**

IDENTITÀ MUSICALE ATTRAVERSO I SOCIAL NETWORK



Strumentalizzazione della Musica/Testo nei Social Network

I Social Network oramai sono dei raccoglitori e quindi portatori di messaggi, immagini, video con musiche e testi di ognuno. Da ciò ne deriva la propria personalità e stati d'animo. Spesso purtroppo vengono utilizzati per ricevere apprezzamenti, attenzioni e condivisioni affettive che mancano nella realtà (famiglia e amici), oppure vengono utilizzati in modo competitivo. L'uso brani oramai sono da stimolo, anche per i più introversi, attraverso balletti, canti e per comunicare dei pensieri inascoltati o che non si ha il coraggio di comunicare.



Espressione Personale psicofisica emozionale

□ Giochi Sonori per il controllo motorio emozionale, nello spazio, attraverso schemi sonori melodici e armonici,

□ ESERCIZIO DI ASCOLTO: PROPRIOCEZIONE ED ESTEROCEZIONE

Gioco Ritmico-Sonoro in coppia e gruppo, coordinamento motorio, contatto visivo, concentrazione ed equilibrio



1) Costruzione di una frase introspettiva che permette di consapevolizzare l'uso dei social network (raccolta di frasi)

2) Esprimere l'emozione con il corpo e voce
Collegare e scollegare rapporto musica ed emozione.
Percezione del corpo, attraverso il Gioco del bicchiere in equilibrio: ascolto personale del ritmo respiratorio (in apnea) e tensione fisica.
Scoperta del pensiero-emozione-corpo

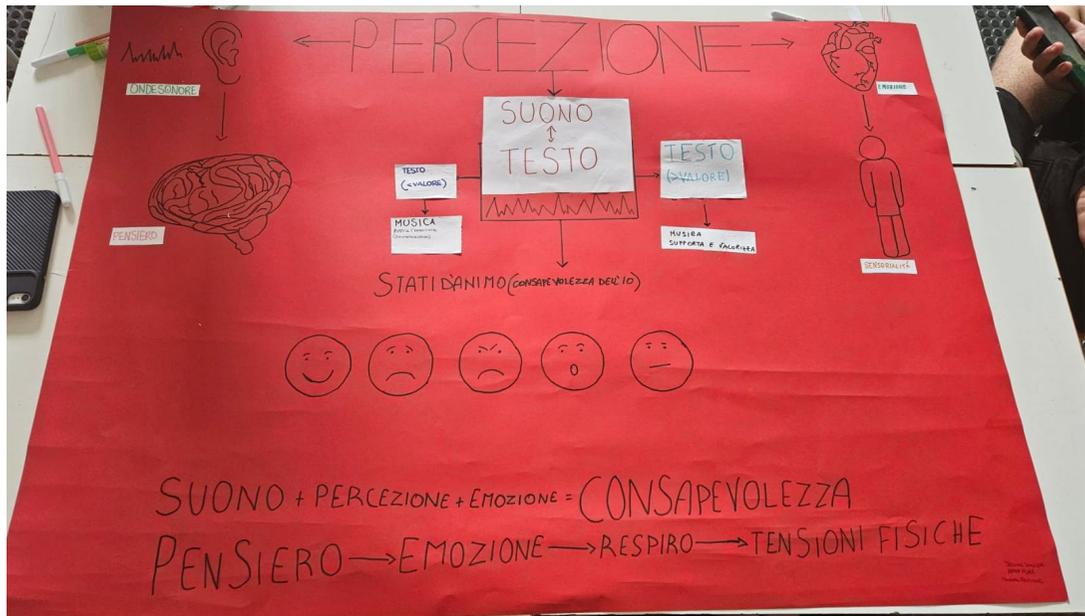
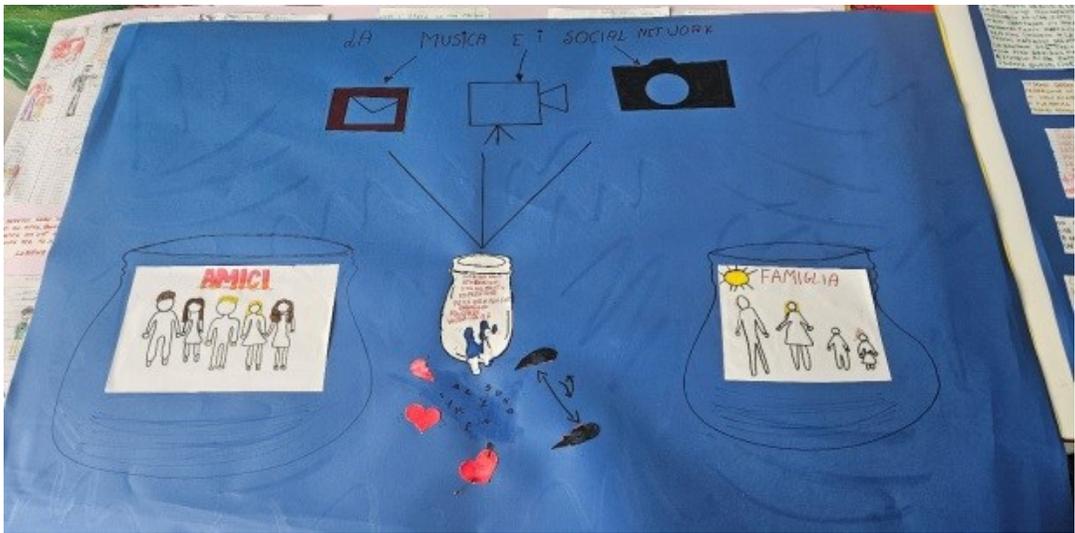
3) Analisi brano con musica testo e immagini (anche in lingua straniera)

4) Disegno di gruppo e individuale dopo l'ascolto e visione del brano proposto dai ragazzi (raccolta disegni)

5) Attraverso il racconto del brano Tuta Gold conversazione sul significato di bullismo e cyber bullismo. Racconto individuale di consapevolezza sull'esperienza vissuta (Raccolta dei vari pensieri)









3.4 Laboratori Classi II e III Media Dott. Cavaliere Luca



Realizzato dal Dott. Cavaliere Luca nato a Cosenza il 27 Luglio 1986, Educatore Professionale e Media Educator, esperto in devianza minorile, disabilità, media education

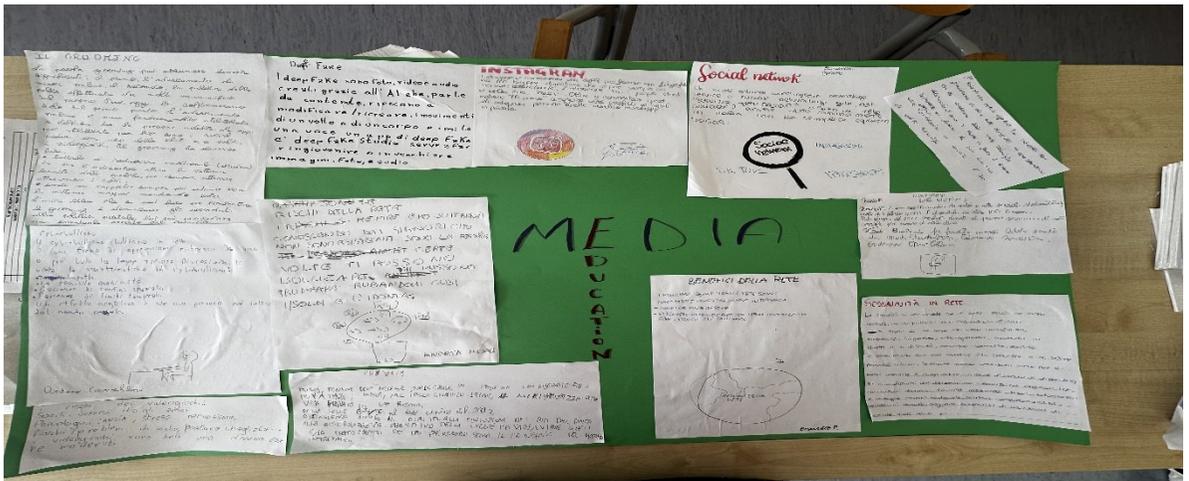
email: luccacava19@gmail.com

cell: 3407190926

Il laboratorio realizzato con ragazzi delle classi secondarie di primo grado, si fonda sulla necessità di promuovere un uso consapevole di Internet e delle nuove tecnologie. Dopo una fase introduttiva di chiarificazione rispetto alla terminologia (cos'è Internet? Cosa si intende per social network? Quali sono i pericoli della rete? Cos'è la media education?), si apre una riflessione sull'impatto di Internet nella vita quotidiana, con una particolare attenzione ai suo pro e contro e ai cambiamenti che apporta nella modalità di relazionarsi con le altre persone. Sono state analizzate vari aspetti della media education e forniti esempi pratici, tramite simulazioni. Infine, con l'obiettivo di promuovere comportamenti positivi e prevenire l'insorgenza di fenomeni ne-

gativi, sono state affrontate le seguenti tematiche (alcune di esse con simulazioni pratiche):

Internet e la Media Education



Non possiamo parlare di scuola e tecnologia senza fare riferimento alla *media education*, uno dei fabbisogni educativi emergenti per cui è fondamentale la presa in carico dal momento che sempre più spesso un bambino impara ad utilizzare un *tablet* o uno *smartphone* prima ancora di saper leggere e scrivere.

Che cos'è quindi la *Media Education*?

La *Media Education* è un'attività educativa e didattica, finalizzata a sviluppare nei giovani una informazione e comprensione critica circa la natura e le categorie dei media, le tecniche da loro impiegate per costruire messaggi e produrre senso, i generi e i

linguaggi specifici. La ME indica l'educazione con i media considerati come strumenti da utilizzare nei processi educativi generali; l'educazione ai media, che fa riferimento alla comprensione critica dei media, intesi non solo come strumenti, ma come linguaggio e cultura; educazione per i media, livello rivolto alla formazione dei professionisti. Lo scopo dell'educazione ai media è non solo di offrire alle nuove generazioni le chiavi per la comprensione dei media, ma anche di promuovere una migliore qualità dei media e per un apporto costruttivo della loro cultura alla civiltà degli uomini

La Privacy

E' il termine per indicare il "*diritto alla riservatezza delle informazioni personali e della propria vita privata*" (art.1 D.lgs n.196/2003). Tale diritto garantisce ad ogni individuo che i suoi dati personali non siano divulgati o conferiti a terzi senza la sua autorizzazione e che siano trattati nel rispetto delle regole e dei principi stabiliti dalla legge come attuativi del Diritto alla Privacy. Il diritto alla privacy e, in particolare, alla protezione dei dati personali è un diritto fondamentale delle persone, collegato alla tutela della dignità umana, come sancito anche dal-

la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione Europea (art. n.7 e 8). Per dato personale si intende "qualunque informazione relativa a persona fisica, identificata o identificabile, anche indirettamente, mediante riferimento a qualsiasi altra informazione, ivi compreso un numero di identificazione personale" (art.4 D.lgs196/2003). I dati personali si dividono in tre categorie (art. 4 D.lgs 196/2003)

- **dati sensibili:** "i dati personali idonei a rivelare l'origine razziale ed etnica, le convinzioni religiose, filosofiche o di altro genere, le opinioni politiche, l'adesione a partiti, sindacati, associazioni od organizzazioni a carattere religioso, filosofico, politico o sindacale, nonché i dati personali idonei a rivelare lo stato di salute e la vita sessuale"
- **dati identificativi:** "i dati personali che permettono l'identificazione diretta dell'interessato". Sono dati personali ad esempio il nome e cognome, l'indirizzo, il codice fiscale, dati sanitari, bancari ma anche la foto o la registrazione della voce.

- dati giudiziari: "i dati personali idonei a rivelare provvedimenti (di cui all'articolo 3, comma 1, lettere da a) a o) e da r) a u), del d.P.R. 14 novembre 2002, n.313) in materia di casellario giudiziale, di anagrafe delle sanzioni amministrative dipendenti da reato e dei relativi carichi pendenti, o la qualità di imputato o di indagato (ai sensi degli articoli 60 e



Le 10 regole per navigare sicuri;

1. Limitare e mantenere a un livello professionale le informazioni personali

2. Continuare ad usare le impostazioni sulla privacy

3. Navigare in maniera sicura

4. Assicurarsi che la connessione Internet sia sicura

5. Prestare attenzione a ciò che si scarica

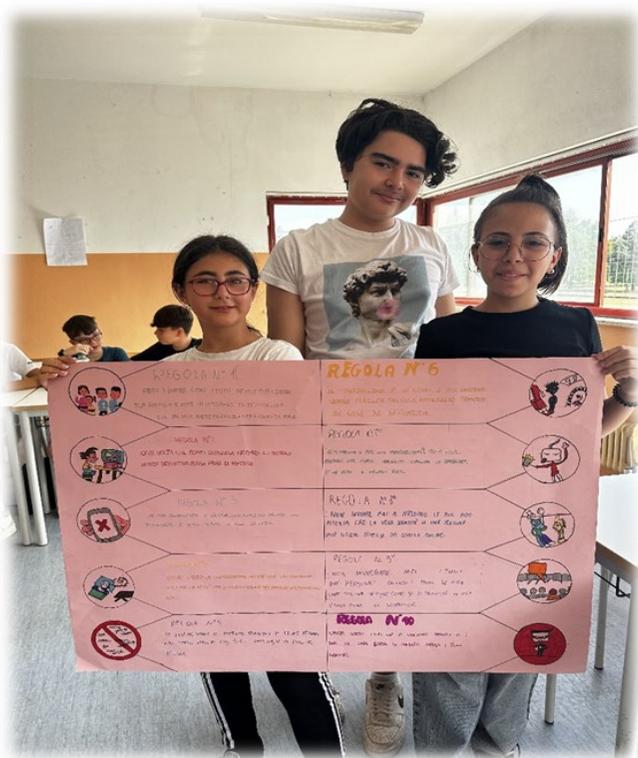
6. Scegliere password complesse

7. Fare acquisti online da siti sicuri

8. Prestare attenzione a ciò che si posta

9. Prestare attenzione a chi si incontra online

10. Mantenere aggiornato il programma antivirus.



I social media

L'espressione *social media* o *social network* (anche se come vedremo c'è una differenza tra i due termini) indica le diverse piattaforme disponibili online per condividere contenuti di testo, immagini, audio e video. La definizione oggi più accreditata è quella di Andreas Kaplan che definisce *social* come "un gruppo di applicazioni *internet-based* che costituiscono i fondamenti ideologici e tecnologici del *web 2.0* e che consentono la creazione e lo scambio di *user-generated content*".

La principale caratteristica distintiva dei media sociali è la modalità interattiva di creazione e diffusione dei contenuti, contrapposta all'unidirezionalità dei *mass media* tradizionali. Le piattaforme sociali consentono infatti di creare contenuti generati dagli utenti e di scambiarli all'interno di *community online*. Per questo rappresentano il primo canale che ha consentito alle persone di passare a un ruolo attivo, e non di semplice fruizione. Attraverso i *social media* gli utenti possono produrre e condividere informazioni, anche sfruttando servizi di messaggistica istantanea.



Il cyberbullismo

E' una forma di violenza e prevaricazione messa in atto da una persona o da un gruppo contro una vittima. Avviene tramite tecnologie digitali e per essere tale occorre che sia prolungata nel tempo. Il *cyberbullismo* è una forma di prepotenza virtuale attuata attraverso Internet e le tecnologie digitali. Come il bullismo tradizionale, è una forma di prevaricazione e di oppressione reiterata nel tempo, perpetrata da una persona o da un gruppo di persone nei confronti di un'altra percepita come più debole. Ed è un fenomeno che interessa ragazzi e bambini di ogni età e genere, essendo in parte legato a bisogni della cresci-

ta espressi in modo problematico, come la paura di essere esclusi o la ricerca dell'ammirazione degli altri. Probabilmente conosci il bullismo dei tuoi tempi. Ma con Internet, telefonino e altre tecnologie il *cyberbullismo* può colpire 24 ore su 24, ovunque si trovi il ragazzo o la ragazza presa di mira, e nemmeno casa può essere un rifugio sicuro. Sempre più inoltre, i due fenomeni - bullismo tradizionale e cyber - sono compresenti. Il *cyberbullismo* ha un pubblico potenzialmente enorme anche se in parte può rimanere anonimo. Questo può spingerlo a colpire in modo ancora più aggressivo e violento, dicendo cose che dal vivo non direbbe. E le conseguenze possono essere gravi e persistenti come nel bullismo tradizionale, anche se non c'è contatto fisico. E' importante che in quanto genitori possiate essere informati sul fenomeno del *cyberbullismo* per poterlo prevenire e/o per rispondere in modo adeguato.

Le dipendenze da Internet

La diagnosi di *Internet Addiction Disorder* (IAD) è oggetto di dibattito nella comunità scientifica, e non è ancora universalmente riconosciuta come una condizione clinica distinta. La dipendenza da internet, sia nel DSM-5 che nell' ICD 11, non è pre-

sente come disturbo: non esiste quindi, ufficialmente, un disturbo da dipendenza da internet. Tuttavia, possiamo definire alcune manifestazioni psicologiche e fisiche come sintomatiche dell'*internet addiction disorder*:

- **preoccupazione costante: pensare costantemente alla navigazione su internet quando non si è online e cercare con ansia il momento in cui si potrà accedere**
- **aumento del tempo speso online: si incrementa progressivamente il tempo trascorso online, con difficoltà a ridurlo nonostante gli sforzi, e con la progressiva perdita di interesse per le attività offline**
- **dimenticarsi di altre priorità: ignorare o trascurare responsabilità personali, lavorative o accademiche a causa dell'uso eccessivo di internet**
- **isolamento sociale: la dipendenza da internet e l'isolamento sociale, tipico della sindrome di Hikikomori, sono due fenomeni che portano l'individuo a ritirarsi progressivamente dalla propria vita sociale offline preferendo interagire online con altre persone.**

Le Fake news



La pubblicazione e diffusione di notizie false è diventata in questi anni un fenomeno dilagante, capace di danneggiare gravemente privati e aziende, influenzare l'opinione pubblica su temi importanti come

la salute e la sicurezza, condizionare la politica, distruggere la reputazione di figure pubbliche e non solo. Si tratta dunque di un tema di cruciale attualità, che riguarda tutti i cittadini e che tocca un principio cardine delle nostre società democratiche: il diritto a una corretta informazione.

Dipendenze dei video giochi e dei giochi on line

Come quando tuo figlio o tua figlia gioca all'aperto?

E' necessario chiedersi cosa fa tutto quel tempo fuori e chi fre-



quenta.
Allo
stesso
modo, in
presen-
za di
ragazzi
che de-

dicano un tempo eccessivo ai videogiochi, ci si dovrebbe interro-
gare su quanto possa essere controproducente per loro un com-
portamento di gioco che non prevede pause o momenti di rifles-
sione. In certi casi, addirittura, un utilizzo eccessivo nasconde
una dipendenza. Ma potrebbe esserci anche l'esposizione a con-
tenuti dannosi e inadeguati così come la possibilità di entrare in
contatto con persone potenzialmente pericolose. Infatti, sempre
più spesso i giochi online danno ai ragazzi la possibilità di intera-
gire con persone che si loggano anche dall'altra parte del mondo.
Non è infrequente che anche episodi di adescamento online siano
iniziati tramite una sfida a qualche gioco online.

Le relazioni online

Quella attuale è "a prima generazione di adolescenti cresciuta in una società in cui l'essere connessi rappresenta un dato di fatto, un'esperienza connaturata alla quotidianità: nel 2014, l'83% dei ragazzi tra 11 e 17 anni di età utilizza Internet con un telefono cellulare e il 57% naviga nel web" (ISTAT, *Il bullismo in Italia: comportamenti offensivi e violenti tra i giovanissimi*, 2015). Tale considerazione riguarda però anche il mondo adulto: insegnanti, educatori, genitori devono attrezzarsi per incoraggiare presso i più giovani un uso consapevole e positivo, integrativo e non sostitutivo delle tecnologie digitali.



tativo del-
le tecnologie
digitali.

Buon esempio
parte dal con-
testo familia-
re, che instau-
ra relazioni
anche media-

te" tra le varie figure, da cui apprendere i confini di ciò che è

possibile condividere a distanza quando si parla di emozioni ed affettività. Il tema riguarda anche tutte i ruoli educativi, in un'ottica di sviluppo di competenze in un'era digitale, dove occorre fornire strumenti per la decodifica e lettura di ciò che accade online, anche dal punto di vista emotivo. I più giovani, con l'uso delle tecnologie digitali sempre più precoce e intenso, si ritrovano ad affrontare dinamiche complesse, specifiche dei nuovi ambienti online, legate all'identità, alle relazioni, alla *privacy*, alla reputazione, alla produzione, distribuzione e fruizione di contenuti. Pensiamo ad esempio all'identità offline e quella online, così strettamente legate tra loro tanto che il proprio profilo digitale ha una ricaduta inevitabile anche al di fuori della rete. Le competenze di cui debbono dotarsi sono complesse: devono poter sviluppare le competenze digitali necessarie ad affrontare i cambiamenti che essi stessi contribuiscono a determinare.



3.5 Il percorso con le famiglie



Dott.ssa

Naika Talarico

Nel percorso delle educatrici con le famiglie della durata di dieci incontri si sono affrontate varie tematiche inerenti ad internet e le varie sfaccettature.

Durante il labora-



Dott.ssa

Rossella Chiappetta

torio abbiamo affrontato argomenti relativi all' uso delle tecnologie digitali e dei mezzi di comunicazione di massa. Abbiamo analizzato le varie forme dei media ,e ne abbiamo discusso le caratteristiche, vantaggi e svantaggi.

Si è anche esaminato il ruolo dei media nella società contemporanea, inclusi il loro impatto sulla cultura.

Si è discusso delle *fake news* e della disinformazione e di come i media possono influenzare l'opinione pubblica. Una delle attività principali degli incontri è argomentare in materi di *cyberbullismo*, fornendo informazioni sui rischi e le conseguenze del bulli-

smo online e suggerito strategie per affrontare situazioni di *cyberbullismo*.

Inoltre sono state proposte attività di *role playing* per simulare situazioni di *cyberbullismo* e sviluppare competenze di gestione delle emozioni e risoluzione dei conflitti. (nello specifico i genitori hanno creato e interpretato una situazione di rischio *cyberbullismo*).

Lo svolgimento di attività pratiche ci ha permesso di mettere in pratica le competenze acquisite e di comprendere meglio il loro funzionamento. Si è fatta una panoramica dei principali pericoli online come *phishing*, *moolware*, furto di identità, insieme a consigli su come proteggersi da tali minacce.

Nel corso degli incontri è emerso dalla volontà delle famiglie la voglia di trattare l'argomento delle emozioni e la loro gestione attraverso la visione di alcuni brevi filmati abbiamo aperto un discussione lasciando ciascuno libero di esprimere il proprio pensiero.

In ultimo abbiamo anche svolto sportello d ascolto, dalle loro parole è emerso che oggi non è facile essere genitori ed è molto importante saper comunicare con i propri figli, creare delle re-

gole per proteggerli e stabilire che i figli richiedano l'autorizzazione dei genitori prima di iscriversi a qualsiasi app.

Il problema fondamentale che emerge dai dati rilevati anche attraverso la somministrazione di un test sull'utilizzo di internet è che i minori iniziano ad utilizzare la rete ad un'età sempre più precoce.

Confrontandoci con i genitori è emerso che a parte i pericoli a cui sono esposti i giovani internet ha anche tanti lati positivi.



Bibliografia

- Gandolfi G., TikTok, percezione di sé e abbandono del corpo TikTok ci può dire qualcosa su come pensiamo il nostro corpo e su come esso si rapporta all'altro e al mondo, Echo Raffiche, 30 settembre 2021.
- Internetmania. Effetti e dipendenze, pensieri liquidi online, cybernauti, schedati, comprati e venduti in Rete di Nando Minnella, Edito da il mio libro self publishing, 2015.
- Mamprin E., TikTok: un'analisi dell'impatto sulle funzioni cognitive dei giovani, Padova, Università degli Studi di Padova, 2023.
- Musica Elettronica e Sound Design di A. Cipriani e M. Giri
- Rivoltella Pier Cesare, MEDIA EDUCATION. Fondamenti didattici e proposta di ricerca, La Scuola, Brescia 2005.
- Rivoltella Pier Cesare e Marazzi Chiara, Le professioni della Media Education, Carocci, Roma 2001.

- **Ronsivalle Gaetano Bruno, Carta Simona, Orlando Marisa, .GET Guida all'Education Technology. Informatica e multimedialità per educatori e professionisti della formazione, Maggioli Editore, 2013 Dogana (Repubblica di San Marino).**
- **Sità Chiara, Indagare l'esperienza. L'intervista fenomenologica nella ricerca educativa, Carocci, Roma 2012.**
- **Tecnologia Consapevole: Guida per Genitori Sui Pericoli Reali Del Web e Della Tecnologia e Consigli Su Come Difendersi. Independently published, 7 novembre 2017.**
- **Tonioni Federico, Psicopatologia web-mediata. Dipendenza da internet e nuovi fenomeni dissociativi, Springer Verlag Editore, 2013.**



Laboratori Progetto Educamediamoci

in collaborazione tra Presidenza del Consiglio dei Ministri —Dipartimento per le Politiche della Famiglia—Comune di Rende—Università della Calabria Dipartimento Scienze Politiche e Sociali - Istituto Comprensivo G. Falcone Quattromiglia di Rende