Attività
Cyberbullismo

Destinatari: Alunni della Scuola secondaria di 1° grado
Durata: 50'

Obiettivi:
1. Esplorare le modificazioni delle relazioni digitali.
2. Avere consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni.
3. Riflettere su strategie di difesa rispetto agli attacchi on-line.

Descrizione attività:
1. Visione di tre video con situazioni di cyberbullismo:
· Gaetano scherzo
· Lo scivolo (13reasonwhy S01E01)
· Amico su FB (Corto IIS Da Vinci Trapani)
2. Dopo la visione dividere i ragazzi in gruppi di 5/6 e lasciare 15' di tempo con il mandato: "Scegliete una delle situazioni in cui vi sembra importante intervenire. Come evolve? Come aiutare le persone del video? Cosa potrebbero fare?"
3. Raccolta delle scelte in plenaria su lavagna/LIM/Cartellone e discussione.

Materiali necessari:
· Attrezzatura per proiezione video e audio.
· Pennarelli+cartelloni/LIM/Lavagna

Note:
L'attività permette di discutere in gruppo rispetto al tema delle relazioni on line e dei diversi ruoli in gioco nei fenomeni di Cyberbullismo. L'obiettivo principale consiste nel favorire la consapevolezza che parole ed immagini on-line sono molto reali e provocano conseguenze anche impreviste nell'offline. Quali anticorpi sviluppare? Come accorgersi che si sta passando un limite? Come trasformare il gruppo da limite a risorsa? Dove e a chi chiedere aiuto nel mondo adulto?

Didattica
Competenze: Digitali, Cittadinanza, ….
Discipline: Italiano, Tecnologia, Arte e Immagine.

Link utili
Video situazioni di Cyberbullismo:
https://drive.google.com/open?id=105Y0bln3UAg96X4U5RGB12pdg7elh7kF
https://www.youtube.com/watch?v=hUlwW2gpw6c ("Gaetano" Fumetto)

Vedi altri video della serie "Gaetano":
https://www.youtube.com/channel/UCdvJJCGHM_c2bjqg7-ostWw

http://www.generazioniconnesse.it
Per scaricare il manuale degli insegnanti:
http://www.sicurinrete.it/superkids/manuale-superkids.pdf

Per una riflessione in più

Tipologie di condotte online che rientrano nel cyberbullismo:
- il flaming: scambio di messaggi violenti o volgari all'interno di chat o nei forum; non c'è asimmetria di potere, i contendenti si sfidano ad armi pari, tipico nei giocatori online. Anonimato garantito da avatar o nickname;
- **l'harassment:** continuità di messaggi violenti, volgari e offensivi: la vittima subisce passivamente le molestie o prova a convincere i persecutori a smettere; il bullo cerca complicità nei suoi contatti che si uniscono alle aggressioni online;
- lo **cyberstalking** è un'evoluzione del precedente: frequenti minacce e messaggi persecutori alla vittima per generare paura per la sua incolumità fisica (es. in caso di rapporti sentimentali interrotti);
- **denigration**: diffondere pettegolezzi, dicerie compromettenti, materiale offensivo o riservato come fotografie sessualmente esplicite, immagini modificate per danneggiare la reputazione della vittima;
- **happy slapping** (schiaffeggiamento felice): vengono postati video contenenti atti di bullismo e ne viene promossa la visualizzazione e la diffusione;
- **impersonation**: il cyberbullo ruba l'identità o l'account della vittima, dopo aver ottenuto consensualmente o in maniera fraudolenta la password della vittima e invia messaggi o materiale personale con l'obiettivo di screditarla;
- **outing**: ricezione o detenzione di dati o immagini della vittima, inviati da quest'ultima o realizzati con il suo consenso (es: immagini a contenuto sessualmente esplicito), che vengono pubblicati senza il suo consenso e anzi contro il suo espresso dissenso;
- **exclusion**: il cyberbullo decide di escludere intenzionalmente un coetaneo da un gruppo online.

L'anonimato e l'invisibilità che il mondo virtuale consente incentivano la messa in atto di condotte che probabilmente nella vita reale il soggetto non avrebbe il coraggio di agire.
Il mondo virtuale non ha limiti spazio-temporali: la connessione alla rete è costante (h 24) e lo "spettacolo" è visibile ad un pubblico sterminato: l'azione molesta (foto, video, messaggio) può persistere per un tempo potenzialmente infinito.

I ragazzi devono essere messi nella condizione di poter chiedere aiuto a figure adulte di riferimento, sia a scuola che in famiglia: per quanto più competenti tecnicamente degli adulti, spesso non hanno la consapevolezza delle dinamiche e delle ricadute interpersonali che si generano in rete.

Approfondimento in classe: l'insegnante può scegliere di focalizzarsi sul video "Gaetano" e giocare con i ruoli; alcuni ragazzi partecipano in prima persona, gli altri osservano (si può fare a rotazione). Utile per "mettersi nei panni degli altri" e riflettere sugli stati d'animo di tutte le persone coinvolte.