

# Un patentino per lo smartphone

6°Edizione, Settimo T.se  
11 -19 novembre 2025



# **STRUTTURA CORSO di FORMAZIONE**

**Destinatari:** docenti delle classi prime della scuola secondaria di primo grado, in particolare Referenti del Cyberbullismo, Animatori Digitali, Referenti Salute, Referenti per l'Inclusione.

**Articolazione:** il corso ha una durata complessiva di 16 ore, suddivise in due giornate; prevede **tre moduli di lavoro**:

- 1) NORMATIVO:** a cura del Reparto di Polizia di Prossimità del Corpo Polizia Municipale di Torino e della dr.ssa Elena Ferrara, Senatrice XVII Legislatura e promotrice della Legge 71/2017 “Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo”
- 2) TECNICO/AMBIENTALE:** a cura di ARPA Piemonte, *modulo online*:  
**10 novembre 2025, ore 15-18**
- 3) EDUCATIVO:** a cura di ASLTO4, Fondazione ECM, Associazione Pindarica Aps Ets

La partecipazione al corso impegna i docenti a **realizzare il progetto con le classi, attraverso attività didattiche legate ai contenuti del corso e somministrazione di un test finale** di apprendimento agli studenti, al fine di ottenere il Patentino. Il patentino verrà consegnato possibilmente in un evento pubblico con il coinvolgimento delle famiglie.

# ***STRUMENTI DI LAVORO DEL PROGETTO***

**PATTO EDUCATIVO GENITORI/FIGLI**

**TEST STUDENTI**

**QUESTIONARIO DI GRADIMENTO FINALE PER  
DOCENTI**

**PATENTINI: organizzazione evento consegna**

# INDAGINE NAZIONALE HBSC 2022

## (pubblicata 2024)

**L'HBSC** (Health Behaviour in School-aged Children) è uno studio multicentrico internazionale svolto dal 1983, con lo scopo di descrivere e comprendere i comportamenti correlati con la salute nei ragazzi di 11, 13 e 15 anni in circa 50 Paesi tra l'Europa e il Nord America. L'Italia partecipa all'HBSC dal 2002 con cadenza quadriennale; **dal 2017 è stato adottato quale strumento unico nazionale per monitorare la salute dei ragazzi e delle ragazze.**

### Principali aspetti indagati:

- Alimentazione e attività fisica
- Alcol, fumo, gioco d'azzardo
- Scuola, famiglia, rapporto tra pari
- **Bullismo e cyberbullismo**
- **Uso dei social media**
- Salute e benessere
- Impatto della pandemia da Sars-Cov-2 sul benessere dei ragazzi e delle ragazze

# ....Segue HBSC 2022.

## Dati su Bullismo e cyberbullismo tra gli adolescenti

### Cyberbullismo

maschi 11 anni: 17,2

maschi 13 anni: 12,9 %

(media nazionale 2018: 13%)

femmine 11 anni: 21,1%

femmine 13 anni: 18,4%

## Adolescenti che hanno contatti online con amici stretti e amici conosciuti tramite Internet

maschi 11 anni: 65,5%

maschi 13 anni: 75,7%

femmine 11 anni: 73,3%

femmine 13 anni: 82,6%

## Adolescenti che fanno uso problematico dei social media per età e genere

**(6+ criteri):** ansia, depressione e sintomi fisici e può essere caratterizzato da: ansia di accedere ai social, volontà di passare sempre più tempo online e sintomi di astinenza quando offline, fallimento nella gestione del tempo speso online, disinteresse verso le altre attività, liti e bugie con genitori a causa dell'uso eccessivo, problemi con i pari, utilizzo dei social per scappare da sentimenti negativi.

maschi 11 anni: 14,4%

maschi 13 anni: 11,3%

femmine 11 anni: 15,6%

femmine 13anni: 20,5%

# ***MODULO EDUCATIVO***

**Media Education: rispettarci nelle Cyber-relazioni  
e la comunicazione nei social**

## **ATTIVITA':**

- CYBERBULLISMO
- SEXTING
- PRINCIPI (Manifesto della Comunicazione non ostile)
- L'ARENA (Videogiochi)

# ***Attività “Cyberbullismo”***

## **Visione video:**

- Gaetano scherzo
- Lo scivolo
- Amico su FB



## **Mandato**

Scegliete una delle situazioni, quella in cui vi sembra più importante intervenire:

***Come evolve secondo voi?***

***Come aiutare le persone del video? Cosa potrebbero fare?***

## **Discussione in plenaria**

- Raccolta delle scelte e motivazioni

# ***Allegato Attività “Cyberbullismo”***

## ***«Il ragazzo dai pantaloni rosa»***

### **Visione video:**

- Stralcio del film  
«Il ragazzo dai pantaloni rosa»



### **Mandato**

- Immagina per un attimo di metterti nei panni di Andrea: ***come avrebbe potuto reagire agli attacchi online? Come avrebbe potuto reagire la mamma di Andrea?***
- ***Cosa avrebbero potuto fare i partecipanti alla chat?***

### **Discussione in plenaria**



## *....segue cyberbullismo*

- I diversi ruoli in gioco nei fenomeni di Cyberbullismo.
- Parole ed immagini on-line sono molto reali e provocano conseguenze anche impreviste nell'offline.
- L'azione molesta (foto, video, messaggio) può persistere per un tempo potenzialmente infinito.
- Non fare agli altri ciò che non vorresti fosse fatto a te: quando ci si rende conto di aver fatto del male bisogna riparare
- Dietro ad uno schermo si pensa ingenuamente di essere al sicuro
- 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? Un genitore, un insegnante, (anche un amico che ti sostiene e ti accompagna a parlarne con un adulto)

# Attività “Sexting”

## Visione video:

- Megan's Story
- I saw your willy (cartone animato)
- Immagini in internet (adolescenti in piscina)
- Posta con la testa (bacheca scuola)
- Usa la testa (foto messa in rete)
- Think to post



## Mandato (15')

Scegliere un video sulla base di queste domande:

***Quale video credete sia più adatto per i ragazzi con i quali lavorerete?***

***Perché?***

## Discussione in plenaria

- Raccolta delle scelte e motivazioni.

## ***...segue sexting***

**Sexting:** *condivisione di foto intime e del proprio corpo*

- Le persone possono non essere nella realtà quelle che ci appaiono nella relazione online
- Cosa è giusto pubblicare in Rete e cosa dovrebbe rimanere in privato?
- Che foto usiamo nei profili? Perché?
- Come ci autoregoliamo nella diffusione della nostra immagine?
- Come noi ci approcciamo alle immagini degli altri?

Tema del rispetto di sé, delle proprie storie e di conseguenza di quelle degli altri.

- Cosa fare in caso di problemi e difficoltà:  
A chi mi rivolgo? Quali adulti mi possono aiutare?

# Attività “Principi”

**Visione video** «*Manifesto della comunicazione non ostile*»  
e lettura Manifesto



## Mandato (40')

- Scegliere ciascuno un principio:

**quello che ci convince di più e motivare perché** (*oppure doppia scelta: quello che ti convince di più e quello che ti convince di meno e perché*)

In gruppi di 5-6 persone scegliere un principio e tradurlo in un'immagine commentata da una parola

**Discussione in plenaria:** ogni gruppo presenta il principio scelto e motiva la scelta

## *...segue Principi*

- Emerge quali principi e regole sono percepite come più significative
- La produzione di materiale e la discussione favoriscono competenze di lettura e analisi dell'immagine
- Il gruppo classe si confronta sul potere che hanno le parole
  - Spesso in rete domina l'aggressività, le parole possono offendere e ferire a volte con risvolti drammatici
  - I social sono luoghi virtuali, ma le persone e le conseguenze sono reali
  - Come scegliere con cura le parole da usare in rete?
- Come sviluppare la consapevolezza della mia responsabilità nel modo che ho di comunicare (ogni mia parola è importante)?

# **Attività “L’arena”**

## **Comunicazione all’interno di social e videogiochi**

### **Visione video**

- Ma cosa vi ho fatto?
- Lasciarsi con stile
- Non lo vedo
- Gaming tossico



### **Mandato (40’)**

- **Quale video ti ha fatto stare peggio e perché?** Scegline uno e commenta perché ti ha fatto sentire così
- In gruppi da 5-6 persone **scegliere una situazione e provare a proseguire la storia: come evolve la situazione, voi cosa fareste?**

**Discussione in plenaria:** ogni gruppo presenta la situazione scelta e la commenta

## *...segue L'arena*

- Discussione su strategie utili a proteggersi e a star bene con gli altri negli ambienti online
- Il mondo dei videogiochi è l'ambiente social più frequentato dalla fascia d'età target del progetto
- Il linguaggio tossico si palesa in modo evidente nel gaming
- La tossicità si esprime tanto con le parole quanto con le azioni
- L'invisibilità e l'anonimato fanno sentire le persone non sanzionabili e libere di agire

# ***Metodo Steadycam***

**1. Visione materiali video:** assemblaggi di durata tra i 10 e i 20 minuti circa, con materiale audiovisivo eterogeneo (sequenze di film, spot pubblicitari, servizi informativi tratti da telegiornali, videoclip musicali, etc...).

Consigliabili formati (da quello più illustrativo a quello narrativo) e stili (satirico grottesco, informativo, culturale) diversi.

**2. Interazione, “a caldo” subito dopo la visione,** per far emergere l'impatto emotivo: lavoro assembleare (brainstorming) o individuale (compilazione post-it).

- Domande molto semplici (es. il personaggio che ti ha colpito di più e perché; il video che ti è piaciuta di più e perché, etc....).
- Risposte trascritte su LIM/cartellone: si forniscono letture generali che rimarkano l'eterogeneità e l'omogeneità: non si giudicano le scelte.

### **3. Lavoro a gruppi**

- Numero ridotto di soggetti (5-6 persone) per favorire l'interazione.
- Si dà un mandato per facilitare la discussione e permettere il confronto e la partecipazione di tutti.
- Favorire la consapevolezza circa le differenze che possono emergere tra punto di vista individuale e di gruppo.

### **4. Sintesi in plenaria**

I gruppi relazionano sul lavoro svolto: il conduttore sottolinea cambiamenti dovuti al passaggio da una dimensione individuale a quella sociale.

- Chiedere ai gruppi che metodo di lavoro hanno utilizzato per giungere a scelte condivise e per coinvolgere tutti.
- Mantenere nel gruppo un clima collaborativo e ludico
- Il conduttore è un facilitatore, non dispensa “certezze”.

***Un eventuale rimando più “scientifico” o direttivo è collocabile nella parte finale dell'incontro***



# ***Indicazioni utili***

## **Centro di documentazione audiovisiva Steadycam**

Corso Michele Coppino, 46 12051 Alba (Cuneo) Tel:

0173 316210 - 0173 362909

Email: [info@progettosteadycam.it](mailto:info@progettosteadycam.it)

Web: [www.progettosteadycam.it](http://www.progettosteadycam.it)

## **Testi:**

“Il ritiro sociale degli adolescenti - La solitudine di una generazione iperconnessa” a cura di Matteo Lancini - Cortina Editore, 2019

“L' età tradita. Oltre i luoghi comuni sugli adolescenti” Matteo Lancini- Cortina Raffaello, 2021

“Figli di internet. Come aiutarli a crescere tra narcisismo, sexting, cyberbullismo e ritiro sociale” di Matteo Lancini e Loredana Cirillo – Erickson, 2022

“Gioventù rubata. Che cosa la pandemia ha tolto agli adolescenti e come possiamo restituire il futuro ai nostri figli” di Gustavo Pietropolli Charmet - Rizzoli, 2022

«Adolescenti fluidi. Percorsi evolutivi dell'identità di genere», Sofia Bignamini ed Elena Buday - Franco Angeli , 2023

«Sii te stesso a modo mio. Essere adolescenti nell'epoca della fragilità adulta», Matteo Lancini, Cortina Editore, 2023

«Addomesticare gli schermi: il digitale a misura d'infanzia 0-6», Michele Marangi – Scholé Editore, 2023

«Chiamami adulto. Come stare in relazione con gli adolescenti», Matteo Lancini, Cortina Editore, 2025

# ***Cronoprogramma***

***Formazione:*** 11 e 19 novembre 2025

***Lavoro con le classi:*** dicembre 2025 - aprile 2026

- Predisposizione incontro con i genitori per presentare il progetto e far firmare il patto genitori/figli
- Realizzazione in classe con gli studenti del percorso, con l'utilizzo di alcune unità didattiche apprese durante il corso, della durata minima complessiva di 8-10 ore. Al termine del percorso i ragazzi effettueranno un semplice Test per ottenere il Patentino.

***Consegna dei Patentini:*** maggio 2026

Dovrà essere organizzato a livello territoriale un evento aperto ai genitori e alla cittadinanza, in cui si consegnano in modo ufficiale i Patentini e si coinvolgono anche gli adulti rispetto al tema dell'educazione ai mondi digitali.

***Breve report di monitoraggio online:***

**aprile-maggio 2026**

# ***Attività: Rappresentazioni***

- Appendere le immagini (da stampare, presenti nel drive nella cartella «Modulo educativo») alle pareti in classe, o visionarle su LIM.
- Sceglierne una che per voi rappresenta il femminile ed una che rappresenta il maschile
- Segnarle sul post-it, scrivere FEMMINILE e MASCHILE, motivando per iscritto ciascuna scelta
- Appendere i post-it sotto le immagini appese
- Condivisione in plenaria

# ***PER FARE UN PASSO IN PIU'***

## **COINVOLGIMENTO FAMIGLIE:**

Durante lo svolgimento delle attività, scegliere con gli studenti una modalità per presentare il lavoro svolto durante l'anno alle famiglie: produzione di un video, di uno spettacolo teatrale, di un flash mob, di uno spot ecc...di sensibilizzazione sulle tematiche trattate.  
Creare un evento apposito.

## **LA PEER EDUCATION come strumento di prevenzione**

Far sperimentare alle classi coinvolte nel progetto un'esperienza di peer education che li veda tutor/accompagnatori nei confronti di studenti di ordini di scuola inferiori (es. organizzare le uscite del Miglio con i più piccoli, organizzare un'uscita/un'evento in una giornata tematica con i più piccoli...)