

Allegato 1.2)

**SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI A VALENZA TERRITORIALE PER ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE PROMOSSI DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO RIVOLTI A PREADOLESCENTI ADOLESCENTI E GIOVANI – PUNTO 2.1, LETTERA B. DELL'ALLEGATO A) ANNO 2017**

**SOGGETTO RICHIEDENTE**

**Gulliver Società Cooperativa Sociale**

**AMBITO DISTRETTUALE DI REALIZZAZIONE DEL PROGETTO (indicare un solo ambito)**

**Unione dei Comuni del Distretto Ceramico**

**TITOLO PROGETTO**

**100 MEGA**

**ANALISI DI CONTESTO, ESPERIENZA NEL SETTORE E OBIETTIVI (massimo 50 RIGHE)**

L'idea del progetto nasce dall'osservazione dei comportamenti a rischio ai quali sono esposti i ragazzi pre-adolescenti in riferimento alle forme di comunicazione in rete, alle nuove tecnologie e alle varie tipologie di devianza ad esso connesse.

Dalla metà degli anni Novanta si è diffuso il termine "ciberspazio": si intende, così, una sorta di enorme contenitore all'interno del quale, non solo poter consultare informazioni, fare ricerca, leggere, documentarsi, ma è anche uno spazio fatto di informazioni che le persone hanno la possibilità di modellare e trasformare.

Uno spazio di interazioni e comunicazione all'interno del quale non ci sono, apparentemente discriminazioni formali, ma ciascuno può dire di sé quello che vuole, all'interno di un confine che può essere fatto anche di infinita ambiguità.

Nel raccontare di sé, attraverso il dare informazioni, si ha possibilità di costruire una identità personale.

La costruzione dell'identità online, si afferma attraverso l'uso di pseudonimi (la creazione di un nome ha una valenza sociale), l'uso, o meno, della firma, la creazione di un profilo personale (blog, sito, Social Network). In questo senso la "vetrina" online, diventa una vera e propria "ribalta" in cui poter esporre il proprio (reale o ideale) sé in pubblico. In Rete il concetto di "comunità" rimanda a gruppi di individui che comunicano, almeno per un certo tempo, in modo regolare fra loro. Esistono, però, alcuni elementi su cui bisogna concordare, e alcune regole alle quali adattarsi; fra queste, la condivisione di un linguaggio, la gestione di relazioni interpersonali su vari livelli, e lo sviluppo di un sistema di ruoli e norme.

In questa cornice, l'identità online può essere non una via di fuga, ma una opportunità, poiché la Rete diventa ambiente di sperimentazione, sia per giovani che per gli adulti.

All'interno di questi "spazi" diventa fertile il campo per quello che è definito **Bullismo elettronico (Cyberbullying)**. Per Cyberbullying, si intende un atto aggressivo, intenzionale, condotto da un individuo o un gruppo di individui attraverso varie forme di contatto elettronico, ripetuto nel tempo contro una vittima che non può difendersi (Smith et al., 2008)

**Esperienza nel Settore**

La Cooperativa Sociale Gulliver, gestisce da diversi anni Servizi educativi rivolti ai minori. La finalità principale dei progetti socio educativi, è di attuare e valorizzare una politica sociale a favore dell'età evolutiva che tenga conto delle diverse fasi di crescita considerando i bisogni, i tempi e gli spazi necessari allo sviluppo individuale e sociale. Espressione operativa delle attività realizzate sono, nel concreto, progetti di interventi domiciliari, i servizi di educativa territoriale, un servizio di "Pronto Intervento" (operativo su tutto il territorio provinciale, 365 giorni all'anno, e attivo negli orari di chiusura dei Servizi Sociali), un laboratorio artigianale di "Scuola Bottega" che accoglie percorsi misti con le scuole, una comunità socio educativa, diurna, *Tana per Tutti*, situata nel pieno centro di Sassuolo. *Tana* fonda il suo principale progetto educativo, nell'ottica della tutela del minore e del contesto sociale all'interno del quale è inserito. Per questo fondamentale è il lavoro di rete, oltre che con la famiglia, con il territorio e con tutti quei soggetti che agiscono attraverso azioni educative (scuole in primis). Esperienza assolutamente positiva è stata la realizzazione del video "*Usa la testa*", costruito come evento finale di un percorso di educazione affettiva e sessuale realizzata in collaborazione con il Consultorio del D/4 di Sassuolo, Spazio Giovani, e inserito all'interno del progetto Regionale "W l'Amore".

**Obiettivi del progetto sono:**



**Gulliver**  
Società Cooperativa Sociale  
Il Presidente  
Massimo Ascari



**Gulliver Società Cooperativa Sociale** - Via Dalton, 58, 41122 Modena - tel 059.2589511 fax 059.2589901  
www.gulliver.mo.it - posta certificata: gulliver@cert.gulliver.mo.it - e-mail: gulliver@gulliver.mo.it  
C.F., P.I. e Reg. Imprese MO 02370870368 - Iscriz. Albo Regionale (E.R.) Coop. Sociali n° 002222/97  
Iscriz. Albo nazionale società cooperative n° A108769 - Sezione: Coop a mutualità prevalente di diritto  
Categoria: Cooperative sociali



- Aumentare la conoscenza dei rischi connessi all'utilizzo dei social network. Gli operatori, attraverso l'utilizzo degli strumenti audio-visivi in rete e la presentazione di storie, realmente accadute, favoriranno l'ascolto attivo e l'apprendimento esperienziale.
- Favorire la condivisione all'interno del gruppo dei pari di esperienze vissute nel mondo virtuale. Con la mediazione degli operatori i ragazzi potranno portare esempi, storie e domande inerenti alle problematiche connesse ad un utilizzo inconsapevole dei social favorendo la socializzazione "reale" e non virtuale.
- Autoproduzione di materiale audio-visivo finalizzato alla sensibilizzazione dei temi trattati durante i laboratori. Con l'ausilio degli smartphone e delle risorse digitali il gruppo realizzerà un prodotto multimediale e multilingue da poter utilizzare anche in altri ambiti.

#### ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 100 RIGHE).

Il progetto presentato, oltre agli obiettivi di cui sopra, intende inquadrare e valutare anche sotto un profilo giuridico-giudiziario i comportamenti on line e offrire spunti di riflessione rispetto situazioni complesse quali:

- l'autoproduzione di materiale sensuale, sexy o pedopornografico finalizzato all'esibizione (selfie) e/o commercializzazione di parti del proprio corpo per trarne profitto economico.
- l'invio e pubblicazione di immagini e/o messaggi sessualmente espliciti (sexting).
- il bisogno di filmare e poi pubblicare su Facebook o Youtube comportamenti a rischio o devianti

#### DESTINATARI

- Pre-adolescenti in fascia di età compresa tra i 14 anni e 16 anni che frequentano il primo biennio delle scuole superiori, e/o inseriti in percorsi educativi e socializzanti.

L'organizzazione del progetto non può prescindere dal chiarire, nella sua premessa strutturale, l'equivoco rappresentato dal termine "virtuale". In questo caso, *virtuale* non è opposto a *reale*, poiché le esperienze comunicative in Rete sono "reali" in quanto hanno conseguenze nella vita reale. Inoltre, è da tener presente che le comunità online non vanno intese come luogo di apertura e confronto, ma come piccole cittadelle i cui membri vengono selezionati preventivamente in base alla condivisione di interessi o opinioni. Ulteriore passaggio a cui il progetto presentato fa capo, è il passaggio della community verso i Network sociali. Questo rappresenta il riflesso di un cambio terminologico anche nel denominare la società, che diventa così *Network Society*.

All'interno di questa nuova "Società" si strutturano e definiscono i siti dei Social Network. Il più noto attualmente è Facebook.com. All'interno di Facebook, gli utenti possono: creare un profilo personale, aggiungere contenuto, creare liste di altri "utenti", navigare tra le proprie liste e quelle altrui, rafforzare legami esistenti e attivare "legami latenti", condividere risorse e recuperarle tramite motori di ricerca interni ed esterni. All'interno di questa cornice, si strutturano spazi "pubblici connessi", le cui caratteristiche sono:

- La Persistenza: i dati sono archiviati in database
- La Ricercabilità: i dati possono essere recuperati tramite motori di ricerca
- La Replicabilità: I dati possono essere ripubblicati
- La Scalabilità: si può raggiungere un pubblico potenzialmente molto esteso

La realtà dei Social Network, per le ragioni esposte fino ad ora, facilita l'azione del *bullo* che può agire, ad esempio, pubblicando foto, video o informazioni private della vittima, spargendo maldicenze attraverso sms/mms con il cellulare o con la posta elettronica, oppure mettendo in atto minacce ripetute (dirette alla vittima) tramite il cellulare o gli strumenti elettronici.

Le strategie operative che il progetto intende adottare, non potranno prescindere da ciò che nel **BULLISMO** legittima la condotta aggressiva del bullo, ovvero, il meccanismo della *Deumanizzazione* (Menesini, Fonzi, Vannucci, 1997). Questo funzionamento, consiste nell'attribuire alle vittime un'assenza di sentimenti umani che frena il nascere e lo svilupparsi del senso di colpa di fronte alla loro sofferenza. Nel **CYBERBULLISMO** L'assenza di un contatto reale tra il bullo e la vittima, spesso facilita la *deumanizzazione*.

Nel *Cyberbullismo*, qualunque persona, anche con basso potere sociale, e che fuori da questo tipo di contesto potrebbe essere una possibile vittima, può agire il ruolo di *bullo*. Possono essere coinvolte persone di tutto il mondo anche non conosciute. Il materiale può essere diffuso in tutto il mondo, e circolare in qualunque orario, permanendo sui siti a lungo. È alto il livello di disinibizione del "bullo" (si fanno cose che nella vita reale sarebbero più contenute) e il suo potere è accresciuto dall'invisibilità. Non vede gli effetti di quello che fa.

  
Gulliver  
Società Cooperativa Sociale  
Il Presidente  
Massimo Ascari



I laboratori si svolgeranno in forma esperienziale e saranno condotti da una equipe composta da un Assistente Sociale e da una Educatrice Professionale che si occupano di minori a rischio devianza e/o autori di reato.

Durante gli incontri si prediligerà un approccio interattivo con i ragazzi anche attraverso la visione di filmati, foto e video accuratamente selezionati dagli operatori referenti. I ragazzi potranno partecipare attivamente alle attività utilizzando il proprio smartphone sia per portare esempi sia per la realizzazione del prodotto finale.

Nelle attività laboratoriali, saranno esplorate le diverse tipologie di cyberbullismo:

- La manipolazione delle informazioni – Outing: “il bullo” conosce segreti e possiede immagini della “vittima” (prima amica) che diffonde a sua insaputa o contro la sua volontà. Può costringere la “vittima” a pubblicare informazioni e/o immagini di altre persone.
- L’escludere (“bannare”) - Exclusion: cancellare/estromettere da una chat, gruppo on line di gioco, lista di amici, una persona.
- Il filmare – Cyberbrashing: videoriprendere un atto di bullismo e pubblicarlo su internet, chiedendo pareri e di votarlo.
- Il flaming – da fiamma: invio on line di messaggi violenti e volgari
- La rivelazione: pubblicazione di informazioni o immagini imbarazzanti su qualcuno
- Il Cyberpersecuzione: molestie e minacce ripetute per incutere timore o paura

L’esperienza professionale che la scrivente Cooperativa Sociale Gulliver ha maturato nel campo degli interventi educativi, fa sì che ogni progetto, ogni attività, qualunque essa sia, non è di per sé motivante: lo può diventare però, ogni volta che si riesce a stabilire una relazione su un terreno più favorevole e interessante per i ragazzi. Per questo l’operatività che si propone non può prescindere dal coinvolgimento diretto dei ragazzi a cui il progetto è rivolto. E per questo è fondamentale il coinvolgimento delle scuole (primo biennio degli istituti superiori), dello Spazio Giovani del Consultorio Familiare del D/4 di Sassuolo (con il quale è già stato realizzato un progetto rivolto a minori sul tema dell’affettività e dell’educazione sessuale), e dei referenti del Servizio Politiche per la Famiglia Infanzia e Adolescenza, dell’Unione dei Comuni del Distretto Ceramico

#### VERIFICA

- Gli operatori al termine del progetto forniranno un report dettagliato e una restituzione inerente gli obiettivi raggiunti a tutti i soggetti coinvolti.

#### NOTE

- Per partecipare al progetto si richiede liberatoria all’utilizzo delle immagini da parte degli esercenti la potestà genitoriale dei minori iscritti al laboratorio.

#### LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI

Il progetto prevede fasi diverse di realizzazione.

- Un primo momento di presentazione delle attività, avrà luogo presso gli istituti superiori del Distretto Ceramico, prediligendo gli istituti professionali. La selezione e la valutazione degli Istituti sarà fatta in condivisione con i referenti dell’Unione dei Comuni del Distretto Ceramico.
- Successivamente, sarà strutturato con le scuole il calendario per gli incontri, da realizzarsi presumibilmente tra dicembre ed aprile (3 incontri da 2 ore circa per ogni laboratorio).
- Si prevede di coinvolgere 4 istituti più alcuni dei ragazzi che frequentano della comunità socio educativa per minori, Tana per Tutti, con sede a Sassuolo.
- I laboratori esperienziali, saranno realizzati prevalentemente presso la sede della comunità socio educativa per minori, Tana per Tutti. In accordo con le scuole, potranno avere sede presso gli stessi istituti.
- Tra maggio e giugno 2018, si prevede la realizzazione di un video, che dia visibilità al lavoro svolto dai ragazzi e che potrà essere eventualmente utilizzato come materiale formativo, informativo e divulgativo.

#### NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL’INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI (massimo 20 RIGHE)

Il progetto prevede di coinvolgere dai 35 ai 40 ragazzi (destinatari diretti), poiché ogni laboratorio prevede un coinvolgimento di ragazzi che va da un numero di 6 a un numero di 10.

  
Società Cooperativa Sociale  
Il Presidente  
Massimo Ascari



Si ipotizza la presentazione del video finale, in sede assembleare, così da poter condividere i risultati con un numero maggiore di destinatari.

Ci si attende di facilitare l'acquisizione di una maggiore consapevolezza rispetto a ciò che si ha in uso, attraverso una maggiore competenza nell'uso delle nuove tecnologie. C'è difatti poca consapevolezza sulla gravità della cosa e viene talvolta sottovalutata la responsabilità giuridica a cui si è soggetti, e questo perché spesso la *Rete* è ritenuta un mondo a sé che ha scarsa interazione con quello reale.

Inoltre, il rispetto delle regole e del contesto grupale di riferimento, la valorizzazione e la cura delle relazioni interpersonali.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO (non prima del 1° settembre 2017)

Settembre 2017

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (entro il 31/8/2018 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA)

Giugno 2018

#### CRONOPROGRAMMA

|   | 2017 |     |     |     | 2018 |     |     |     |     |     |     |     |
|---|------|-----|-----|-----|------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-----|
|   | Set  | Ott | Nov | Dic | Gen  | Feb | Mar | Apr | Mag | Giu | Lug | Ago |
| AZIONI  |      |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |
| 1<br>Preparazione di materiale informativo sul progetto, da presentare ai vari soggetti coinvolti | x    |     |     |     |      |     |     |     |     |     |     |     |
| 2<br>Presentazione agli Istituti superiori del progetto   |      | x   | x   |     |      |     |     |     |     |     |     |     |
| 3<br>Strutturazione del calendario dei laboratori e dei gruppi coinvolti                          |      |     | x   | x   |      |     |     |     |     |     |     |     |
| 4<br>Incontri laboratoriali   |      |     |     |     | x    | x   | x   | x   | x   |     |     |     |
| 5<br>Completamento del video e organizzazione evento finale                                       |      |     |     |     |      |     |     |     | x   | x   |     |     |

*Gulliver*  
Società Cooperativa Sociale  
Il Presidente  
Massimo Ascari



EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 20 RIGHE):

Ogni laboratorio avrà in uso una documentazione specifica adottata per la registrazione dei partecipanti, e per le consegne relative ad ogni incontro. Saranno previste verifiche in itinere con i soggetti coinvolti nel progetto, quali referenti scolastici, referenti Consultorio (Spazio Giovani) e referenti UCDC. Le verifiche in itinere, avranno anche lo scopo di prevedere eventuali azioni correttive alle strategie operative individuate

**A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 3.368,40**

(massimo il 70% del costo del progetto)

**B) COPERTURA DELLA SPESA RESIDUA (indicare la/e quota/e a carico del/dei soggetto/i finanziatore/i):**

Soggetto proponente:

Euro 1.443,60

Altri cofinanziatori del progetto (indicare quali e il  
concorso finanziario di ciascuno di essi):

\_\_\_\_\_ Euro \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ Euro \_\_\_\_\_

TOTALE Euro \_\_\_\_\_

**SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO**

Euro 1.912,00 (costo del personale)

Euro 2.900,00 (materiale e produzione video)

Euro 4.812,00 (TOTALE SPESA PROGETTO: A+B) (minimo 4.527,76 euro; massimo 18.000,00 euro, punto 2.5 allegato A)

Società Cooperativa Sociale  
Presidente  
Massimo Ascari



Modena, 6 giugno 2017

Il Legale Rappresentante  
Massimo Ascari

(FIRMA LEGGIBILE PER ESTESO)

*Gulliver*  
*Società Cooperativa Sociale*  
Il Presidente  
Massimo Ascari