

SCHEDA-PROGETTO PER PROGETTI DI VALENZA TERRITORIALE - ATTIVITÀ DI SPESA CORRENTE -
PROMOSSE **DA SOGGETTI PRIVATI SENZA FINI DI LUCRO** RIVOLTI A PREADOLESCENTI,
ADOLESCENTI E GIOVANI – ANNO **2018**

SOGGETTO RICHIEDENTE

Associazione Culturale Dry-Art

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

Distretto Città di Bologna

TITOLO PROGETTO

Dal Social al Sociale

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

Secondo i dati di una recentissima indagine (2016) di Samsung e Moige (Movimento italiano genitori) sul bullismo in Italia tra i giovanissimi, risulta che la fascia più colpita è quella degli 11-13 anni: circa il 7% dichiara di essere stato vittima una o più volte al mese di prepotenze tramite cellulare o Internet mentre la quota scende al 5,2% se la vittima ha un'età compresa tra 14 e 17 anni. La Casa Pediatrica Fatebenefratelli-Sacco sostiene che nel 2016 in Italia i casi di cyberbullismo sono aumentati dell'8%, mentre per quanto riguarda il fenomeno del sexting, cioè la condivisione attraverso strumenti multimediali di immagini o video a contenuto sessuale, i dati mostrano che un adolescente su 4 lo ha praticato, la prima volta in un'età compresa tra gli 11 e i 12 anni. **Dal Social al Sociale** è un progetto laboratoriale finalizzato alla comprensione delle piattaforme sociali di scambio e intrattenimento, che intende orientare i ragazzi all'utilizzo consapevole dei media e alla ricerca delle potenzialità creative dei mezzi tecnologici, ma soprattutto mirato a mettere in luce e prevenire le problematiche del cyberbullismo e del consumo ossessivo compulsivo di videogiochi.

Un ciclo di 7 incontri per modulo (da 2 ore e 3 ore per ciascuno incontro), in cui i ragazzi verranno indirizzati ad un percorso di conoscenza e di elaborazione personale, a partire dalla propria esperienza quotidiana. Il gruppo e i propri compagni saranno il punto di partenza per una riflessione attiva sullo stare insieme, sul sentimento dell'amicizia e dell'empatia. Verranno realizzati 10 moduli in 10 differenti classi delle scuole primarie e secondarie del Distretto.

Il progetto è già stato realizzato presso il **Centro Giovanile Pianoro Factory**, le scuole medie dell'**Istituto Comprensivo di Malalbergo**, l'**IC1** (medie Dozza), **IC2** (medie Zanotti + elementari Drusiani), **Istituto Tecnico per Geometri Crescenzi Pacinotti**, **IC20** (medie Rolandino), **Liceo Sportivo Manzoni**, progetto educativo **Trasform'azioni** del **Quartiere Porto-Saragozza**, **IC13** (medie L. da Vinci), **IC11** (medie Garibaldi ed elementari Don Minzoni). Nel 2017 il progetto sul cyberbullismo, "Dal Social al Sociale - Be a buddy not a bully", realizzato con i ragazzi delle medie dell'IC1 di Bologna, è stato selezionato dal sistema scolastico nazionale come uno dei 5 migliori della Regione Emilia-Romagna, unico a Bologna.

È in uscita in questi giorni l'opuscolo prodotto da Dry-Art: "**Cyberbullismo e altri gironi digitali - guida ai rischi del web per famiglie, scuole e altre agenzie educative**".

L'iniziativa si inserisce nel quadro delle azioni sollecitate dal Governo per contrastare i fenomeni di bullismo tra gli adolescenti. Il laboratorio avrà lo scopo di avvicinare i ragazzi al complesso mondo dell'informatica e alle molteplici possibilità che questo dischiude, di porli nella condizione di interlocutori capaci di distinguere tra uso ed abuso, consapevoli dei rischi ma anche in grado di formulare domande e operare scelte, non dunque solo fruitori passivi. La copiosa mole di informazioni e input cui sono spesso sottoposti, da un lato li

confina in una situazione d'indecisione nel compiere una scelta e una selezione, dall'altro appiattisce lo sguardo sull'unica dimensione del virtuale. La creatività invece aiuta a definire il perimetro delle proprie aspettative ed evoluzioni identitarie, nonché ad ampliare lo sguardo e metaforizzare la realtà data. Oltre a un percorso didattico in cui verranno approcciati temi relativi ai social media, si lavorerà con i ragazzi e le ragazze per la realizzazione di un video per ogni classe da utilizzare per promuovere la valorizzazione delle alterità e il superamento del bullismo, del cyberbullismo e delle patologie che derivano dal gioco on-line. Verranno messi in rilievo i rischi dei social, a medio e lungo termine, e i reati connessi. I video che verranno realizzati intendono mettere i ragazzi e le ragazze nella condizione di trasmettere alle proprie coetanee e ai propri coetanei le conoscenze acquisite, assecondando il metodo delle *peer education*.

Link di riferimento progetto a.s. 2015/2016 e 2016/2017 (i video non sono di dominio pubblico, ma per una consultazione strettamente personale):

IC1 - scuole medie Dozza 1E <https://youtu.be/ZLM9S0uNEyo> - 1G <https://youtu.be/n4YW6aVFr70> - 3E <https://youtu.be/3cFWCI1OGBk> - 3C <https://youtu.be/cN9APApzI30> - 2F <https://youtu.be/oslrjRjKONM> 3E <https://youtu.be/fBEtCW3ewYk>

Progetto teatrale <https://www.youtube.com/watch?v=CFGfCbeUcag&feature=youtu.be>

Link di riferimento progetto a.s. 2017/2018:

Playlist Borgo Panigale-Reno

<https://www.youtube.com/playlist?list=PL3tiCkAxfP-0LBSyfvobD9FB8WEPrnOB4>

Playlist Educalè <https://www.youtube.com/playlist?list=PL3tiCkAxfP-0QO196ngYKaimr9vIKXz8d>

ARTICOLAZIONE DEL PROGETTO (massimo 100 RIGHE).

In particolare dovranno essere messe in evidenza le modalità di attuazione del progetto dalle quali evincere le caratteristiche di innovazione delle azioni che si intendono sviluppare, nonché l'integrazione delle esperienze, competenze e risorse presenti a livello territoriale tra più soggetti ed aree territoriali diverse in una logica di rete anche con specifico riferimento ai criteri di valutazione di cui al punto 2.7 dell'allegato A)

N° 10 laboratori in 10 differenti classi. Ogni modulo laboratoriale conterà di n° 7 appuntamenti con cadenza settimanale, di 2 ore ciascuno, per gruppo o classe: totale di n° 15 ore di lavoro in classe e n° 25 ore di lavoro di post-produzione degli elaborati multimediali. Di seguito gli argomenti che verranno trattati:

1. "Storia della Comunicazione" - breve excursus tra i sistemi di comunicazione più noti, dal linguaggio dei segni all'articolazione dei suoni, dai graffiti al graffitismo, dai messaggi in bottiglia al telegrafo di *Guglielmo Marconi*. A partire poi dall'invenzione di uno dei primi computer, quello di *Turing* che permise agli alleati di vincere la seconda guerra mondiale e di sconfiggere i nazisti, si esaminerà l'evoluzione dei videogiochi dagli anni '80 a oggi, per riflettere infine sui nuovi device e il concetto di piattaforma.
2. "Dietro le quinte del web - tra linguaggio di programmazione, strategie pubblicitarie e diritti d'autore" - che differenza c'è tra il mondo reale e quello virtuale? Un percorso per conoscere cosa si nasconde dietro una pagina internet; cos'è il linguaggio di programmazione; la differenza tra i vari *social media* tra rischi e possibilità; cos'è un *hashtag* e un *browser*; come si utilizza adeguatamente un motore di ricerca; la differenza tra *copyright* e *copyleft*.
3. "Le patologie di Internet" - quali sono le dipendenze di chi vive nella bolla virtuale? Si analizzeranno i vari fenomeni che coinvolgono gli adolescenti, spesso per una prolungata ed eccessiva permanenza on-line, a partire dal Sexting, l'Internet Addiction Disorder, il Vamping, la Nomofobia, il Pull a Pig, il Cutting...
4. "Insieme in un hashtag - la forza dei progetti di gruppo" - dalle community alle social street, il riconoscersi del singolo in un gruppo di interesse, quali prospettive nel lavoro di una classe? Dal punto di vista tecnico si affronterà la questione dell'hashtag per identificare in maniera univoca e originale una discussione, un lavoro o un argomento e dargli il massimo della visibilità in rete.

5. "Cyberbullismo: la creatività come strumento di elaborazione positiva dei contenuti e dell'approccio alla rete" - la rete offre grandi opportunità di conoscenza ed espressione, ma anche molte insidie e il bullismo può trovare terreno fertile. Solitamente alla parola bullismo associamo l'immagine di una persona forte, arrogante e prepotente, la rete scardina questo modello e stereotipo, perché ogni internauta può rivelarsi un potenziale aggressore. Un fenomeno particolarmente odioso che può colpire duramente i cosiddetti *millennials*, perché la distanza virtuale tra i soggetti azzera ogni forma di empatia che può scaturire da un contatto umano. Verranno analizzate le azioni che contraddistinguono il cyberbullismo, ma anche le tipologie umane ad esse associate. Questa fase prevede anche un confronto sulle problematiche riscontrate nella classe.

6. "Il nostro lavoro - esercitazioni pratiche" - ogni lezione sarà suddivisa in due momenti, la prima ora sarà dedicata alla teoria (anche rispetto alle tecniche cinematografiche di base) e alla discussione, la seconda invece a esercitazioni pratiche in cui verrà realizzato un video volto a mettere in pratica quanto appreso durante gli incontri.

Il progetto sarà realizzato in collaborazione con l'**Associazione Includendo** (www.includendo.info) che curerà due incontri specifici, rispettivamente da 2 e 3 ore:

A) Internet Addiction e Cyberbullismo: si conoscono questi fenomeni? Come si percepiscono e cosa se ne pensa? Si è stati protagonisti di vicende specifiche? All'interno di questa tematica più vasta ci sarà la possibilità di esplorare tematiche più specifiche in base a quanto emerge dagli alunni: ✓ dover sempre essere connessi: cellulari come "estensione" del proprio corpo ✓ senso del gioco (gambling, giochi online e videogiochi) e della dipendenza: Cosa significa per loro giocare? Cosa significa giocare a livello sociale? Come giocano e a che cosa giocano? Si può dipendere dal giocare? Quali i meccanismi della dipendenza? ✓ (il seguente punto verrà trattato solo nelle scuole secondarie di secondo grado) i siti porno – Cos'è il cybersesso e la pornodipendenza? Cosa significa la sessualità in rete? L'obiettivo è conoscere il fenomeno dal punto di vista emozionale e psicologico e contenere ed elaborare i vissuti e le esperienze che sono potuti emergere non solo in questo incontro, ma anche dalla sollecitazione dei precedenti. Il risultato atteso dall'intervento è lo sviluppo di maggiore capacità di riflessione e consapevolezza sul fenomeno della dipendenza e del bullismo e della sua correlazione con le nuove tecnologie. Attraverso la sensibilizzazione e l'informazione si vuole sviluppare nei ragazzi/e quei fattori protettivi per cui l'utilizzo delle nuove tecnologie e della "Rete" non minino la qualità di vita e di benessere nella loro crescita.

B) Approfondimento e gestione delle eventuali problematiche riscontrate nel gruppo classe: - Cos'è il cyberbullismo per i ragazzi? Sono stati coinvolti in situazioni relative? Come tutelarsi e come evitarlo? Qual è il profilo psicologico della vittima di bullismo e del bullo? Quali le conseguenze psicologiche internalizzanti (insonnia, percezione di disintegrazione sociale, disagio) e problemi esternalizzanti (aggressività, comportamento antisociale). - Educazione al riconoscimento e comunicazione delle proprie emozioni (tecniche socioaffettive per aumentarne il riconoscimento, gestione ed espressione delle proprie emozioni tramite la comunicazione assertiva, sia offline sia online). - Descrizione e supporto in merito al servizio continuativo di informazione e sostegno dato dall'associazione rispetto alle new addiction, ai comportamenti disfunzionali e patologici (internet addiction disorder). L'obiettivo è la promozione di una "Cultura della Rete sana", quindi prevenire e ridurre il rischio di comportamenti di dipendenza e di comportamenti antisociali, aiutando lo sviluppo di quei fattori psicologici protettivi che aiutano la crescita.

È prevista una restituzione finale, da concordare tra i soggetti coinvolti, con una presentazione pubblica degli elaborati realizzati, rivolta alla cittadinanza e in particolare ai ragazzi delle scuole, ai parenti e al personale docente.

Progetto didattico a cura dell'**Associazione Culturale Dry-Art** in rete con l'**Associazione Includendo**. All'interno della programmazione laboratoriale sono previsti in alcuni incontri 2 formatori in compresenza, è previsto il coinvolgimento degli operatori *Margherita Caprilli* e *Roberto Di Mola* per la realizzazione del video, del curatore del progetto Dott. *Massimiliano Martines*, delle attrici e formatrici *Rossella Dassu* ed *Eva Geatti*

per consulenze e incontri su bullismo e cyberbullismo. Professionisti dell'Associazione Includendo coinvolti: Dott.ssa Ambra Cavina Psicologa e Psicoterapeuta, Dott.ssa Federica Modena Psicologa e Psicoterapeuta, Dott.ssa Carlotta Cristiani Psicologa e Psicoterapeuta, Dott.ssa Elisa Dingi Psicologa e Psicoterapeuta, Dott.ssa Incoronata Vocale Avvocato e Docente di discipline giuridiche ed economiche

LUOGHI DI REALIZZAZIONE DELLE DIFFERENTI AZIONI (massimo 10 RIGHE)

Il progetto educativo è rivolto ai ragazzi delle scuole di ogni ordine e grado. Si allegano lettere di adesione degli istituti dove avranno luogo i laboratori: **Istituto Tecnico per Geometri Crescenzi Pacinotti, IC20** (medie Rolandino), **l'IC1** (medie Dozza), **IC2** (medie Zanotti + elementari Drusiani), **IC11** (medie Garibaldi ed elementari Don Minzoni). Si allegano lettere di interesse degli istituti.

NUMERO POTENZIALE DESTINATARI DELL'INTERVENTO (diretti e indiretti) E RISULTATI PREVISTI

Si pensa di coinvolgere almeno 10 classi tra scuole primarie e secondarie, per un totale di circa 250 studenti e studentesse, inoltre si prevede nelle attività di restituzione (presentazione pubblica degli elaborati) circa 600 persone. Indefinito il numero degli utenti del web che visualizzeranno i video realizzati, laddove questioni di privacy e gli accordi con gli istituti (verrà valutato caso per caso) consentiranno la condivisione pubblica.

L'iniziativa intende stimolare processi creativi e di consapevolezza degli strumenti informatici di largo utilizzo. Fornire ai ragazzi stimoli e approcci concreti per dare forma alle proprie passioni, è un percorso virtuoso di elaborazione del disagio e delle tensioni emotive tipiche dell'età adolescenziale. La tecnologia, se declinata nella giusta maniera, può essere uno strumento privilegiato per avvicinare le giovani generazioni, capace di coinvolgerle in processi di partecipazione e condivisione di valori positivi.

DATA PER L'AVVIO DEL PROGETTO (non prima del 1° settembre 2018)

24 settembre 2018

TERMINE DI CONCLUSIONE DEL PROGETTO (entro il 31/8/2019 SENZA POSSIBILITÀ DI PROROGA)

15 luglio 2019

CRONOPROGRAMMA

	2018			2019								
	Set	Ott	Nov	Dic	Gen	Feb	Mar	Apr	Mag	Giu	Lug	Ago
AZIONI												
1 Contatti con le scuole, verifica disponibilità	x	x										
2 Laboratori		x	x	x	x	x	x					
3 Montaggio video						x	x	x				

4 Restituzione finale								x	x	x		
5 Rendicontazione										x	x	

EVENTUALI FORME DI MONITORAGGIO PREVISTE (massimo 10 RIGHE):

Questionari anonimi di soddisfazione sia ai docenti di riferimento che agli alunni, monitoraggio delle presenze, elaborato finale.

A) CONTRIBUTO RICHIESTO ALLA REGIONE Euro 10.500,00

(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 4.500,00

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

_____ Euro _____
_____ Euro _____

TOTALE Euro 15.000,00

SPESA PREVISTA PER LA REALIZZAZIONE DEL PROGETTO

(dettagliare per tipologia di spesa)

Euro 2.000 (Contributo per formatori Associazione Includendo)

Euro 1.500 (Prestazioni professionali e Consulenze)

Euro 6.000 (Formatore corso e organizzatore - quota parte personale dipendente)

Euro 400 (Rimborsi viaggio + Rimborsi kilometrici)

Euro 500 (Cancelleria + materiale elettronico di consumo)

Euro 300 (Materiali di documentazione)

Euro 500 (Stampa brochure, materiale didattico, spedizioni)

Euro 1.000 (Segreteria organizzativa)

Euro 2.500 (Registrazioni video + postproduzione)

Euro 300 (Rimborsi ai volontari/e per spese sostenute e documentate)

Euro 15.000,00 (TOTALE SPESA PROGETTO: A+B)

- **i progetti promossi dagli enti privati dovranno avere un costo minimo non inferiore a Euro 4.270,71 e un costo massimo complessivo non superiore a Euro 15.000,00. (punto 2.5 allegato A)**