



IC Bucine  
Scuola Capofila  
Progetto "Cyber Help!"  
R.I.S.Va

Cyber  
Help!



# Kit DIDATTICO per le SCUOLE PRIMARIE



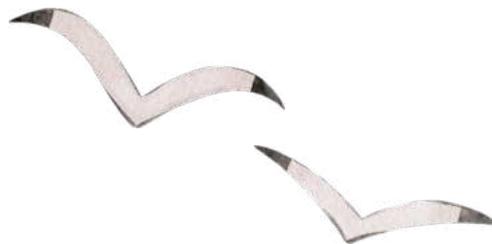
## Introduzione

Il presente lavoro, che si pone in continuità con il KIT DIDATTICO per le Scuole d'Infanzia del 2021 , all'interno del Progetto "Cyber Help!" portato avanti da tutte le scuole della R.I.S.Va che, fin dall'anno della sua nascita, il 2018, si è voluto proporre come laboratorio teorico e didattico di prevenzione del bullismo e del cyberbullismo anche attraverso la condivisione e l'esercizio di buone pratiche educative. Punto di forza del progetto e valore aggiunto di queste pratiche è sempre stato lo scambio ed il tutoring fra pari e fra le Scuole dei diversi ordini. E' sempre più necessario per una Scuola che voglia educare ad una cittadinanza globale, attiva e consapevole, formare ad un uso critico e consapevole della rete e dei nuovi strumenti tecnologici.

Questo approccio critico non può che partire dai nostri e dalle nostre più giovani cittadini e cittadine. Vista l'efficacia del Kit per l'infanzia, attenzionato anche dall'Università di Firenze, si è lavorato all'ampliamento del modello partecipativo che lo aveva guidato anche per la Scuola Primaria. Si è quindi strutturato, attraverso incontri di formazione con i/le docenti di tutte le Scuole della Primaria della R.I.S.Va un KIT DIDATTICO , una sorta di "cassetta degli attrezzi" fatta di buone pratiche che possono essere agite e scambiate nelle nostre scuole. Ognuno dei progetti proposti nasce dall'idea di fondo che una vera azione di prevenzione si faccia attraverso la formazione ed il rafforzamento di competenze di cittadinanza critiche fin dai primissimi anni di vita. Da questo punto di vista anche il KIT PRIMARIA non è altro che la naturale e necessaria prosecuzione di un lavoro teorico e pratico iniziato dal 2018 dalle Scuole della nostra vallata.

**Lisa Sacchini**  
**Dirigente Scolastica**  
**IC Bucine**

# Premessa



Avrei potuto scrivere questa prefazione con l'Intelligenza Artificiale, ma cosa mi ha trattenuto dal farlo?

Un senso etico, il rispetto e la gratitudine per il lavoro svolto in concertazione con i Docenti della RISVA (Rete Scuole Valdarno) e dell'Istituto Comprensivo del Comune di Bucine (AR) che da anni si prodiga con dedizione sul progetto "Cyber Help".

Mi occupo da 17 anni di bullismo, cyberbullismo e sicurezza in rete, ho visto cambiare e modellare diversi approcci metodologici psicoeducativi, adattandoli alla materia in perenne mutazione. Resto certo che la comunità adulta educante debba riuscire ad esportare i valori etici dal mondo reale a quello digitale, in cui i principi di rispetto, ascolto ed empatia siano garantiti.

La responsabilizzazione delle nuove generazioni passa attraverso i percorsi di prevenzione e la promozione di una cittadinanza digitale attiva.

Il kit didattico per la Scuola Primaria ha come obiettivo aiutare docenti e studenti nel riflettere in classe sulle dinamiche sociali ed individuali che il mondo digitale svela. La promozione di una meta cognizione sul bullismo ed il cyberbullismo è il primo fattore protettivo.

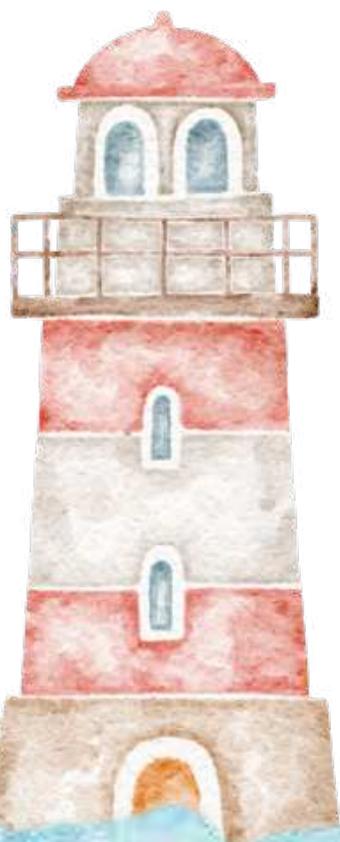
Di bullismo si deve parlare, senza paura ed omertà perché è proprio quell'omertà terreno fertile per il suo nocivo sviluppo.

Responsabilizzare i singoli alunni nei confronti del gruppo classe, significa responsabilizzare i cittadini e genitori di domani nei confronti del mondo.

Come servizio ASL crediamo molto nella prevenzione e promozione della salute ed il rapporto con le Istituzioni scolastiche risulta per noi fondamentale.

Condividiamo che questo kit, nato dal lavoro condiviso di docenti e specialisti, possa essere accolto ed utilizzato in classe e che ne possa migliorare il clima.

**Giovanni Salerno**  
**Dirigente Psicologo**  
**UFSMIA Valdarno**



# **NON PESTARE LA CODA AL GATTO CON ...I SUPER ERRORI!**

**I.C. RIGNANO-INCISA VALDARNO**

## **Presentazione sintetica**

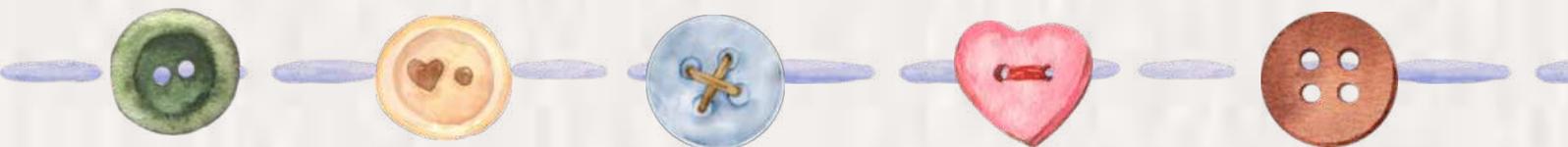
Realizzazione dell'attività dei peer educator con gli studenti più piccoli, con la supervisione dei docenti (le classi quarte della Scuola Primaria nelle classi prime, seconde e terze del medesimo ordine di scuola).

## **Finalità**

- Favorire negli studenti, attraverso percorsi di peer education, lo sviluppo di:
- consapevolezza relativamente ai fenomeni del bullismo e del cyberbullismo;
- atteggiamenti responsabili nei confronti degli altri;
- strategie per poter chiedere aiuto nel caso che un bambino si trovi nella posizione di vittime e per supportare i compagni che dovessero subire prepotenze;
- conoscenze e competenze necessarie per un utilizzo sicuro e responsabile della rete.

**Tempo medio:** 4 mesi





## Descrizione dell'attività

Le attività proposte, sono state diversificate per grado di difficoltà, tenendo conto dell'età degli alunni ed hanno avvicinato gli studenti alla tematica del cyberbullismo. L'ordine con il quale sono state effettuate è il seguente:

## GIOCO DEL GOMITOLO



CLASSI PRIME

Piuttosto che presentare un'attività ludica con termini troppo immediati per l'età degli alunni di prima, abbiamo optato per un gioco con focus sulle fondamenta del cyberbullismo, le quali, se non ben solide, hanno la capacità di scatenare atteggiamenti/comportamenti molto spiacevoli. Ci è sembrato fondamentale partire da una competenza emotiva come l'empatia, sperando che, la capacità di immedesimazione nell'altro possa eliminare e ridurre tali eventi. Allo stesso tempo, importante è mettere in luce come sia fondamentale il dialogo e la richiesta d'aiuto di fronte a determinate situazioni. L'attività è stata attuata nelle aule delle classi prime del nostro plesso.





## Diario di bordo

GIOCO DEL GOMITOLO METODO DI LAVORO: circle time

RISORSE/STRUMENTI UTILIZZATI: gomito, sedie

ORGANIZZAZIONE DEL LABORATORIO: I bambini/e l'adulto di riferimento, dopo essersi disposti in cerchio, si sono presentati passandosi un gomito di lana (come mi chiamo, che cosa mi piace...). Una volta creata la ragnatela abbiamo spiegato di come i messaggi si diffondono in rete e come talvolta un'azione compiuta nel web possa essere irreversibile.

## GIOCO DELL'OCA

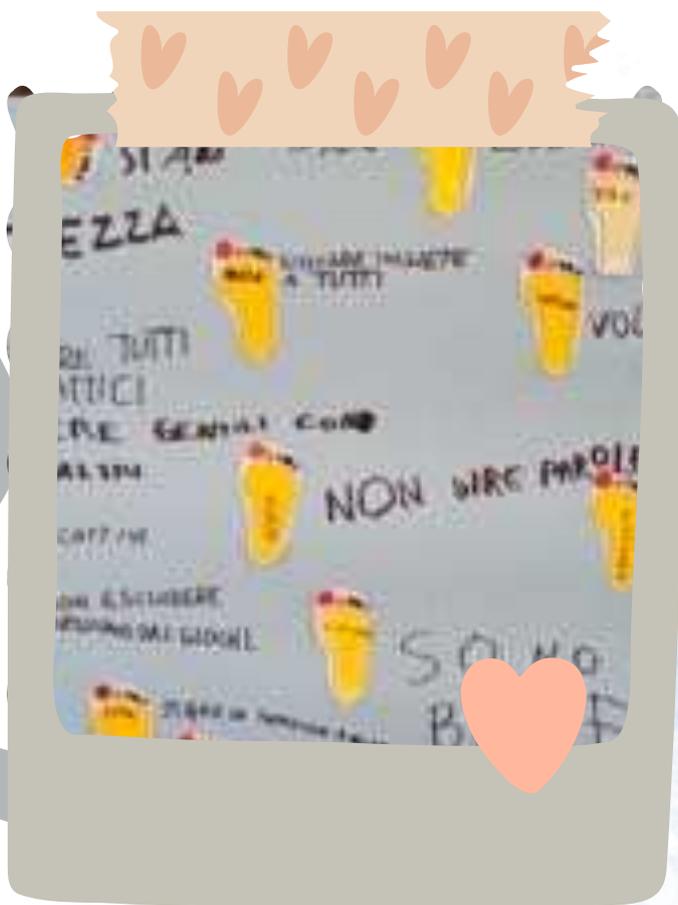
### "NON PESTARE LA CODA AL GATTO!"



#### CLASSI SECONDE

Aumentando il livello di difficoltà e avvicinandoci ad una classe superiore, è stata presentato il gioco dell'oca dal titolo "Non pestare la coda al gatto", con la finalità di sottolineare come ciascuno di noi lungo il suo percorso di vita lascia impronte, quello che è importante però è lasciare le impronte giuste e che non vadano a calpestare la "coda" di nessun altro. Anche in questo caso, si evidenzia come sia fondamentale la richiesta di aiuto e la condivisione di un problema. Si tratta di un percorso che, grazie alla lettura di piccole tessere durante il gioco, conduce gli alunni a riflettere sulla tematica proposta. Il gioco è stato attuato nelle due aule delle classi seconde, gestito dagli alunni delle classi quarte.

**Prodotto finale:** cartellone con le impronte di ogni alunno usate durante il gioco, dal titolo "lascia la tua impronta contro il cyberbullismo".





**METODO DI LAVORO:** lavoro a piccolo gruppo

**RISORSE/STRUMENTI UTILIZZATI:** 4 tabelloni (su alcune caselle è raffigurato un gatto o un'impronta) 4 dadi pedine a forma di scarpa impronte in bianco e nero per ogni alunno tessere da poter pescare durante il gioco 1 cartellone per realizzare il prodotto finale



**ORGANIZZAZIONE DEL LABORATORIO:** All'inizio del gioco viene distribuita ad ogni bambino l'impronta di un piedino bianco. Il gioco funziona come un normale gioco dell'oca, ma sul tabellone compaiono anche delle impronte e qua e là un gatto. Se un giocatore finisce su una casella con l'impronta dovrà pescare un consiglio da leggere e su cui riflettere con gli altri giocatori. Una volta letto il consiglio dell'impronta i bambini dovranno colorare la parte indicata del loro piedino di partenza. Se finisce su una casella con il gatto dovrà tornare indietro di due caselle, perché il gioco si chiama "Non calpestare la coda al gatto". Il gioco termina quando si giunge alla casella di arrivo, ma... la condizione per vincere è che l'impronta del piedino sia stata tutta colorata, per se così non fosse, i bambini dovranno rilanciare il dado e tornare indietro.

**DISTRIBUZIONE DEL LAVORO NEI GRUPPI DELLE CLASSI:** Gli alunni delle classi quarte sono stati suddivisi in 4 gruppi: inizialmente hanno presentato agli alunni delle classi seconde le regole del gioco, dopodichè hanno giocato insieme a loro.

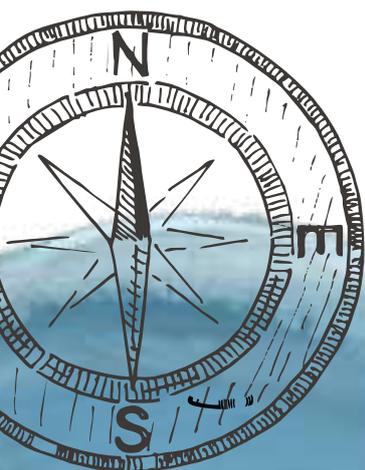
# GIOCO DELL'OCA CON I SUPER ERRORI!

## CLASSI QUARTE

Gli alunni delle classi quarte A e B hanno effettuato un percorso di conoscenza e consapevolezza dei temi del cyberbullismo e dei pericoli della rete utilizzando i materiali messi a disposizione dalla rete R.I.S.Va e in particolare dei "Super Errori" realizzato da Generazioni Connesse in occasione della Campagna di Comunicazione dei SuperErrori del Web. La nostra scelta è ricaduta su questo percorso nel quale gli alunni hanno avuto modo, attraverso il gioco, di prendere consapevolezza, riflettere e confrontarsi su quelli che sono i rischi della rete. Dall'altra parte, per ogni rischio, rappresentato da un personaggio, entra in gioco un consiglio/indicazione che ha dato il via a riflessioni tutt'altro che scontate. La tecnologia non è né buona né cattiva, dipende da come la si usa. L'attività è stata messa in atto, per opera delle classi quarte, nelle aule delle classi terze del nostro plesso.

## **DISTRIBUZIONE DEL LAVORO NEI GRUPPI DELLE CLASSI:**

Per proporre l'attività le classi 4A e 4B si sono recate rispettivamente nelle classi 1A e 1B. Un piccolo gruppo di alunni di quarta ha introdotto l'attività, spiegando la finalità della proposta e le modalità con cui si sarebbe svolto il gioco. Ogni alunno della classe quarta ha scelto un alunno di prima per affiancarlo durante l'attività e guidarlo nel gioco, laddove si fosse presentata la necessità.





**METODO DI LAVORO:** lavoro a piccoli gruppi.

**RISORSE/STRUMENTI UTILIZZATI:** 4 tabelloni (sparsi nelle caselle troviamo i 7 super errori) 4 dadi pedine colorate tessere da consultare quando il giocatore arriva sulla casella di un super errore tessere da consultare durante il gioco (da un lato spiega di che super errore si tratta e dall'altro il consiglio per "non trasformarsi" in lui) cartellone per realizzare il prodotto finale.

**ORGANIZZAZIONE DEL LABORATORIO:** Il gioco funziona come un normale gioco dell'oca, ma sul tabellone compaiono anche qua e là i personaggi dei 7 super errori. Se un giocatore finisce su una casella con un super errore dovrà leggere le caratteristiche di questo e i consigli per non incorrere nell'errore. Il gioco termina quando si giunge alla casella di arrivo, ma... la condizione per vincere è che i partecipanti abbiano conosciuto tutti i super errori.

**DISTRIBUZIONE DEL LAVORO NEI GRUPPI DELLE CLASSI:** Gli alunni delle classi quarte sono stati suddivisi in 4 gruppi: inizialmente hanno presentato agli alunni delle classi seconde le regole del gioco, dopodiché hanno giocato insieme a loro.

Materiali di supporto video, testi esplicativi, immagini Manifesto Super Errori <https://playandlearnitalia.com/percorso-giocoso-interattivo-e-cartaceo-contro-il-bullismo-non-calpestare-la-coda-al-gatto/> <https://www.generazioniconnesse.it/site/>

### **GIOCO DEL GOMITOLO**

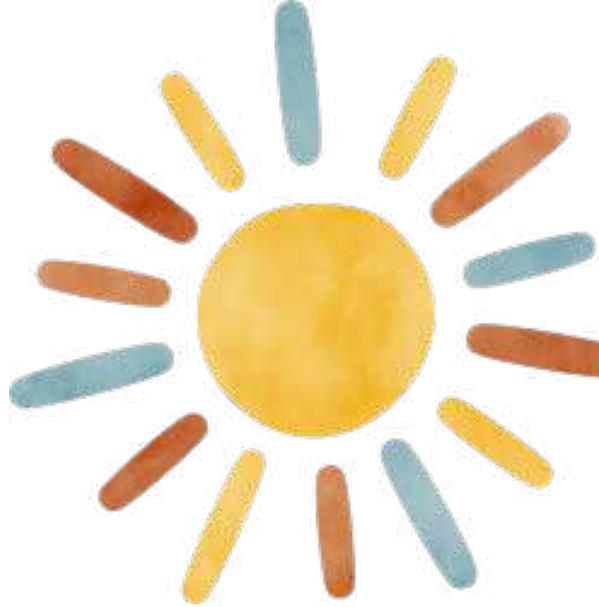
**Prodotto finale:** rete creata dai fili del gomitolo che rappresenta la rete di connessioni invisibili che collegano le persone quotidianamente con l'uso di Internet: questo fa riflettere sul fatto di come le azioni che si diffondono in rete possano essere irreversibili e causare problemi emotivi e sociali molto gravi alle persone.



## **Valutazioni e ricadute sull'apprendimento**

L'attività ha sviluppato una competenza sul tema del cyberbullismo e del funzionamento del web. Inoltre, ha rappresentato un'occasione per consolidare la competenza degli alunni di lavorare in gruppo per realizzare attività con cui far apprendere ai bambini più piccoli le conoscenze acquisite (peer education). Il lavoro ha sviluppato il senso di responsabilità, la capacità progettuale e la rielaborazione delle conoscenze acquisite. Dal punto di vista socio affettivo i bambini hanno rafforzato la loro capacità di relazionarsi, la loro empatia e la capacità di collaborazione con i coetanei.





## Classe 4<sup>^</sup>

### Presentazione sintetica

Gli alunni hanno organizzato dei giochi con l'ausilio di materiali da loro costruiti, da presentare alle altre classi. I giochi prevedono comportamenti corretti e scorretti che dovevano essere riconosciuti come tali dai bambini a cui erano rivolti.

### Finalità

Autogestione per organizzazione di attività, far conoscere i rischi del fenomeno del cyberbullismo ai bambini più piccoli, in modo da promuovere comportamenti corretti.

**Tempo medio:** 1 mese

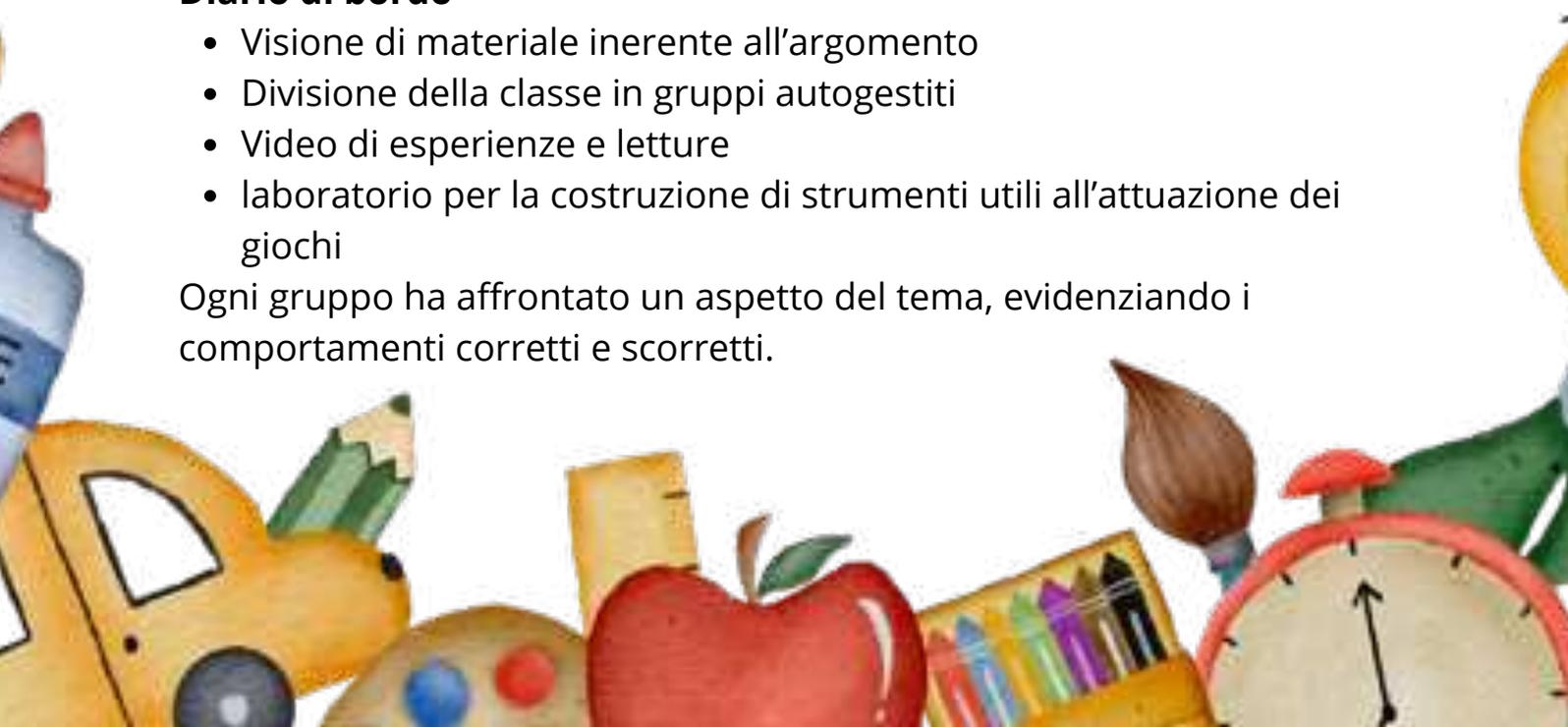
### Descrizione dell'attività

Percorsi a tappe svolti in giardino, con materiali realizzati dagli alunni di IV.

### Diario di bordo

- Visione di materiale inerente all'argomento
- Divisione della classe in gruppi autogestiti
- Video di esperienze e letture
- laboratorio per la costruzione di strumenti utili all'attuazione dei giochi

Ogni gruppo ha affrontato un aspetto del tema, evidenziando i comportamenti corretti e scorretti.



# Cyber Help: ricette per navigare sicuri

Istituto Comprensivo Rignano-Incisa scuola F.Petrarca



## Presentazione sintetica

Abbiamo affrontato il tema della sicurezza in rete, prima attraverso domande-stimolo e confronto in classe sui pericoli che si possono incontrare in rete, poi abbiamo formato i ragazzi attraverso i materiali forniti. Successivamente sono state preparate le regole per una buona navigazione in rete e gli atteggiamenti da evitare come se fossero delle ricette. Nascono così il "cuoco prudente" e il "cuoco pasticciatore" che portano nelle classi i loro consigli.

## Finalità

Conoscere i pericoli della navigazione in rete al fine di prevenire situazioni di cyberbullismo, considerando le conseguenze.

Favorire la collaborazione e il lavoro di gruppo. Entrare in empatia con i bambini più piccoli adeguando il linguaggio da usare.

Tempo medio: Un mese di preparazione ed un mese per presentare l'attività alle varie classi.

## Descrizione dell'attività

Attraverso una drammatizzazione i bambini vestiti da cuochi, con grembiuli e cappelli, pentole e mestoli, hanno letto le ricette del cuoco pasticciatore e del cuoco prudente. Le ricette del cuoco prudente indicavano i buoni comportamenti da seguire in internet mentre quelle del cuoco pasticciatore rispecchiavano i comportamenti inadeguati. I bambini hanno preparato pure un glossario che i bambini delle altre classi potevano consultare. A un certo punto il cuoco pasticciatore mescola le ricette. I bambini delle altre classi sono invitati a fare un gioco di gruppo che consiste nel mettere nel giusto pentolone le ricette. I bambini delle altre classi sono stati tutti bravi e ci hanno aiutato a fare: "Una buona ricetta per navigare in internet". I bambini di prima, seconda e terza hanno ricevuto una medaglia perché si sono dimostrati dei "Campioni di navigazione". Essendosi impegnati tanto nella divulgazione dei buoni comportamenti da adottare in internet pure i nostri alunni sono stati premiati con le medaglie.





## Diario di bordo

I bambini si sono divisi i compiti per preparare i materiali un gruppo si è impegnato a costruire con la carta i cappelli dei cuochi, un altro ha fatto il cartellone del glossario da apporre sul cartone, un altro ha preparato le etichette da mettere sulle pentole e poi tutti i gruppi hanno lavorato per copiare le ricette sulle pergamene comprese quelle che distraevano. Hanno ideato, preparato, ritagliato e colorato le medaglie a tema da dare ai bambini delle altre classi al termine dell'attività. (le maestre le hanno plastificate e ritagliate). I bambini sono stati divisi in tre gruppi ognuno aveva il suo ruolo: cuoco pasticcione cuoco prudente aiuto cuoco pasticcione aiuto cuoco prudente glossario responsabile dei materiali conteggio. Mercoledì 10 aprile il gruppo uno è andato nella terza. Mercoledì 17 il gruppo tre è andato nella prima. Mercoledì 24 il gruppo due è andato nelle seconde.

## Valutazioni e ricadute sull'apprendimento

Formarsi per poi divulgare dei contenuti così importanti ha stimolato i bambini ad imparare bene i concetti per poi poterli trasmettere bene ed anche con il giusto linguaggio. Capacità di problem solving :nell'ultimo gruppo il giorno prima dell'attività nelle classi , si è ammalata una bimba che aveva un ruolo fondamentale. I bambini hanno suggerito, a noi maestre ,di sostituirla con gli altri due bimbi che ricoprivano lo stesso ruolo dividendosi le cose da dire.



# *Non calpestare il fiore*

Istituto Francesco Mochi Levane

Scuola Primaria "G. Mazzini" Levane classe 4<sup>A</sup> B



## **Presentazione sintetica**

Il progetto riguarda la tematica sul bullismo: per prevenirlo e ridurlo è importante aumentare la conoscenza del fenomeno promuovendo le abilità sociali tra i bambini.

## **Finalità**

Prevenire il bullismo educando i bambini al rispetto, alla collaborazione e alla conoscenza del fenomeno.

**Tempo medio:** Alcuni mesi (circa 3)

## **Descrizione dell'attività**

Il progetto si è articolato in un incontro iniziale dove le referenti sono venute in classe a presentare le attività, le motivazioni, gli obiettivi di tale progetto. In seguito con i bambini, in classe, abbiamo organizzato il lavoro:

- insieme ai bambini abbiamo cercato un gioco che potesse essere adatto alle classe dei bambini più piccoli e alla fine siamo arrivati a "Non calpestare il fiore".
- Il gioco si è sviluppato trattando le tematiche della gentilezza e delle buone azioni che possono caratterizzare le nostre giornate
- I bambini più piccoli sono stati invitati ad assumere un atteggiamento simili a quello della farfalla che si posa sui fiori, invece di calpestarli.
- abbiamo creato vari campi da gioco e gli strumenti necessari per mettere in atto il gioco (pedine, farfalle ecc).



## **Diario di bordo**

### **Step:**

- contatti con gli esperti;
- didattica frontale, dialogo/confronto tra gli studenti in classe sulla tematica;
- preparazione dei materiali necessari;
- suddivisione degli alunni in gruppi;
- attività nelle classi: i bambini di quarta hanno spiegato il gioco ai più piccoli: vince chi riesce a colorare per primo tutte le parti della farfalla (busto, ali e antenne) ogni parte da colorare corrisponde ad una buona azione.
- il gioco è stato impostato simile gioco dell'oca: si tirano i dadi e, a seconda della casella nella quale si atterra, ci sono delle azioni da fare e dei consigli da leggere.

## **Valutazioni e ricadute sull'apprendimento**

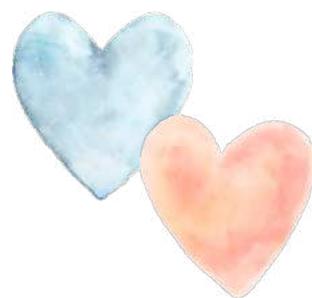
Con questo progetto abbiamo cercato di promuovere nei bambini le abilità sociali, l'alfabetizzazione emotiva, il rispetto e la tolleranza dell'altro facendoli riflettere sulle buone azioni.



# Il Semaforo dell'Amicizia

Istituto Francesco Mochi Levane

Scuola Primaria Levane classe 4<sup>^</sup> E



## Presentazione sintetica

Il progetto riguarda la tematica del bullismo e per prevenirlo e ridurlo è importante aumentare la conoscenza del fenomeno promuovendo le abilità sociali tra i bambini.

## Finalità

Prevenire il bullismo, educando i bambini al rispetto, alla collaborazione e alla conoscenza del fenomeno.

**Tempo medio:** Alcuni mesi (circa 3)

## Descrizione dell'attività

La prima attività proposta ai bambini si è concretizzata in un incontro iniziale durante il quale, le referenti, hanno presentato alla classe le motivazioni e gli obiettivi del progetto. Successivamente, dopo vari momenti di dialogo per definire il gioco da realizzare e i suoi contenuti, i bambini hanno preparato un cartellone ispirandosi al gioco dell'oca sulla tematica del bullismo. È nato così il gioco del "Semaforo dell'amicizia".

## Diario di bordo

### Step:

- contatti con gli esperti;
- didattica frontale, dialogo/confronto tra gli studenti in classe sulla tematica;
- Lim, cartellone;
- suddivisione degli incarichi per la realizzazione del cartellone;
- consegna del materiale, spiegazione delle attività da svolgere.
- Valutazioni e ricadute sull'apprendimento
- Promuovere nei bambini le abilità sociali, l'alfabetizzazione emotiva, il rispetto e la tolleranza; Predisporre un sistema di denuncia per permettere ai bambini di segnalare in modo protetto e senza timori se subiscono episodi di bullismo.





# Cyber Help

**Istituto Francesco Mochi Levane**  
**Scuola Primaria G. Mameli Laterina classe 4°C**

## **Presentazione sintetica**

Il progetto mira ad acquisire consapevolezza sul fenomeno del bullismo; individuarne gli attori (bullo, vittima e osservatori) e le caratteristiche di ognuno; ipotizzare e comprendere le motivazioni sottese ai rispettivi comportamenti; individuare e riconoscere le emozioni degli attori; sperimentare la collaborazione nel lavoro condiviso; migliorare le relazioni tra pari.

## **Finalità**

Prevenire il bullismo, promuovere la capacità di riconoscere e rispettare le diversità per stabilire relazioni amicali non discriminanti, interagendo in maniera appropriata in un clima di collaborazione e condivisione.

**Tempo medio:** Alcuni mesi (circa 3)

## **Descrizione dell'attività**

Il progetto si è articolato in un incontro iniziale dove le referenti sono venute in classe a presentare le attività, le motivazioni, gli obiettivi di tale progetto. In seguito con i bambini della classe quarta abbiamo pensato quali attività e giochi presentare ai bambini delle classi inferiori:

Tutti i bambini hanno preparato il materiale occorrente per le attività da presentare.

La classe è stata divisa in quattro piccoli gruppi, ognuno dei quali ha presentato un'attività.





Un alunno ha esposto l'argomento creando un momento di scambio di opinioni e un brainstorming.

Il primo gruppetto ha fatto vedere dei piccoli video e canzoni animate semplici, colorate ma efficaci nel messaggio.

Un secondo gruppetto ha letto un libro (nella terza) e un albo (nelle classi dei più piccoli con visione delle illustrazioni).

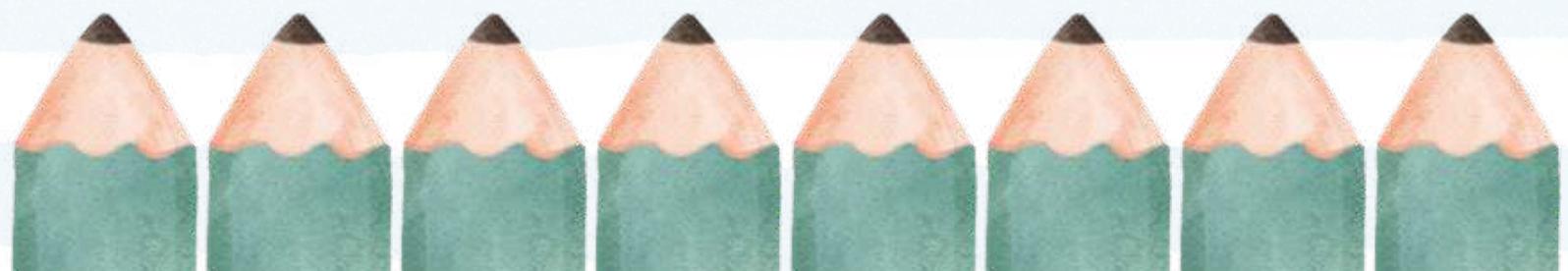
Il terzo gruppo ha seguito il gioco motorio: le campane con i cerchi con le parole del bullo e quelle dell'amico precedute da un lancio di dadi nei quali erano scritte tutte le parole mescolate.

Per finire il quarto gruppo, insieme ai bambini più piccoli, ha realizzato un cartellone che raccontava il nostro pomeriggio.

## **Diario di bordo**

### **Step:**

- contatti con gli esperti;
- didattica frontale, dialogo/confronto tra gli studenti in classe sulla tematica; brainstorming
- Lim, cartelloni, libri da leggere e osservare, piccoli attrezzi da palestra.
- suddivisione degli alunni in gruppi, ogni gruppo si è occupato di un'attività organizzando preparazione e curandone lo svolgimento
- consegna del materiale, spiegazione delle attività da svolgere.
- Valutazioni e ricadute sull'apprendimento
- Promuovere nei bambini le abilità sociali, l'alfabetizzazione emotiva, il rispetto e la tolleranza; Predisporre un sistema di denuncia per permettere ai bambini di segnalare in modo protetto e senza timori se subiscono episodi di bullismo.



# Il gioco dell'Ultima Chance

Istituto Francesco Mochi Levane

Scuola Primaria Edmondo de Amicis Ponticino classe 4°D

## Presentazione sintetica

Il progetto riguarda la tematica del bullismo e per prevenirlo e ridurlo è importante aumentare la conoscenza del fenomeno promuovendo le abilità sociali tra i bambini.

## Finalità

Prevenire il bullismo, educando i bambini al rispetto, alla collaborazione e alla conoscenza del fenomeno.

**Tempo medio:** Alcuni mesi (circa 3)

## Descrizione dell'attività

Il progetto si è articolato in un incontro iniziale dove le referenti sono venute in classe a presentare le attività, le motivazioni, gli obiettivi di tale progetto. In seguito con i bambini, in classe, abbiamo organizzato il lavoro suddividendoci in due gruppi:

- un gruppo ha creato il gioco delle carte con associazione tra disegni e parole (indirizzato a bambini di una fascia d'età più grande);
- un altro gruppo ha creato un cartellone simile al gioco dell'oca con la tematica del bullismo (indirizzato a bambini più piccoli).

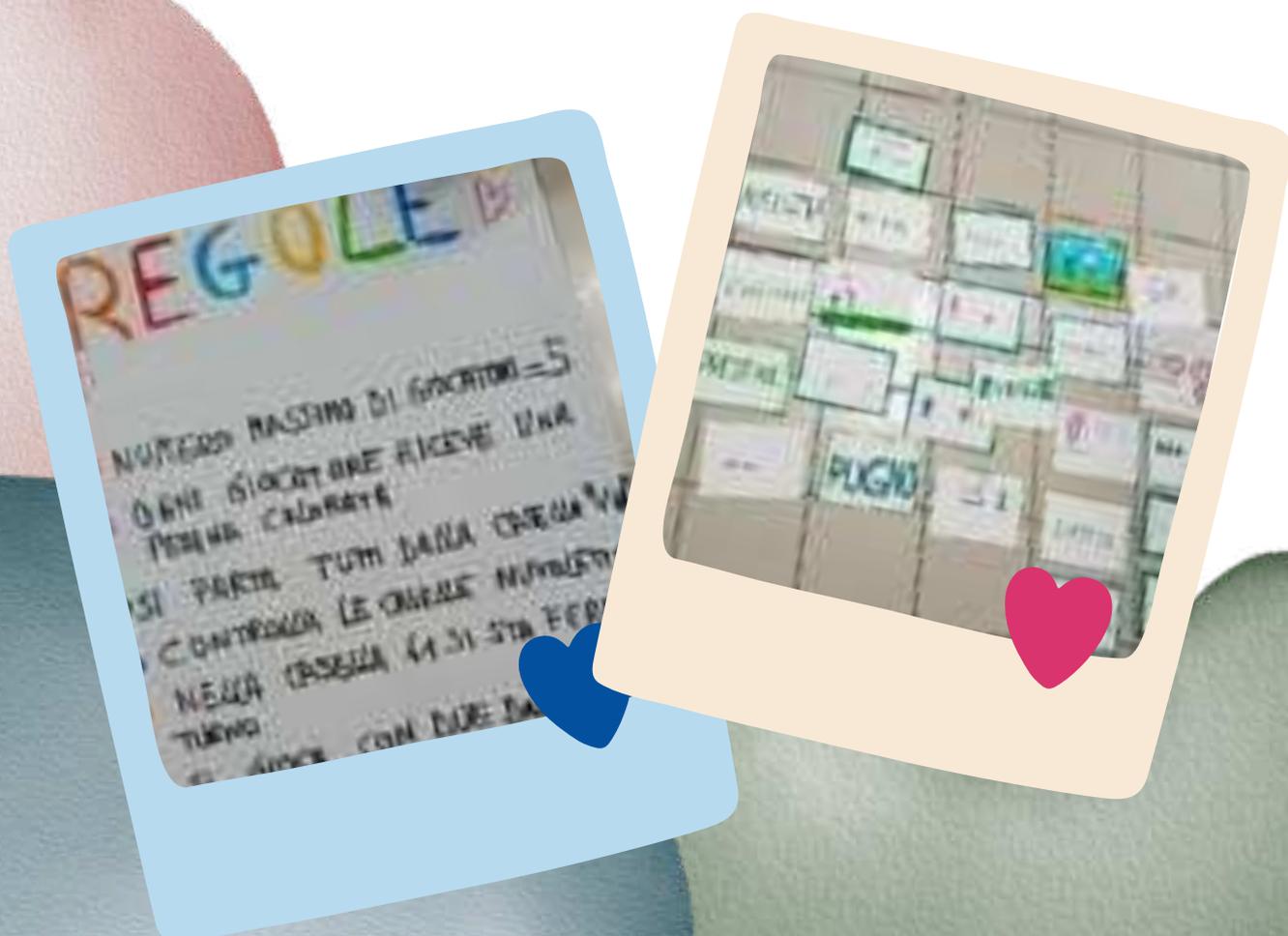


## Diario di bordo

- contatti con gli esperti;
- didattica frontale, dialogo/confronto tra gli studenti in classe sulla tematica;
- Lim, cartelloni;
- suddivisione degli alunni in gruppi;
- consegna del materiale, spiegazione delle attività da svolgere.

## Valutazioni e ricadute sull'apprendimento

Promuovere nei bambini le abilità sociali, l'alfabetizzazione emotiva, il rispetto e la tolleranza; Predisporre un sistema di denuncia per permettere ai bambini di segnalare in modo protetto e senza timori se subiscono episodi di bullismo.





## **Presentazione sintetica**

Il Progetto pone come scopo la pianificazione e la divulgazione di percorsi di consapevolezza sul tema del bullismo e del cyberbullismo.

## **Finalità**

- Prevenire e contrastare i fenomeni di bullismo e cyberbullismo.
- Ridurre l'incidenza dei fenomeni e migliorare il clima scolastico.
- Educare le nuove generazioni, ormai sempre più connesse, ad un uso consapevole del web e degli strumenti tecnologici,
- Promuovere atteggiamenti di legalità e convivenza positiva nelle scuole e nelle comunità del nostro territorio.

**Tempo medio:** Secondo quadrimestre

## **Descrizione dell'attività**

Il progetto è suddiviso in più step

- Lettura e comprensione di testi informativi sull'argomento per una conoscenza approfondita delle parole del web.(classi 4/5^ A)
- Visione di video sull'argomento.(classi 4/5^A)
- Alcuni ragazzi della scuola secondaria di primo grado (classe seconda) verranno in classe per attività di peer educator nella pluriclasse (4^A e 5^A).



- Riflessione dell'attività di peer educator vissuta da parte dei ragazzi/e della pluriclasse.
- Strutturazione del lavoro per andare a fare loro i peer educator nelle classi 1<sup>^</sup>- 2<sup>^</sup> e 3<sup>^</sup>.
- I ragazzi della classe 4/5 divisi in tre gruppi scriveranno ognuno il testo di una breve scenetta da drammatizzare nella classe dove faranno da peer educator.
- Scelta di parole gentili e realizzazione su Canva di un segnalibro da regalare a chiusura dell'intervento dei peer educator nelle altre classi.
- Stampa in bianco e nero, coloritura e plastificazione dei segnalibri.



- Realizzazione di sagome di bambino da utilizzare durante l'attività di peer educator come esempio della vittima che subisce.
- Realizzazione di una pergamena con le parole della gentilezza.
- Ogni gruppo andrà in una delle classi per attività di peer educator, ogni gruppo drammatizzerà la scenetta scritta in classe mentre gli altri bambini stringeranno la sagoma ogni volta che vedranno una "scena di bullismo o cyberbullismo", seguirà un
- confronto su ciò che è stato proposto. Alla fine della lezione tutti i bambini della scuola si ritroveranno in giardino per srotolare lo striscione con le parole della gentilezza e riceveranno il segnalibro in regalo.

## Diario di bordo

- Incontro con le referenti d' Istituto
- Le attività avranno carattere laboratoriale, lavoro a piccoli gruppi, cooperative learning, coinvolgimento attivo degli studenti.
- Il lavoro sarà svolto essenzialmente a cascata, dalle classi superiori a quelle inferiori, allo scopo di sensibilizzare i più grandi nel dare informazioni di facile approccio ai più piccoli.
- Elemento essenziale sarà il contatto tra scuole di diverso ordine attraverso la formula del tutoraggio: inizialmente gli alunni delle scuole superiori svolgeranno l'attività di peer to peer agli alunni della classe 4/5 della scuola primaria, di seguito, dopo adeguata formazione, gli alunni della Pluriclasse svolgeranno l'attività di peer to peer verso gli altri alunni della scuola primaria.



## Valutazioni e ricadute sull'apprendimento

Il progetto ha suscitato negli alunni/e una maggior consapevolezza dei relazioni positive tra pari ed un utilizzo creativo e critico delle tecnologie digitali.