



# Cittadinanza digitale Una partita da vincere

---

Percorso educativo  
a prevenzione  
del cyberbullismo  
e dei pericoli online



## **Utilizzo inconsapevole o distorto\* della Rete:**

- 3 ragazzi su 4 coinvolti in episodi negativi.
- Dipendenza dal web: a rischio l'82% dei giovani.
- Principali cause del fenomeno: noia, solitudine e assenza di regole.

\*Centro Studi  
Fondazione  
Carolina

# La partnership tra Synergie Italia, Risorse Italia, Fondazione Carolina e Novara Football Club: una squadra vincente dalla parte dei ragazzi!

**Synergie Italia** è una delle principali Agenzie per il lavoro in Italia, parte del gruppo Synergie, presente in 17 paesi nel mondo.

L'importanza etica del ruolo da noi ricoperto e la nostra mission ci hanno da sempre spinto ad assumere **una posizione di riferimento su diverse tematiche sociali**: tra queste, la prevenzione e la lotta al bullismo, in tutte le sue possibili sfumature e declinazioni.

**Risorse Italia**, società di formazione accreditata in diverse regioni e con al suo attivo numerose qualificazioni, è il partner storico di Synergie per affrontare temi di rilevanza sociale e in generale tutto quello che riguarda il mondo della formazione.

**Synergie Italia e Risorse Italia** hanno affrontato insieme, in 18 anni di attività, innumerevoli sfide e progettato migliaia di programmi didattici.

**Fondazione Carolina** raccoglie il messaggio di una ragazza che non c'è più, entrata nel cuore delle nuove generazioni. La storia di Carolina Picchio ricorda tutta la bellezza, l'amore e la gioia di vivere che possiamo compromettere con un solo click.

Gli esperti della Fondazione operano in tutti i luoghi educativi, dalla scuola agli

oratori, dalle associazioni sportive alle attività culturali e ricreative allo scopo di sensibilizzare e formare sull'uso corretto e consapevole degli strumenti digitali, garantendo supporto anche in presenza alle vittime e impegnandosi per il recupero dei bulli.

La mission di fondazione Carolina è realizzare un futuro in cui la Rete sia un "luogo" sicuro per i bambini e gli adolescenti, riscoprendo il valore delle relazioni ogni autentiche, anche sui social.

**Novara Football Club** promuove il senso di appartenenza all'interno di un territorio tradizionalmente attivo sulle tematiche sociali a sostegno dei giovani e delle famiglie. In questo senso, la società è impegnata nella promozione di quei valori identitari alla base del benessere e dell'armonia di tutte le rose delle nostre squadre, dalle giovanili alla Prima squadra.

Obiettivo del percorso è quello di riflettere con i ragazzi sulla possibilità di aprire i propri orizzonti a nuovi punti di vista, di vivere l'ambiente online nella sua potenzialità, evitando il più possibile di fare scelte disfunzionali, bensì cogliendone i risvolti evolutivi a livello personale, relazionale e professionale, nell'ottica di **costruire un percorso di cittadinanza digitale consapevole e responsabile**.

## IL PERCORSO

**La rete è uno dei “luoghi” più frequentati dai ragazzi**, nel quale esprimono sé stessi e si rapportano con gli altri: quali scelte risultano funzionali al loro percorso di crescita; qual è il grado di consapevolezza sulle dinamiche dell'ambiente digitale; quale immagine di sé viene veicolata online?

**Nella rete il corpo è il grande assente.** Questa caratteristica porta inevitabilmente a riconsiderare i concetti di empatia, di condivisione delle emozioni, di intimità. Il fenomeno del sexting e le motivazioni profonde dietro alla condivisione della propria intimità.

Per vivere positivamente l'ambiente digitale è necessario conoscere i

confini (regole e leggi) entro i quali agire legalmente, comprendere l'importanza del linguaggio e della comunicazione nella costruzione delle relazioni e sviluppare un sano senso critico rispetto alla qualità delle informazioni che si ricevono.

**La metodologia utilizzata durante gli incontri è attiva:** vengono realizzate attività dinamiche di gruppo e individuali che permettono ai ragazzi di sperimentare i contenuti affrontati in un modo nuovo, diverso e coinvolgente.

Gli studenti vengono stimolati a partecipare e ad utilizzare la loro creatività nella produzione di contenuti replicabili e diffondibili ai propri coetanei.

## REGOLE D'INGAGGIO

- Il percorso formativo è totalmente gratuito.
- Possono partecipare tutti coloro che, compiuti 16 anni, risultino essere disoccupati.
- La durata dell'iniziativa è di 16 ore, divise in 8 moduli da 2 ore l'uno.
- Il percorso verrà svolto in presenza, fatto salvo nuove disposizioni dal Servizio sanitario nazionale.
- Le classi saranno formate da un minimo di 15 ad un massimo di 20 studenti.

## I 4 PILASTRI DEL PERCORSO:

- 1 Internet delle cose: ambiente reale vs ambiente virtuale (4h)
- 2 Cittadinanza digitale (4h)
- 3 Felici di navigare: utilizzo etico e responsabile delle piattaforme (4h)
- 4 Il fenomeno del Cyberbullismo: prevenzione e contrasto (8h)

## REALE VS VIRTUALE

Obiettivo: riflettere sul concetto di “virtuale” e “reale”. Prendere consapevolezza della necessità di integrare la vita online con quella offline. Riflettere sui fenomeni distorti della rete: cyberviolenza, Gap, hatespeech.

## CONDIVIDILO!

Obiettivo - Riflettere sui criteri personali con i quali si fanno le scelte nell'ambiente digitale. Come, cosa e perché condividiamo online? Consapevolezza della modalità con le quali vengono condivise proprie informazioni personali e immagini di sé.

## PERCHÉ NO?

Obiettivo - Riflettere sulla web reputation e sui perché delle nostre scelte online. Riflettere sulle motivazioni dietro alle nostre condivisioni e sull'immagine che gli altri si fanno di noi in base alla nostra attività online.

## ESSERE O NON ESSERCI

Obiettivo - Riflettere sull'assenza del corpo fisico nella sfera digitale, ma contestualmente sulla sua sovraesposizione in forma di immagine e su come questa influisce sull'empatia, sulla riservatezza e sull'intimità. Cogliere somiglianze e differenze tra i comportamenti messi in atto nella vita reale e nella vita virtuale.

## SEXTING

Obiettivo - Riflettere sulla pratica molto diffusa della condivisione di immagini o video di natura esplicita per ra-

gionare sulle motivazioni profonde che sottendono questo comportamento. Riflettere su quanto l'ambiente digitale sia adatto o meno alla condivisione dell'intimità.

## LEGGI E REGOLE

Obiettivo - Portare i ragazzi a conoscenza delle leggi e delle regole che vigono nell'ambiente digitale. Riflettere con loro sul concetto di limite e di confine; non tanto come ostacolo, quanto come contenitore che permette di crescere.

## PAROLE ONLINE

Obiettivo - Riflettere sulla potenza della parola nella costruzione delle relazioni online: le parole possono costruire, ma anche distruggere relazioni in base a come e perché noi le usiamo.

Riflettere sul concetto di ambiente virtuale come luogo pubblico nel quale il significato e il peso delle parole possono facilmente andare oltre il codice di uno slang apparentemente superficiale.

## EMPATIA

Obiettivo - Riflettere sul tema dell'empatia per imparare a mettersi nei panni dell'altro; per comprenderne le emozioni, gestire le reazioni e per modulare i propri comportamenti di conseguenza.

L'empatia come strumento principale nelle mani dei ragazzi per prevenire e curare episodi di cyberbullismo.

Con il patrocinio di



Comune di Novara



# Grazie per l'attenzione.



SCOPRI  
DI PIÙ

