

## SAFE SOCIAL MEDIA NELLE SCUOLE ITALIANE E SPAGNOLE

Il progetto Safe Social Media è finalmente arrivato nelle scuole italiane e spagnole.

A dicembre sono iniziati gli interventi in Spagna, con scuole della Galizia, dell'Andalusia e di Madrid.

La prima scuola Italiana è stata il Liceo Cairoli di Torino, a seguire altri istituti piemontesi. A febbraio si andrà in Lombardia e a seguire nel Triveneto per poi spostarsi nell'Italia centrale e anche in alcune scuole del Sud.

**Gli istituti sono molto vari:** in Italia ci sono scuole secondarie di primo e secondo grado, istituti molto grandi e altri di piccole dimensioni.

Sono coinvolte scuole di capoluoghi di provincia e piccoli paesi;



Incontro tenutosi presso l'Istituto Baldessano Roccatti di Carmagnola (TO)

statali e paritarie e diversi indirizzi di studio delle scuole superiori: si va dai licei, agli istituti tecnici, a quelli professionali. Anche in Spagna partecipano al progetto scuole secondarie, licei e istituti tecnici.

Oltre 10.000 studenti di più di 50 istituti nei due Paesi: Un'occasione per confrontarsi con una **realtà ricca e variegata di allievi**, insegnanti e genitori coinvolgendoli nella riflessione attorno ai temi di prevenzione alla violenza su Internet e nei social media e uso responsabile delle nuove tecnologie, che seppur così importanti e attuali vengono spesso trascurati dai programmi scolastici tradizionali.

# L'INTERVENTO FORMATIVO NELLE SCUOLE

L'intervento formativo nelle scuole - frutto di un'analisi preliminare dell'esperienze dei partner, delle buone pratiche individuate, dell'analisi approfondita delle ricerche condotte negli ultimi anni, del confronto attraverso i focus group e del lavoro di equipe di psicologi, pedagoghi, sociologi, economisti, esperti di nuove tecnologie- è rivolto ai ragazzi di età compresa dai 12 ai 17 anni circa.

Il materiale preliminare è disponibile sul sito web del progetto all'indirizzo: <http://it.safesocialmedia.eu/materiale>.

Ecco alcune informazioni su come è strutturato l'intervento formativo.

## CONTESTO FORMATIVO:

Plenaria; gruppi di 2-3 classi presenti in contemporanea con un formatore, alla presenza degli insegnanti.

## SUPPORTI DIDATTICI:

Presentazione in powerpoint con elementi multimediali; materiale informativo cartaceo in distribuzione; questionario online.



Incontro tenutosi presso l'Istituto Baldezzano Roccati di Carmagnola (TO)

## FASE PRE-INTERVENTO: QUESTIONARIO ONLINE

Prima dell'intervento formativo in classe, attuato secondo modalità di lezione frontale, gli allievi compilano un questionario online, utile per farli riflettere su diversi aspetti legati al loro stile di vita nei confronti dei mezzi di comunicazione sociale.

I dati ottenuti dal questionario serviranno anche per raccogliere informazioni sui ragazzi e tarare l'intervento formativo, al fine di renderlo il più possibile personalizzato e quindi più efficace



ARTICOLAZIONE DELL'INTERVENTO (durata complessiva circa 2 ore):

Presentazione (15 min)

Modulo Internet (30 min)

Modulo videogiochi (30 min)

Modulo tv e media (30 min)

Conclusioni (15 min)

I tre moduli centrali che costituiscono l'intervento sono idealmente collegati, con richiami l'uno all'altro, in modo da fornire una cornice di senso complessiva.

L'ottica entro cui si collocano i tre moduli è positiva e costruttiva: la Rete è parte della vita di ciascuno, è fonte di informazione, utile mezzo di comunicazione e di divertimento (ovviamente a fianco di fonti di informazione, mezzi di comunicazione e divertimenti più "tradizionali").

**L'obiettivo è responsabilizzare i soggetti coinvolti, offrendo loro strumenti critici e decisionali perché possano, in autonomia e/o con il sostegno di adulti significativi competenti, evitare o limitare i possibili rischi.**

Dopo una premessa generale sull'utilizzo e sull'utilità di Internet, il focus è posto sull'utilizzo dei **social network**, ormai sufficientemente padroneggiati dei ragazzi (e in parte dagli adulti), in modo da partire da un campo di esperienza comune e condiviso, per poi arrivare a definire i pericoli della navigazione in rete e di eventuali altre forme di comunicazione ad essa connesse (es. cellulari) e le possibili strategie di protezione. Tale analisi si collega alla tematica del **cyberbullismo**, del quale si prendono in esame le caratteristiche specifiche che lo connotano e le strategie più indicate per reagire nel caso in cui si sia vittima di tale forma di violenza.

Il tema dei **videogiochi** (in locale e online) affronterà le diverse tipologie di gioco e i relativi contenuti più frequenti. Si prenderanno in esame le problematiche più frequentemente connesse all'uso di videogiochi (scorrere del tempo, emozioni, immedesimazione, valori/disvalori veicolati), oltre alle caratteristiche specifiche del gioco on line, a richiamo di quanto emerso nel modulo precedente.

Il **tema dei valori/disvalori** veicolati dai videogiochi consente l'aggancio ai contenuti del modulo sulla tv e i media, nell'ambito del quale si prende in esame l'attuale offerta televisiva e le relative scelte dei ragazzi (programmi violenti, real tv e relativo rischio di immedesimazione analogo a quello insito nei social network e nei videogiochi, consumismo...).

**Alla base di ciascun modulo e trasversale ad essi sono il concetto di violenza, contestualizzato ai social media, e le possibili strategie di difesa dagli atti ad essa riconducibili.**

La violenza è definita come "l'utilizzo intenzionale della forza fisica o del potere, minacciato o reale, contro se stessi, un'altra persona, o contro un gruppo o una comunità, che determini o che abbia un elevato grado di probabilità di determinare lesioni, morte, danno psicologico, cattivo sviluppo o privazione" (OMS, 2002).

Sono considerate violente anche le azioni che vengono messe in atto al fine di minacciare, intimidire qualcuno, oppure gli atti di incuria o di omissione. È violento qualunque atto a causa del quale, senza necessariamente arrivare al contatto fisico, una persona venga messa intenzionalmente da un'altra, o da un gruppo di altre persone, nella condizione di aver paura, vergognarsi, isolarsi, vedere immagini o filmati con contenuti violenti o volgari senza averlo scelto.

Questo tipo di violenza è reso particolarmente facile da subire dai nuovi mezzi di comunicazione: cellulari e Internet in particolare, collegano tra loro le persone, ma al tempo stesso le isolano (io sono connesso con altri, ma sono, ad esempio, da solo in camera mia), rendendole vulnerabili agli approcci o messaggi che arrivano via sms, mms, e-mail, chat, link o post, magari diffusi tra tutti gli amici e difficilmente riconducibili ad un mittente identificabile.



## CONCORSO SAFE SOCIAL MEDIA

Per supportare e arricchire l'intervento educativo di "Safe Social Media" si è scelto di proporre un concorso destinato agli studenti che prendono parte al progetto.

I ragazzi dovranno produrre (singolarmente in famiglia, o a classi) elaborati di tipo diverso (video, fotografie, immagini, slogan, volantini, etc.) che promuovano la non violenza nei social media.

Il concorso consentirà di far riflettere i ragazzi sull'argomento in maniera approfondita; farli lavorare in gruppo; farli interagire con genitori e insegnanti; fissare meglio in mente i contenuti trasmessi dal formatore durante l'incontro a scuola; legare l'intervento educativo ad un'attività più piacevole e "ludica".

Il concorso si divide in due categorie: **categoria individuale** e **categoria classe**:

Il lavoro dovrà sviluppare il tema **"No alla violenza nei social media. Per un uso responsabile e sicuro delle nuove tecnologie e per costruire una società migliore (anche) attraverso i social media"**.

Tra i premi un tablet pc e un viaggio a Barcellona!

I progetti dovranno essere consegnati utilizzando l'apposito spazio sul sito - secondo le modalità che verranno specificate prossimamente - **entro il 30 aprile 2012**.

Consigliamo di non aspettare l'ultimo giorno...!

Scarica il regolamento del concorso:

<http://it.safesocialmedia.eu/materiale/concorso-safe-social-media>

## DIVENTA UNO STAKEHOLDER DEL PROGETTO

Invitiamo tutti gli insegnanti, educatori, genitori e operatori della comunicazione coinvolti nel progetto a iscriversi nella sezione **"Stakeholder"** del sito web [www.safesocialmedia.eu](http://www.safesocialmedia.eu). Una grande opportunità per vedere chi sono i "portatori di interesse" che collaborano e partecipano a vario titolo all'iniziativa e sono vicini ai temi della prevenzione e lotta alla violenza sui socialmedia e uso sicuro e consapevole delle nuove tecnologie. Primo passo per la **costruzione di una rete** sensibile all'argomento, per futuri scambi e collaborazioni.

## PROSSIMI PASSI

Nei prossimi mesi continueranno gli incontri formativi nelle scuole e inizieranno anche quelli con i genitori. Il sito web [www.safesocialmedia.eu](http://www.safesocialmedia.eu) sarà arricchito con notizie e nuovo materiale, vi invitiamo a seguirci.





## CONTATTI

### SITO INTERNET

[www.safesocialmedia.eu](http://www.safesocialmedia.eu)

### E-MAIL

[info@safesocialmedia.eu](mailto:info@safesocialmedia.eu)

### FACEBOOK

[www.facebook.com/SafeMediaEU](http://www.facebook.com/SafeMediaEU)

### TWITTER

[twitter.com/SafeMediaEU](https://twitter.com/SafeMediaEU)

-----

### PARTNER

#### ASSOCIAZIONE DAVIDE.IT ONLUS

[www.davide.it](http://www.davide.it)

Francesca Ranni

[comunicazione@davide.it](mailto:comunicazione@davide.it)

Tel. +39 011 45 30 900

#### CECE - Confederación Española de Centros de Enseñanza

[www.cece.es](http://www.cece.es)

Gonzalo Santamaria

[gonzalo.santamaria@cece.es](mailto:gonzalo.santamaria@cece.es)

Tel. + 34 91 725 79 09

#### INTERMEDIA CONSULTING

<http://www.intermediaconsulting.org>

Manuel Villalobos - Reynaldo Rivera

[info@intermediaconsulting.org](mailto:info@intermediaconsulting.org)

Tel. +39 06 32 23 399

*Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea.*

*L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione (comunicazione) e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.*



**f**  
**safe**  
socialmedia

