

#altoprofilo

SID2020



“Le
parole
fanno
più **male**
delle
botte”

Carolina Picchio



FONDAZIONE
CAROLINA
ONLUS
Felici di Navigare

#ALTOPROFILO diciamo BASTA al cyberbullismo

Safer Internet Day 2020: martedì 11 febbraio.

Together for a better internet da anni è il tema che lega le iniziative promosse per la giornata mondiale per la sicurezza in Rete, coordinata in Italia dal MIUR e istituita dalla Commissione UE allo scopo di promuovere un utilizzo corretto, positivo e sicuro degli strumenti digitali da parte delle nuove generazioni.

Nel corso degli anni, il **Safer Internet Day** (SID) è diventato un appuntamento fisso nel calendario per le iniziative di sensibilizzazione a valorizzare un sano rapporto tra i minori e il web, in particolare contro il cyberbullismo. Un momento virtuoso e di riflessione in cui si concentrano le attenzioni delle istituzioni scolastiche, governative e degli addetti ai lavori.

Una giornata in cui accendere i riflettori sui pericoli della Rete, basta a farci vivere sereni e in sicurezza gli altri 364 giorni?

La risposta appare scontata, eppure risulta spesso difficile vigilare nel **quotidiano** sui nostri comportamenti, sulle nostre azioni e sui gesti che caratterizzano le relazioni che viviamo, offline e online.

Partiamo dal concetto di **perseveranza**, allora. Per garantire la promozione di una Rete sicura è necessaria una continuità educativa che coinvolga l'intera comunità educante. Ogni giorno. In tutti i contesti: Scuola, famiglia, oratorio, associazioni sportive.

Per aderire alla *Giornata internazionale per la sicurezza in Rete*, Fondazione Carolina lancia la campagna #ALTOPROFILO. Per garantire un'azione educativa anche oltre l'11 febbraio 2020 mettiamo a disposizione diverse attività, suddivise per fasce d'età, che favoriscano una riflessione sul tema in un qualsiasi momento dell'anno.

#ALTOPROFILO – per adulti e ragazzi dai 14 anni

Quest'anno Fondazione Carolina propone agli adulti e ai ragazzi, dai 14 anni in su (per legge, in Italia, non si possono avere profili social prima), di cambiare **dal 10 al 16 febbraio** la foto profilo sui social e su WhatsApp con l'immagine che potrà essere scaricata a questi link (disponibili fino al 29 febbraio 2020)

Docenti: <http://shorturl.at/oDZ13> **Ragazzi:** <http://www.fondazionecarolina.org/progetti/altoprofilo>

Un modo semplice, ma diretto, per ricordare il messaggio della nostra *Caro*, prima vittima riconosciuta di cyberbullismo e icona della battaglia per il rispetto e il benessere dei minori sul web.

Adottare l'immagine con le parole di Carolina nella settimana del Safer Internet Day 2020 significa contribuire alla fondamentale azione di sensibilizzazione e informazione che Fondazione Carolina porta avanti con passione da oltre 2 anni.



L'immagine può essere condivisa anche su tutti i social aggiungendo gli **hashtag ufficiali** della campagna 2020: **#SID2020 #CAROLINA #ALTOPROFILO**.

Copyright Fondazione Carolina Onlus - Tutti i diritti riservati.

#BANDIERABLU – per SCUOLE PRIMARIE/SECONDARIE DI PRIMO GRADO

Da sempre la bandiera porta con sé l'idea di un gruppo di persone unite dallo stesso scopo o dal medesimo destino. È un potente veicolo di emozioni che suscita un sentimento di comune appartenenza. La bandiera blu (il colore del web) si esibisce nelle spiagge più pulite delle nostre coste. Poterla issare rappresenta un onore per il proprio territorio; equivale a **dire, con orgoglio** che il nostro mare, il nostro web, è pulito, limpido e privo di insidie.

Proprio per questo, in occasione del SID 2020 **#ALTOPROFILO**, Fondazione Carolina invita a portare alta la bandiera del proprio gruppo, realizzandone una che consenta di rappresentare il proprio desiderio di solcare l'oceano digitale senza perdere la rotta del *rispetto* e dell'*empatia*, sostenendo la campagna contro il cyberbullismo, quella iniziata con le parole di Carolina.

Regolamento: Una volta scelto il nome di battaglia e il messaggio che caratterizza il proprio gruppo, basterà scriverlo sulla bandiera e fissarla alla finestra della propria classe o fuori dal cancello del proprio oratorio/società sportiva. Ogni *equipaggio* potrà quindi partecipare al **contest** che premierà le 3 bandiere più originali, che saranno stampate su stoffa con il logo di Fondazione e inviate alla scuola/oratorio/associazione sportiva di riferimento in modo da poter essere esposte.

Inoltre, le foto delle "ciurma" più simpatiche saranno pubblicate sulla nostra pagina Facebook, previa ricezione delle necessarie autorizzazioni.

Per partecipare è sufficiente inviare le vostre immagini a sid2020@fondazionecarolina.org aggiungendo le indicazioni della classe e dell'istituto.

In allegato, inoltre, potrete trovare due schede (suddivise per ordini di scuola) didattiche per dare continuità educativa alla riflessione.

Copyright Fondazione Carolina Onlus - Tutti i diritti riservati.

Attività per la continuità educativa

Scuola Primaria

QUANDO SAREMO ONLINE

Cornice di senso / I nostri bambini si relazionano fin dalla più tenera età con l'ambiente e con gli strumenti digitali (computer, smartphone, tablet), ma non per questo hanno sufficiente **esperienza** per poter **affrontare** tutte le diverse situazioni che vivranno. È compito degli adulti creare per i bambini un **ambiente sicuro** in cui navigare, non lasciarli mai soli, e aiutarli a pensare a cosa potrà succedere nel momento in cui saranno online in autonomia.

Attività / Il conduttore divide i bambini in quattro gruppi e a ogni gruppo consegna un foglio con la descrizione delle situazioni seguenti (in modo che ogni gruppo abbia una situazione diversa dagli altri).

1. Conosci un nuovo amico durante un gioco online. Dopo un po' di tempo ti fa alcune domande personali come numero di telefono, indirizzo di casa e password del tuo profilo per aiutarti a superare alcuni livelli del gioco. Cosa decidi di fare?
2. Durante una chat di gruppo con i tuoi amici si inserisce nella conversazione una persona che non conosci, che cosa fai?
3. Un gruppetto di cyberbulli offende una vostra compagna sui social network. Che cosa potete fare?
4. Il tuo migliore amico ti confida che ha deciso di scaricare un gioco a pagamento, e vorrebbe che lo facessi anche tu per poter giocare insieme. Che cosa decidi di fare?

I bambini dovranno far finta di essere grandi e di vivere quella situazione specifica e discutere rispondendo alle domande.

Al termine il conduttore chiederà ai gruppi di condividere quanto pensato e poi darà la sua opinione in merito, aiutando i bambini sia a modificare quelle che ritiene posizioni non funzionali sia a consolidare le azioni positive.

Materiali / Schede con le situazioni + fogli e penne

Spunti di riflessione / Tutti viviamo quotidianamente in un ambiente digitale, virtuale e reale insieme, i più piccoli ci sono proprio nati. La questione non è tanto quella di rimpiangere un passato migliore, ma di capire come rapportarsi a quei **valori universali** che ci hanno da sempre guidato e viverli sulla Rete. I bambini non hanno la capacità di fare tutto da soli e hanno bisogno di **chiedere aiuto agli adulti per imparare** ad abitare questo mondo. E questo a loro va detto, così possono sentire di non avere tutta la responsabilità dei loro atteggiamenti e **possono permettersi di sbagliare** perché sanno che ci sono adulti pronti ad accompagnarli e a sostenerli nel momento del bisogno. Allo stesso tempo, devono provare a mettersi nei panni dei più grandi e a pensare da soli a quello che farebbero in alcune situazioni: questo permetterà loro di essere più preparati a esplorare l'ambiente digitale e a utilizzare in modo consapevole i relativi strumenti.

Secondaria di primo e secondo grado

RELAZIONI VIRTU-REALI

Cornice di senso / La formazione del proprio sé passa attraverso il confronto e la sperimentazione nel gruppo di pari. Oggi tutto questo avviene in un ambiente che è **virtuale e reale insieme**, dove il gruppo dei pari è frequentato allo stesso tempo sia offline sia online. In questo scenario è indispensabile affrontare educativamente la questione delle relazioni e spingere i ragazzi a riflettere sul loro modo di stare insieme e di vivere l'ambiente digitale. I ragazzi sono chiamati a fare una scelta: **costruire rapporti o distruggerli**? Scegliere **comportamenti che fanno crescere** e che fanno della Rete un luogo di sviluppo o che ne fanno una **prigione** in cui si rimane incastrati e dalla quale è difficile liberarsi?

Attività / In base alla composizione del gruppo si potrà decidere se tenere i ragazzi tutti insieme o suddividerli in gruppi per età che lavoreranno in parallelo.

Il conduttore, dopo una breve introduzione sul tema dell'incontro, chiede a ogni ragazzo di individuare quali atteggiamenti e comportamenti sul web e sui social network portano a **distruggere le relazioni e a fare stare male l'altro**. Ognuno dovrà poi scrivere su un cartellone quelli che ha individuato.

Alla fine di questa prima fase si avrà un cartellone in cui sono stati riportati tutti gli **atteggiamenti distruttivi**: il conduttore leggerà quanto emerso e attiverà un confronto sulla frequenza con la quale avvengono e su quanto questi comportamenti digitali abbiano ripercussioni nella vita, fuori dalla Rete, di chi li subisce e di chi li mette in atto.

Dopo questo momento di dialogo, a ogni ragazzo viene distribuito un foglietto sul quale scrivere comportamenti e atteggiamenti online che, invece, portino ad avere **relazioni positive e di amicizia**. Sarà chiesto di attaccare questi foglietti sopra le parole scritte in precedenza sul cartellone, in modo tale da coprire tutti gli atteggiamenti negativi con quelli positivi.

Materiali / Cartellone, pennarelli, foglietti, penne, scotch

Proposta di riflessione / Quando abitiamo l'ambiente digitale, ci comportiamo in modi diversi, ma ogni nostra azione ha sempre delle **conseguenze nella vita reale sia sugli altri sia su di noi**. Nel cartellone abbiamo segnato prima tutti quegli atteggiamenti o parole che **distruggono le relazioni** e che rendono il web e i social network luoghi **inospitali**, dove ci si sente in trappola e a disagio. Poi abbiamo coperto questi atteggiamenti con altri **positivi** che invece rendono il **web un luogo ospitale**, in cui vivere diventa occasione di crescita e dove le relazioni che instauriamo ci fanno stare bene.

Notiamo però una cosa: gli **atteggiamenti negativi sono stati eliminati**? NO, se giriamo il cartellone possiamo ancora leggerli in filigrana. E questo perché, come sappiamo, tutto quello che postiamo e che facciamo online **rimane on line per sempre**, non si può cancellare. Però **si può riparare** con altrettante azioni positive che interrompano il flusso negativo e che contribuiscano a creare un ambiente di amicizia.

Oggi siamo chiamati a **riflettere** su quello che postiamo e che condividiamo, sulle motivazioni che ci spingono e sullo scopo che abbiamo: **pensa prima di postare**, crea **relazioni positive** attraverso le tue parole e le tue azioni digitali, rifletti sull'immagine di te che stai dando al mondo e ricorda che, nel caso dovessi rimanere incastrato, la cosa migliore è quella di **parlarne** con un adulto di cui ti fidi.