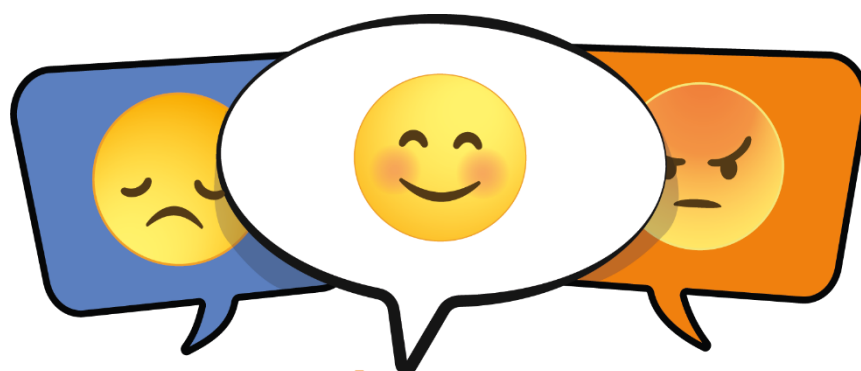




# KidActions

## R5: Rocket.chat - Esplorando i ruoli nel cyberbullismo

Educational Toolkit

Funded by the Rights, Equality  
and Citizenship Programme (2014-2020)  
of the European Union



## PANORAMICA

### Ambiti trattati:

|             |           |            |
|-------------|-----------|------------|
| Comprendere | Prevenire | Affrontare |
|-------------|-----------|------------|

### Componenti di Apprendimento Socio Emotivo (in inglese SEL):

|                        |                         |                        |                     |                                             |
|------------------------|-------------------------|------------------------|---------------------|---------------------------------------------|
| Consapevolezza emotiva | Autoregolazione emotiva | Consapevolezza sociale | Abilità relazionali | Capacità di prendere decisioni responsabili |
|------------------------|-------------------------|------------------------|---------------------|---------------------------------------------|

### Età:

|       |       |
|-------|-------|
| 11-13 | 14-18 |
|-------|-------|

Durata: **35/40 minuti** (più del tempo aggiuntivo per fissare le aspettative sul comportamento durante l'attività)

Obiettivi Formativi:

**I partecipanti impareranno a:**

- Riconoscere e comprendere i ruoli che possono esistere in una situazione di cyberbullismo
- Identificare strategie positive per gestire e rispondere al cyberbullismo in diversi contesti

Parole chiave: **cyberbullismo, ruoli, istigatore, spettatore, bersaglio, cheerleader, agitatore, ammiratore, follower, burlone, contesto, strategie**

Strumenti: **Rocket.chat, scenari di cyberbullismo (slide 7-8), Carte dei ruoli (slide 9), "Guida alla protezione dei minori"**.

**N.B.** Lo strumento digitale che accompagna questa attività sarà fruibile dal mese di agosto 2022 in poi. Per ulteriori informazioni si prega di vedere il video disponibile sulla piattaforma del progetto.

Domande chiave:

- Quali ruoli possono esistere in una situazione di cyberbullismo?
- Come definiresti/spiegheresti questi ruoli?
  - Come possono i diversi ruoli influenzare il comportamento di...
  - ...un cyberbullo?
  - ...un bersaglio?
  - ...uno spettatore?
- Quali contesti potrebbero influenzare il comportamento? (es. se vedi un amico che fa il bullo con un altro amico, sarebbe più facile/più difficile da affrontare che se fossero degli estranei per te?)
- Quali strategie potresti usare per influenzare positivamente la situazione se tu fossi...
  - ... un cyber-bullo?
  - ...un bersaglio?
  - ...uno spettatore?
  - ... un seguace/ammiratore/cheerleader?
- Quali strategie/strumenti potresti usare per cercare aiuto su una chat?

## L'ATTIVITÀ

### Introduzione (15 minuti)

*Tutti abbiamo un ruolo*

Spiegate agli studenti che questa sessione riguarda i diversi ruoli che esistono in una situazione di cyberbullismo, e come questi possono influenzarne l'esito e l'evoluzione.

Chiedete di riflettere sui diversi ruoli che esistono in una situazione di bullismo online.

- A quanti ruoli diversi possono pensare?
- Come potrebbero definire o spiegare questi ruoli?

Mostrate la diapositiva con i diversi ruoli identificati e discutete su come ogni ruolo/personaggio potrebbe comportarsi.

### Attività (35 minuti)

*Rocket.chat*

*Nota: Prima di iniziare questa attività, si raccomanda vivamente di dedicare del tempo a discutere e a concordare con gli studenti le aspettative sul comportamento. È anche consigliabile stabilire alcune regole di base e una modalità, condivisa, per porre fine al gioco di ruolo se si sentono a disagio o turbati (ad esempio l'uso di una parola chiave che interrompe immediatamente l'attività).*

*Fate sapere agli studenti che:*

- *monitorate la chat,*
- *questa attività è un esercizio di gioco di ruolo,*
- *l'uso di Rocket.chat deve avvenire solo nella lezione/sessione sotto la supervisione diretta di un adulto,*
- *il comportamento di alcuni studenti quando sono nel personaggio può far sentire gli altri turbati o a disagio, ma questo comportamento è permesso solo nel gioco di ruolo,*
- *alla fine della sessione, gli studenti avranno l'opportunità di condividere i loro pensieri e sentimenti, e ricevere ulteriore supporto se necessario.*

*Ulteriori informazioni su come assicurare che la sessione possa essere svolta in sicurezza, possono essere trovate nella **Guida alla protezione dei minori**.*

Spiegate che gli studenti analizzeranno come si comportano i diversi personaggi, impersonificando un ruolo in uno scenario di bullismo online.

Spiegate e introducete l'applicazione Rocket.chat; potrebbe essere necessario spendere un po' di tempo in più per mostrare le funzionalità di base dell'applicazione, a seconda del livello di esperienza nell'utilizzo di questo strumento di comunicazione.

Selezionate uno scenario di cyberbullismo dalle diapositive 7-8 (scelto dall'insegnante/educatore che conduce la sessione, o attraverso una votazione degli studenti).

Con un gruppo/classe grande, è consigliabile dividerli in gruppi più piccoli di circa 6-8 studenti, e affidare ad ogni gruppo lo stesso scenario.

Assegnate ad ogni studente del gruppo un ruolo nello scenario, consegnando loro una carta di ruolo (diapositiva 9). Devono comportarsi e parlare nel modo in cui credono che quel ruolo si comporterebbe nella situazione di cyberbullismo. (Assicuratevi che i ruoli di cyberbullo, bersaglio e spettatore siano coperti in ogni gruppo - gli altri membri del gruppo possono impersonificare qualsiasi altro ruolo).

N.B. In base alla conoscenza che avete del gruppo, fate in modo che il ruolo del bersaglio non venga impersonificato da uno studente che potrebbe aver vissuto questa esperienza nel proprio vissuto personale o che, per sue altre caratteristiche, abbia difficoltà a sostenere questo ruolo.

Chiedete di rappresentare lo scenario scelto - potete scrivere/copiare il testo dello scenario e inserirlo nella chat all'inizio, come promemoria per gli studenti. A seconda dello scenario e in base alla conoscenza che avete dei vostri studenti, potete impostare un limite di tempo per la rappresentazione (ad esempio 5-10 minuti) o concordare con gli studenti una "fine" naturale, ad esempio se e quando il bullo o il bersaglio esce dalla chat. Tuttavia, si potrebbe anche decidere di proseguire dopo che il bullo o il bersaglio hanno lasciato la chat, per vedere come i comportamenti degli altri potrebbero cambiare.

## Plenaria (15 minuti)

Prendete un po' di tempo con gli studenti per discutere la loro esperienza.

Domande chiave per guidare la discussione:

- Come ti sei sentito durante la rappresentazione dello scenario?
  - Le tue emozioni sono cambiate in qualche fase? Come/perché?
- Hai identificato qualche ostacolo nel fare o dire qualcosa?
- Se potessi rappresentare nuovamente lo scenario, cosa faresti diversamente nel tuo ruolo?
- Ci sono state particolari azioni/parole che hanno peggiorato la situazione? Perché?
- Quali azioni/parole avrebbero potuto migliorare la situazione?

Ringraziate gli studenti per la loro partecipazione e ricordate con chi possono parlare per ricevere ulteriore aiuto o supporto, in caso l'esperienza del gioco di ruolo li avesse turbati o messi a disagio.