



Titolo del progetto	CYBER-EROI
Denominazione Scuola attuatrice del progetto	POLO LICEALE "LUIGI ILLUMINATI" - ATRI
Codice meccanografico	TEPC05000A
Codice Fiscale	90019760678
Indirizzo / comune / provincia	PIAZZA ILLUMINATI, 1 - 64032 Teramo
Tel. 08587269	Email: TEPC05000A@istruzione.it

Responsabile del Progetto

Nome	Daniela
Cognome	Magno
Cell.	08587269
Email	presidemagno@gmail.com

Referente del Progetto

Nome	Giuseppina
Cognome	Pelatti
Cell.	3356434340
Email	giusypelatti@gmail.com

Referente aziendale partner del Progetto

Nome	Giammaria
Cognome	de Paulis
Cell.	3473784200
Email	info@cykel.it

Presentazione del soggetto proponente

Il Polo liceale "L.Illuminati" situato in posizione centrale strategica rispetto al comprensorio delle valli del Fino e del Vomano, si caratterizza come scuola "territoriale" sia per l'ampiezza del bacino di utenza, sia per la molteplicità degli indirizzi di studio: una scuola multiforme per rispondere alle diverse esigenze formativo/lavorative del territorio in una prospettiva globale.

La Scuola deve e può creare occasioni per recuperare le radici territoriali, l'affetto e il senso di appartenenza per il proprio territorio, il sentirsi cittadino di un popolo e di un paese non attraverso educazioni aggiuntive ma come elemento del proprio DNA per costruire una nuova cultura della partecipazione.



La finalità della scuola non è solo quella di fornire informazioni o abilità ma, soprattutto, quella di concorrere, per la sua parte, alla valorizzazione, crescita e sviluppo della persona.

A fondamento e coronamento dell'educazione scolastica deve esserci un riferimento valoriale basato sui concetti di libertà, uguaglianza, solidarietà, partecipazione, pace, salute, ambiente, scienza, lavoro, democrazia sul Piano cognitivo, affettivo, comportamentale, base dei contenuti proposti attraverso le discipline.

Il progetto investe tutta la comunità educativa e non può quindi prescindere dalla conoscenza del tessuto educativo nel quale si opera. Compito della scuola è quello di progettare ciò che insegna con una forte attenzione ai bisogni delle famiglie e del territorio, esercitando in maniera concreta la propria autonomia.

La scuola ricerca il coinvolgimento attivo degli alunni con il dialogo quotidiano, l'attenzione agli aspetti motivazionali, l'ascolto, l'attivazione di strategie di prevenzione e riduzione delle situazioni di disagio, e cura: la definizione con gli studenti e le loro famiglie di un "contratto formativo" che favorisca la responsabilizzazione mediante:

- l'esplicitazione dei percorsi
- la chiarezza nella comunicazione, non solo specificamente disciplinare
- la trasparenza nelle procedure

La responsabilizzazione di ogni alunno è perseguita con attenzione alle caratteristiche individuali ed ai differenti stili di apprendimento, in modo da riconoscere, rispettare e possibilmente valorizzare le diversità. L'attenzione riservata all'allievo trova particolare manifestazione con le attività di accoglienza e di orientamento in itinere.

L'attività didattica adotta modalità diverse (lezione frontale, lezione dialogata, lavoro in coppia o in piccolo gruppo, lavoro per gruppi di livello, ecc.) a seconda delle esigenze della classe e degli stili di insegnamento dei docenti.

Indicazione delle collaborazioni con soggetti esterni

Il partner tecnologico con il quale è stato realizzato il progetto è la Cykel Software di Giammaria de Paulis specializzata nella realizzazione di progetti di comunicazione digitale.

La Cykel Software è una web e digital agency nata nel lontano 1998 ed operante da sempre nel mercato dell'ebusiness. Specializzata nella realizzazione di portali e servizi online per Imprese, Banche e Pubbliche Amministrazioni e nella consulenza e pianificazione professionale di pubblicità online e webmarketing, oggi l'azienda può vantare, dopo anni di esperienza, di una serie di riconoscimenti nazionali che le hanno permesso di divenire, attraverso i suoi prodotti, uno dei leader



del mercato. Formata da professionisti orientati verso l'utilizzo delle nuove tecnologie come strumento innovativo e di ottimizzazione, oggi, costoro hanno come obiettivo quello di creare servizi online secondo precise dinamiche che diano la possibilità di trasformare il proprio sito internet in un vero strumento di business secondo le più innovative strategie.

Al progetto fin da subito hanno aderito due ulteriori scuole del territorio:

- Istituto Istruzione Superiore A. Zoli
- Istituto Comprensivo di Atri

Altri partner che hanno collaborato al progetto sono:

- Comune di Atri
- Polizia delle Comunicazione Abruzzo
- Comitato Unicef di Teramo
- Scuola civica "C. Acquaviva"
- Consulta Provinciale degli studenti di Teramo

Abstract progetto

Il progetto intende contrastare i fenomeni legati alla violenza, promuovendo una cultura basata sul rispetto, sul confronto e sulla condivisione. Il progetto sperimenta l'utilizzo di metodologie innovative ed interattive (Peer Education, apprendimento cooperativo, laboratori esperienziali, app) per consentire agli studenti di vivere esperienze educative al fine di sviluppare una visione dei rapporti interpersonali orientata all'accoglienza e alla parità.

Azione centrale sarà la formazione di studenti che rivestiranno il ruolo di cyber-eroe. E' da collante un'app gratuita che consentirà non solo di raccogliere tutte le informazioni e documenti del progetto, ma l'app, strumenti vicino ai giovani, servirà per tenere informati, giovani, docenti e genitori, e potrà essere un'architettura di base su cui costruire un network di scuole per la condivisione di esperienze e know-how

Descrizione del progetto

Durante il periodo del lockdown 2020-2021 le azioni di cyberbullismo sono aumentate notevolmente, tant'è che nel periodo che va da marzo a giugno il numero di richieste di aiuto arrivate al numero verde 1522 sono cresciute rispetto allo stesso periodo dell'anno precedente (+ 119%): si tratta del doppio delle chiamate ricevute rispetto al 2019.

È necessario dunque intervenire, soprattutto in un momento in cui tanti sono i giovani che hanno sempre maggiore necessità di connettersi, in tempi in cui le piattaforme digitali sono sempre più



centrali nella loro vita.

Non da meno diventa fondamentale intervenire nell'educare i ragazzi e le famiglie a consolidare le soft skill, al fine di poter reagire correttamente quando ci si trova in difficoltà e evitare situazioni anomale quali giochi online oppure challenge che portano all'autolesionismo.

Alla luce di tali considerazioni, nasce il progetto Cyber-eroi il cui fine è quello di formare i ragazzi ad aiutare gli amici e adulti a fronteggiare tutte le incognite che il web riserva loro, dalla sicurezza del web alle challenge, dal sexting al bullismo e cyberbullismo condividendo buone prassi nell'utilizzo degli strumenti digitali e netiquette di comportamento.

Le fasi principali realizzate sono state:

- Ascolto del contesto territoriale: questa azione si è declinata attraverso la somministrazione online di questionari da parte di personale formato per il rilevamento dei fattori di rischio percepito a livello individuale nel campione dei beneficiari in merito a netiquette, bullismo e cyberbullismo, challenge e giochi online.
- Raccolta di testimonianze di coloro che hanno subito o hanno assistito ad atti di bullismo e cyberbullismo per comprendere il loro stato d'animo a riguardo e capire come combattere in maniera concreta il dilagare di questi eventi negativi, che minano la serenità e la salute dei ragazzi.
- Identificazione dei cyber-eroi il cui fin è aiutare, non solo i loro coetanei vittime o potenziali vittime dei pericoli del web, ma anche genitori e insegnanti a far luce su quello che agli adulti può sfuggire, come nuove challenge o giochi pericolosi.
- Creazione di un logo accattivante da apporre in tutta la campagna di comunicazione al fine di identificare in maniera puntuale il progetto e creare sinergie tra i ragazzi in modo che questi ultimi si sentano parte integrante di un qualcosa di importante. Il logo deve identificare i cyber-eroi come ragazzi smart pronti a soccorrere i propri amici e coetanei.
- Creazione di spazi dedicati sui siti web scolastici, all'interno dei quali si possano trovare informazioni, linee guida, decaloghi che possano aiutare gli studenti a capire quali sono i comportamenti e i contenuti a cui prestare maggior attenzione perché ritenuti "non idonei" o "pericolosi" o "offensivi" e che quindi vanno segnalati.
- Incontri e seminari con i cyber-eroi affiancati da esperti del settore. In ogni scuola saranno organizzati incontri in presenza e online al fine di favorire momenti di riflessione e definire laboratori formativi/informativi che avranno come obiettivo il confronto tra studenti ed esperti.
- Organizzazione di laboratori durante i quali i ragazzi potranno confrontarsi attraverso lo



scambio di esperienze e ideare contest o challenge da condividere con gli amici, i professori e le famiglie.

- Ed infine, la realizzazione dell'app gratuita per smartphone sia Android che iPhone al cui interno sono stati inseriti:
 - La presentazione dei cyber-eroi con i quali è possibile mettersi in contatto;
 - Quiz interattivi per ragazzi, genitori e insegnanti al fine di fornire a ogni individuo un riscontro personalizzato sulla base delle risposte che fornisce sulle tematiche del progetto
 - Una raccolta di materiale di supporto composto di immagini, video e documenti suddiviso in base all'età, al ruolo del fruitore e alle tematiche del progetto
 - Il “pulsante rosso” che consente, a chi è vittima di bullismo, challenge oppure giochi online, di poter richiedere subito aiuto al proprio cyber-eroe e fruire immediatamente di consigli mirati su come comportarsi
 - Un sondaggio per gli insegnanti per aiutare a comprendere meglio la loro esperienza e le aspettative in materia di netiquette, cyberbullismo, challenge e giochi online
 - Un'area di contest dove i ragazzi possono caricare le proprie challenge
- Attività di Peer Education con attivazione di volontari, comprendenti in particolar modo le studentesse, che fungano da riferimento per le eventuali vittime di violenza e possano segnalare casi di aggressività. I volontari sono coordinati dai componenti della Consulta Provinciale degli Studenti.

Obiettivi del progetto

Il progetto si rivolge ai “Nativi digitali”, a tutti quelle ragazze e a quei ragazzi che fin dalla loro nascita sono stati a contatto con le tecnologie. Pertanto, l'idea di creare dei cyber-eroi reali che possano aiutare i propri coetanei diventa un volano favorevole per una corretta diffusione delle buone pratiche, utilizzando la metodologia del peer tutoring.

L'obiettivo del progetto è quello di educare, sensibilizzare e informare adulti e ragazzi focalizzando l'attenzione sugli esempi positivi che aiutano a contrastare le azioni e le parole di odio sul web, prevenzione della violenza di genere prevenzione alle challenge, ai giochi online e al cyberbullismo, alla sicurezza del web promuovendo un utilizzo critico delle risorse tecnologiche.

Per un uso consapevole della rete bisogna riuscire a sensibilizzare anche coloro i quali rimangono apatici o indifferenti a fenomeni gravi come commenti offensivi, che incitano alla violenza o all'autolesionismo e challenge pericolose che spingono i ragazzi a farsi del male.



Lo scopo del progetto è quello di fornire tutte le difese reali e digitali possibili ai giovani, attraverso l'intermediazione dei cyber-eroi i quali, grazie alla conoscenza e alla consapevolezza di ciò che è giusto e ciò che è sbagliato, riusciranno a contrastare la diffusione e il dilagare dei reati di cyberbullismo.

Il progetto intende altresì promuovere l'educazione alla parità e al rispetto delle differenze, favorendo la presa di coscienza del proprio ruolo di bambino e bambina, ragazzo e ragazza, paritari nella diversità. Il progetto vuole pertanto sperimentare e diffondere metodologie educative interattive, che permettano ai bambini e agli adolescenti di avere una differente visione dei propri compagni - diversi per sesso, razza, status sociale ed economico - al fine di implementare una cultura che consideri l'altro una ricchezza per la propria crescita.

L'idea è creare intorno ad ogni cyber-eroe una vera e propria community di giovani e adulti che interagiscono con lui e tra di loro per un corretto utilizzo degli strumenti digitali. Il cyber-eroe provvederà a consultare una "cassetta help digitale" di richieste di aiuto o denunce di soprusi collocata presente nell'app oppure fisicamente realizzata in ogni scuola.

In sintesi:

- Creare figura reali, quali i cyber-eroi, che possano aiutare i propri coetanei Educare alla cittadinanza attiva, alla sicurezza del web alla prevenzione del bullismo e cyberbullismo
- Creare ambienti inclusivi che valorizzino le differenze
- Celebrare i successi e creare un clima positivo in aula e a scuola
- Promuovere campagne informative che coinvolgano anche i genitori
- Valutare periodicamente e aggiornare le pratiche di uso delle tecnologie prevedendo delle modalità formative e informative riguardo all'uso corretto dei mezzi informatici
- Effettuare, in particolare, formazione sui rischi presenti in rete, sollecitandone un uso consapevole.
- Educare gli studenti alla prudenza, a non fornire dati e informazioni personali, ad abbandonare siti dai contenuti inquietanti, a non incontrare persone conosciute in rete
- Mostrare agli studenti come usare e valutare criticamente ciò che incontrano durante la navigazione
- Spiegare agli alunni che comportamenti illeciti nel mondo reale (es. insultare una persona, accedere illecitamente ad un sito o a un servizio, ecc..) lo sono anche in quello virtuale (nella rete internet)
- Focalizzare l'attenzione su tematiche quali la netiquette, il bullismo/cyberbullismo, le challenge e i giochi online



- Costruire strumenti che permettono anche dopo la fine del progetto la diffusione delle buone pratiche.

Risultati attesi

I risultati attesi sono da intendersi sia in ambito di sistema scuola e sia di output previsti. Quelli di output sono facilmente misurabili e ottenuti all'avvio del progetto in quanto riguardano strumenti, presone e attività di supporto all'avvio del progetto (che compirà a gennaio 2023 il suo primo anno di utilizzo). Invece i risultati attesi in termini di sistema saranno misurabili entro la fine dell'anno (dicembre 2022) per capire bene il riscontro di tutte le attività fino ad ora realizzate.

I risultati attesi in termini di sistema sono:

1. Diffusione di modelli educativi alternativi per creare esempi di vita basati sul rispetto dell'altro sesso e sul concetto di parità.
2. Rafforzamento del senso di protagonismo e del coinvolgimento attivo degli studenti nella promozione delle tematiche, attraverso azioni specifiche e mirate che prevedono la loro completa partecipazione e sensibilizzano gli studenti sul tema della violenza in generale ed in particolar modo su quella di genere.
3. Creazione di una rete tra gli Istituti scolastici, le famiglie e le istituzioni pubbliche e no-profit presenti sul territorio, al fine di sviluppare un modello di best-practice di contrasto alla violenza che sia replicabile in altri territori
4. Maggior consapevolezza dei ragazzi rispetto all'affettività, consapevolezza dell'identità di genere e presa di coscienza che le azioni violente provocano danni o sofferenze di natura fisica, sessuale, psicologica alle vittime.
5. Maggior coinvolgimento dei soggetti svantaggiati attraverso l'utilizzo di strumenti compensativi laddove fossero presenti alunni con DSA o applicando i punti chiave per la realizzazione della didattica inclusiva, il cui obiettivo è far raggiungere a tutti gli alunni il massimo grado possibile di apprendimento e partecipazione sociale, valorizzando le differenze presenti nel gruppo classe: tutte le differenze, non solo quelle più visibili e marcate. Nella prospettiva della didattica inclusiva, le differenze non vengono solo accolte, ma stimolate, valorizzate, utilizzate nelle attività quotidiane per lavorare insieme e crescere come singoli e come gruppo.
6. Integrazioni di altre scuole su territorio nazionale per la condivisione a ampliamento del progetto

Risultati attesi in termini di output sono:



1. Pubblicazioni e visibilità del progetto sui siti degli enti pubblici e privati coinvolti
2. Strumenti innovativi per prevenire e combattere la violenza (es. APP)
3. Linee guida per insegnanti
4. Vele, guide, gadget, t-shirt e dépliant e tutto il materiale necessario per la comunicazione e diffusione del progetto

Durata complessiva del progetto

Il progetto è attualmente in corso e si prevede di fare l'analisi dei primi risultati a gennaio 2023.

Sviluppo del progetto

Il progetto si articola in 4 fasi:

- 1° FASE: si è provveduto alla selezione di personale qualificato che si è occupato di somministrare il questionario nella fase di “ascolto del territorio”. Quindi si è proceduto con la somministrazione del questionario stesso direttamente online per il rilevamento dei fattori di rischio percepito a livello individuale nel campione dei beneficiari in merito a sicurezza nel web, netiquette, bullismo e cyberbullismo, challenge e giochi online. Si è proceduto, quindi, all'analisi dei questionari e alla raccolta delle testimonianze di chi si è trovato “in prima linea” a vivere o ad assistere a reati di cyberbullismo. Infine, una volta raccolti i dati, sono stati selezionati i cyber-eroi da identificare tra coloro che hanno risposto al questionario e che hanno dimostrato una buona conoscenza dei rischi del web, dell'importanza di osservare la netiquette e volontà di denunciare/segnalare comportamenti scorretti o pericolosi sul web.
- 2° FASE: è stato realizzato del logo e individuati i contenuti da inserire nel materiale prodotto, nello specifico è stato necessario stilare un decalogo/vademecum che aiuti adulti e ragazzi a riconoscere, gestire ed affrontare le problematiche presenti sul web. Sono stati creati ulteriori contenuti di supporto come video foto e articoli da inserire sull'app. La promozione del progetto è avvenuta e avviene sia off-line che on-line attraverso i canali social prescelti con realizzazione di post, campagne pubblicitarie e video.
- 3° FASE: sono stati formati i cybereroi al fine di aiutarli a condividere know-how con gli altri studenti tramite incontri e laboratori formativi/informativi con esperti del settore
- 4° FASE: è stata realizzata l'app, come collante per tutte le attività, sollecitando attraverso contest organizzati dai ragazzi, news pubblicate e guide condivise, strumenti per dare continuità al progetto, sempre con supervisione dei cyber-eroi e degli insegnanti.



Il progetto applica la prospettiva del welfare generativo ai processi educativi di prevenzione e contrasto alla violenza, puntando sulla partecipazione attiva dei bambini e dei ragazzi al fine di non renderli meri fruitori del percorso, ma i veri protagonisti del cambiamento, i testimoni di una cultura non violenta, ispirata ai principi di uguaglianza, rispetto reciproco e parità.

L'approccio del progetto, interdisciplinare e scientifico, privilegia la visione ecologica di azione sulla violenza (individuale, relazionale, comunitaria e sociale), coinvolgendo infatti gli studenti, le famiglie, i docenti delle scuole e indirettamente anche la comunità (attraverso gli enti pubblici e privati partner del progetto), valorizzando così le peculiarità di intervento per specifici target.

L'approccio ecologico caratterizza gli interventi per la multidisciplinarietà, per il coinvolgimento attivo e integrato di tutti i target coinvolti (studenti, docenti, famiglie), è orientato al processo, allo sviluppo e all'azione, l'esperienza che promuove non è solo didattica ma altresì affettiva e spirituale. E' una visione che accoglie ed integra le differenze, favorisce una partecipazione democratica, promuove l'apprendimento cooperativo ed è pertanto alla base della prevenzione.

Figure coinvolte

Il progetto ha coinvolto:

- Oltre 1000 studenti
- Per il Liceo Illuminati di Atri 20 Cybereroi di cui 13 ragazze
- Centinaia di famiglie
- Docenti interni delle varie scuole che hanno partecipato.
- Consulenti di comunicazione
- Esperti di prevenzione e corretto utilizzo degli strumenti digitali
- Sviluppatore di siti web e app per smartphone Android e iPhone