



## Linee guida per la APP “SENZA PAURA – LIBERI DAL BULLISMO”



### Introduzione

Il progetto “CREATIVE - *Changing relationships through education and awareness towards ending violence against women*”, promosso dal Dipartimento per le Pari Opportunità della Presidenza del Consiglio dei Ministri e finanziato dalla Commissione europea propone tra le sue azioni l’elaborazione e diffusione di un’APP informativa sul fenomeno del bullismo e del cyberbullismo tra i giovani. L’APP contiene informazioni sul fenomeno redatte in un linguaggio accessibile alla fascia d’età 11 - 14 anni (scuola secondaria di primo grado) e trasmesse in varie modalità (giochi, fumetti e quiz).

L’obiettivo di queste Linee guida indirizzate ai docenti è duplice: da una parte, sintetizzare alcuni elementi teorici alla base del progetto e dello strumento APP, e dall’altra, fornire alcune indicazioni pratiche per l’utilizzo della APP a scuola. La APP è stata elaborata tenendo conto delle leggi in materia di privacy delle persone minorenni e di accesso ai soggetti portatori di handicap e contiene anche un accesso “non studente”<sup>1</sup> al fine di mostrarne i contenuti ai docenti e ai genitori.

La APP nasce da una collaborazione con il Ministero dell’Istruzione, dell’Università e della Ricerca tenendo conto del Piano nazionale per l’educazione al rispetto e delle Linee Guida Nazionali (art. 1 comma 16 L. 107/2015) su “Educare al rispetto: per la parità tra i sessi, la prevenzione della violenza di genere e di tutte le forme di discriminazione” e delle Linee di Orientamento per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo e del relativo aggiornamento ai sensi dell’art. 4 della Legge 29 maggio 2017, n. 71.

---

<sup>1</sup> L’accesso “non studente” è disponibile solo per i cellulari e tablet che utilizzano il sistema operativo Android inserendo il codice: sp18

## **PERCHE' UN AZIONE SPECIFICA CONTRO IL BULLISMO E CYBERBULLISMO NELLE SCUOLE?**

Nel nostro Paese intorno alla metà degli anni '90, sono stati pubblicati i primi libri sul bullismo e sono stati promossi i primi interventi sperimentali tesi a ridurre il fenomeno delle prepotenze e della violenza nelle scuole. Successivamente, nell'ottobre del 2006, in seguito ad una serie di episodi di prevaricazione amplificati dai media che hanno suscitato una forte reazione emotiva nell'opinione pubblica, per la prima volta in Italia si costituisce una Commissione di lavoro sul bullismo presso il Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca e successivamente vengono redatte delle linee guida sul bullismo, pubblicate il 5 febbraio 2007 nella Direttiva Ministeriale n. 16 recante "Linee di indirizzo generali ed azioni a livello nazionale per la prevenzione e la lotta al bullismo". È la prima normativa nazionale in tema di bullismo. Da questo momento in poi si susseguiranno, nei vari anni, diverse proposte ed emanazione di normative e orientamenti per fronteggiare il problema, fino all'approvazione della legge n. 71 del 29 maggio 2017 su "Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo". A supporto di tali normative in questi anni sono state messe a disposizione risorse economiche e umane e oggi ogni scuola ha un referente sul bullismo e realizza attività di prevenzione e sensibilizzazione su questo tema.

Tuttavia, malgrado le numerose azioni messe in campo a livello nazionale, i fatti di cronaca ci riferiscono, ormai quasi quotidianamente, un crescente numero di episodi di prepotenza, aggressione ed iniquità tra ragazzini di età sempre più precoce. Rispetto al bullismo che abbiamo incominciato a conoscere più di vent'anni fa la novità sta proprio nell'utilizzo del cellulare e di internet, i quali vengono utilizzati per ferire e offendere gli altri attraverso azioni di cyberbullismo. Sicuramente i social media e l'utilizzo delle nuove tecnologie hanno ampliato il fenomeno. In Italia, mediamente si trascorrono dalle 4 alle 5 ore sui social media. Di fatto sia molti adulti che molti minori non si staccano mai dallo smartphone, dal tablet e dal personal computer. La sfida della APP "SENZA PAURA - LIBERI DAL BULLISMO", costruita attraverso il progetto CREATIVE, è proprio quella di utilizzare la tecnologia, mettendola a servizio di una buona causa. Si vuole cercare di sensibilizzare e informare i ragazzi in modo accattivante, con un linguaggio adatto a loro, attraverso lo strumento principale dei pre-adolescenti e adolescenti: lo smartphone. La ricchezza di questa APP è quella di aver trasformato i contenuti teorici del bullismo in un linguaggio adeguato ai ragazzi in modo tale che tutto il materiale potesse diventare un'attività ludica, interattiva e concisa. Inoltre la APP presenta esempi in cui gli studenti si possano identificare, tenendo conto di tutte le diverse tipologie di bullismo e cyberbullismo esistenti. E' chiaro che si ha bisogno del contributo di tutti per sconfiggere questo allarmante fenomeno. La APP necessita della collaborazione dei dirigenti scolastici e docenti, in primis, per la promozione nelle scuole e per la diffusione agli studenti nelle classi. Si è consapevoli che il tema del bullismo è multiforme. Esso è un problema che non riguarda solo alcuni ragazzi ma tutto il sistema educativo e sociale: la famiglia, la scuola, le agenzie educative istituzionali, sportive, del terzo settore e i media. La APP "SENZA PAURA - LIBERI DAL BULLISMO" non ha la pretesa di risolvere il problema, ma è un modo nuovo per sensibilizzare i nativi digitali e promuovere una cultura del rispetto all'interno del sistema scolastico.

## La APP “SENZA PAURA – LIBERI DAL BULLISMO”

La APP “SENZA PAURA - LIBERI DAL BULLISMO”, contiene una serie di quiz, giochi e di contenuti informativi che hanno lo scopo di guidare gli studenti in un percorso pedagogico-didattico sul tema del bullismo e del cyberbullismo.

I contenuti della APP non sono disponibili tutti subito, ma sono temporizzati secondo uno schema atto a favorire la riflessione e l'assimilazione progressiva del contenuto (prevenzione, legislazione, soluzioni, ecc.).

Parte dei contenuti sono proposti tramite il sistema delle notifiche a comparsa, o notifiche push. Si tratta di quei messaggi che troviamo nella parte superiore dello schermo, che possono essere visti tramite un menù a tendina e che si può scegliere di cliccare o di eliminare.

### CARATTERISTICHE DELLA APP

#### 1)REGISTRAZIONE

Ciascun utente può creare il proprio account e monitorare il proprio punteggio, quello degli altri partecipanti e quello degli istituti scolastici. La registrazione, comunque, viene effettuata dagli studenti in forma anonima. Ciascuno studente sceglie il proprio nome da una rosa di nomi preimpostati a cui viene aggiunto un numero progressivo per distinguerlo dagli altri studenti che hanno scelto lo stesso nome.

Lo studente inoltre indica il genere e l'Istituto scolastico a cui appartiene al fine di cumulare il proprio punteggio a quello degli studenti del suo stesso istituto nella classifica generale “Scuole”. In questo modo si garantisce la possibilità di seguire i progressi in classifica senza ledere la privacy dei singoli partecipanti in quanto non si registra nessun dato sensibile.

È possibile inoltre accedere con un account “Docente” in modo da poter visionare i contenuti della APP senza creare un utente e, di conseguenza, senza registrare il proprio punteggio nelle classifiche online.

#### 2)QUIZ

Per accedere ai contenuti ludici lo studente è chiamato a rispondere a un quiz. Per rendere l'esperienza gradevole è stata studiata una modalità di risposta giocosa che impegna lo studente non solo dal punto di vista logico.

Alle domande si risponde facendo canestro con una pallina di carta nel cesto corrispondente alla risposta scelta (A o B). Al termine del quiz lo studente può decidere se consultare la *library* per approfondire gli argomenti trattati nel quiz o proseguire con l'esperienza ludica accedendo ai giochi.

#### 3)GIOCO: Fly Over

*Presentazione: Gli insulti, le prese in giro, gli scherzi di cattivo gusto. Per alcuni stare in classe può essere veramente difficile. Fly Over è un invito a ragionare su questi temi, su come una semplice parola, magari detta per scherzo, possa trasformarsi in un ostacolo quasi insormontabile.*

Si tratta di un gioco a movimento perpetuo (*infinite runner*) dove il vero protagonista è il “registro” verbale del bullismo, ovvero la serie di lemmi positivi e negativi che ne costituiscono il vocabolario. Il giocatore è invitato a scegliere un alias fra quattro personaggi volutamente caratterizzati per stereotipi. L'obiettivo è quello di totalizzare il punteggio più alto possibile facendo volare un aeroplanino di carta attraverso una serie di ostacoli (le parole negative), evitando di farlo scontrare con tali ostacoli o cadere per terra.

Il giocatore guadagna un punto per ogni metro percorso. L'aeroplanino, quando non riceve comandi si abbassa e cade verso il fondo. Quando si preme lo schermo l'aeroplanino sale di quota. I palloncini verdi con le parole positive, se presi (intercettati lungo il tragitto), concedono un tempo limitato di invulnerabilità.

#### **4) GIOCO: Grow**

*Presentazione: Cosa possiamo fare per contrastare il fenomeno del bullismo? Tante cose! Alcune da soli, altre con l'aiuto di amici, genitori e professori. Il cambiamento però non è immediato; ci vuole tempo e strategia.*

È un gioco a tessere (*casual game o puzzle game*) sulla crescita consapevole, con riferimenti espliciti al tema del bullismo e a come si costruiscano le principali dinamiche del bullismo nel contesto scolastico.

A GROW si gioca su una griglia di formato 4×4 in cui scorrono delle carte illustrate e numerate da 1 a 10. Il gioco usa il trascinarsi sullo schermo (*swipe*) per spostare tutte le carte a sinistra o a destra oppure in alto o in basso. Se due carte dello stesso numero si scontrano mentre si muovono, si fondono in un'unica carta recante il numero successivo della serie, facendo guadagnare punti al giocatore. Due carte di numero diverso, al contrario, non si possono fondere.

L'obiettivo è quello di totalizzare il punteggio più alto possibile. La partita finisce quando il giocatore non può più muovere le carte perché non ci sono ulteriori spazi vuoti o tessere adiacenti dello stesso livello.

Di seguito il gioco GROW in 10 passi.

#### **Conoscenza**

Impara a conoscere il fenomeno e i meccanismi del bullismo.

#### **Attenzione**

Presta attenzione a chi vive un disagio e subisce le prepotenze in classe.

#### **Empatia**

Cerca un dialogo, un contatto con chi subisce.

#### **Ascolto**

Presta ascolto alle richieste di aiuto, ai consigli di un adulto, a chi ci sta intorno.

#### **Richiesta**

Non aver paura di chiedere aiuto. Bisogna informare gli adulti di quanto succede.

#### **Consiglio**

Indirizza e accompagna le vittime di bullismo a chiedere aiuto.

#### **Sostegno**

Stai vicino a chi subisce le prepotenze. Non lasciarlo solo.

#### **Rete**

Costruisci una rete di amici e compagni per sostenere chi è vittima di prepotenze.

## **Diffusione**

Promuovi le iniziative contro bullismo e cyberbullismo nella tua scuola.

## **Miglioramento**

Vuoi che le cose cambino? Impegnati in prima persona e confrontati con gli altri.

### **5) GIOCO: Punti di vista**

*Presentazione: Hai mai provato a metterti nei panni di qualcun altro? E nei panni di tutti quanti? Con "Punti di vista" sarai tu a prendere le decisioni per i protagonisti della storia. Alcune decisioni saranno semplici da prendere, altre meno. Prova a giocare con i tuoi compagni, discutine in classe con i professori. Fai la scelta giusta.*

Si tratta di un *librogame* e prevede la lettura interattiva di una storia a bivi. La narrazione è strutturata come un racconto in prima persona, dove i diversi attori della storia diventano a turno protagonisti.

Ogni capitolo si chiude con un bivio ed è il lettore a scegliere come proseguire la storia. Ogni capitolo ha dunque un protagonista della storia, che è anche voce narrante: di volta in volta il narratore cambia mostrando al lettore un punto di vista differente. La lettura termina con uno dei 10 possibili esiti della storia. Lo scopo del gioco è scoprire tutti i 10 finali nascosti. Per ogni finale viene attribuito un punteggio.

### **6) LIBRARY**

In questa sezione sono state inserite una serie di informazioni, numeri utili, link esterni di approfondimento e contenuti originali, quali la legge sul cyberbullismo illustrata. Le voci della library sono proposte periodicamente allo studente tramite delle notifiche a comparsa.

### **7) TESTI INFORMATIVI E "FUN NOT FUN"**

Tramite il sistema delle notifiche a comparsa, periodicamente la APP invia allo studente dei contenuti informativi su cui è invitato a esprimere un'opinione. Sono 50 situazioni tipiche di bullismo e di non bullismo sulle quali lo studente deve esprimere un'opinione attraverso i simboli moderni tipici del linguaggio del web (emoticon).

Il funzionamento è il seguente: il contenuto è diviso in 5 carte. La prima carta contiene un testo informativo dedicato al tema del bullismo e del cyberbullismo. Lo studente è invitato ad approfondire l'argomento tramite la consultazione della library e a esprimere un suo parere riguardo al contenuto.

Seguono 4 "FUN NOT FUN", ciascuno dei quali è composto da una frase e un'illustrazione. L'utente è invitato a esprimere l'emozione che il contenuto gli comunica (FUN/NOT FUN) trascinando la carta rispettivamente alla destra o alla sinistra dello schermo. Segue un breve testo di risposta con l'invito ad approfondire uno dei temi depositati nella library della APP e consultabili in qualsiasi momento dall'utente.

### **8) CLASSIFICHE**

Ogni gioco attribuisce un punteggio individuale ed è possibile consultare la classifica per vedere la propria posizione. La somma dei punteggi individuali degli studenti di un determinato istituto viene sommata nella classifica degli istituti. Al termine del progetto, l'istituto scolastico che si troverà primo in classifica vincerà un premio a sorpresa.

## 9) CREDITS

La sezione credits contiene i nomi delle istituzioni e delle persone coinvolte nella realizzazione del progetto.

## DISPONIBILITÀ

La APP si può scaricare gratuitamente su APP STORE per i cellulari e tablet Apple con sistema operativo iOS, e su GOOGLE PLAY per i cellulari e tablet Android.

## IL MONITORAGGIO DELLA APP

In fase di progettazione, la APP è stata pensata per includere un sistema di raccolta dati che permette di effettuare un monitoraggio del suo utilizzo e delle performance ottenute dagli studenti con riferimento alle diverse azioni/attività previste. In particolare, le informazioni ottenute in fase di registrazione verranno utilizzate per fornire specifici dati rispetto ai profili degli utilizzatori (ad esempio se si tratta maggiormente di studenti o di studentesse, di ragazzi e ragazze della prima, della seconda o della terza media, di ragazzi e ragazze che vivono al nord, al centro o al sud Italia).

Tali informazioni serviranno non solo per dare un quadro preciso degli utilizzatori, ma anche per disaggregare le informazioni raccolte dall'utilizzo delle successive attività. I dati di monitoraggio raccolti permetteranno di fornire anche alcune considerazioni valutative sul ruolo dell'APP nel cambiamento degli approcci e dei comportamenti nei confronti del fenomeno del bullismo. Le risposte ai quiz e al "FUN NOT FUN" permetteranno di verificare il grado di conoscenza e di riconoscimento del fenomeno del bullismo e cyberbullismo tra gli studenti analizzando gli esiti ottenuti.

Parallelamente, i punteggi ottenuti nei giochi permetteranno di individuare quale istituto scolastico avrà avuto maggiore curiosità rispetto allo strumento e superando ostacoli, crescendo e confrontandosi con più punti di vista si troverà primo in classifica. Infine la raccolta di dati relativi all'accesso alla library permetterà di capire se e quanto la APP abbia raggiunto anche un accrescimento/approfondimento delle conoscenze dei ragazzi rispetto al fenomeno del bullismo.

## CONTATTI

Per maggiori informazioni si prega di contattare la Segreteria del Progetto Creative via mail all'indirizzo [affariinternazionali.po@governo.it](mailto:affariinternazionali.po@governo.it) o al numero di telefono 0667792453.

Si consiglia infine agli insegnanti e a tutti gli studenti e studentesse di prendere visione della Pagina Facebook del Progetto Creative (<https://www.facebook.com/progettocreative/>), dove si potranno trovare tante utili informazioni sul progetto e sulla APP “SENZA PAURA - LIBERI DAL BULLISMO” con aggiornamenti, curiosità e consigli da parte dei suoi ideatori e sviluppatori.

Il progetto “CREATIVE - *Changing Relationships through Education and Awareness Towards ending Violence against womEn*”, della durata di 30 mesi e coordinato dal Dipartimento per le Pari Opportunità della Presidenza del Consiglio dei Ministri in collaborazione con l' Istituto Nazionale Documentazione, Innovazione e Ricerca Innovativa (INDIRE) e l' Associazione per la Ricerca Sociale (ARS), si propone di costruire e diffondere un'ambiziosa strategia di sensibilizzazione multi-target contro la violenza sulle donne che abbia un forte impatto sul grande pubblico e che sia in grado, attraverso azioni mirate, di raggiungere e sensibilizzare sul tema gli uomini e le donne di oggi e di domani. L'obiettivo della nuova strategia del Dipartimento è pertanto quello di promuovere un cambiamento culturale coinvolgendo, da un lato, il sistema educativo e scolastico fin dalla scuola dell'infanzia e, dall'altro, il grande pubblico, anche attraverso attività di sensibilizzazione di massa che avranno come protagonista il mondo dello sport.



Il progetto “CREATIVE- *Changing Relationships through Education and Awareness Towards ending Violence against womEn*” è cofinanziato dalla Commissione europea nell'ambito del Programma “REC - *Rights, Equality and Citizenship Programme* (2014-2020)”, contratto n° JUST/2016/RGEN/AG/VAWA/9947, e dal Dipartimento per le Pari Opportunità della Presidenza del Consiglio dei Ministri.

I punti di vista e le opinioni espressi sono quelli degli autori e come tali non necessariamente riflettono l'opinione della Commissione europea. La Commissione non è responsabile per l'utilizzo delle informazioni ivi contenute.