



Primaria Secondaria 1° grado

Un giorno in tribunale

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E RESPONSABILITÀ

EMOZIONI

CYBERBULLISMO - BULLISMO



ARGOMENTO

- Emozioni
- Consapevolezza e responsabilità
- Cittadinanza digitale
- Cyberbullismo - bullismo

MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Educazione Civica

COMPETENZE CHIAVE

- Competenza digitale
- Competenze sociali e civiche
- Comunicazione nella madrelingua

PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

- 03. Le parole danno forma al pensiero
- 10. Anche il silenzio comunica
- 06. Le parole hanno conseguenze

DOMANDE FONDAMENTALI

- Le storie di cyberbullismo sono semplici o complesse da giudicare?
- Usare dispositivi tecnologici richiede competenze emotive?
- Quante persone sono coinvolte nelle storie di cyberbullismo?
- Chi è responsabile?

Lettura storia cyberbullismo e organizzazione del lavoro

10'

Per questa attività usa una storia di cyberbullismo precedentemente inventata dal docente o riadattata da casi di cronaca

L'insegnante redige una storia di cyberbullismo, scelta per far svolgere l'attività alla classe, e le indicazioni per ogni ruolo.

Il setting d'aula viene predisposto come se fosse l'aula di un tribunale. Tra gli alunni e le alunne vengono identificati un giudice, un/una cyberbullo/a imputato/a, una vittima, e da 5 a 7 membri della giuria.

Il resto della classe avrà il ruolo di osservatore/pubblico, che potrà essere chiamato a testimoniare sui fatti.

Role play Il tribunale

30'

Per questo step prepara e consegna una traccia per lo svolgimento del gioco di ruolo per ogni partecipante

Una volta stabiliti i ruoli, ognuno/a avrà qualche minuto di tempo per leggere accuratamente le istruzioni relative al proprio ruolo e comportarsi di conseguenza durante la simulazione. È molto importante che ci si cali nel proprio ruolo come veri attori/attrici. L'obiettivo del gioco di ruolo sarà accertare i fatti e trovare una soluzione adeguata. Inoltre dovranno essere date indicazioni su come evitare il ripetersi di episodi simili.

I personaggi vengono disposti come in un tribunale e il giudice inizia la seduta.

L'insegnante avrà cura di osservare che vengano rispettati i ruoli e supporterà il giudice nel ruolo di coordinamento.

Una traccia di svolgimento del gioco di ruolo potrebbe essere la seguente:

- Il giudice apre la seduta;
- Viene sentita la vittima che illustra i fatti dal suo punto di vista;
- Giudice e giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti;
- Parla il/la cyberbullo/a imputato/a;
- Il giudice e la giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti;
- Il giudice chiede se nel pubblico c'è qualche testimone a favore o contro;
- Intervengono i/le testimoni;
- La giuria si riunisce, elabora il verdetto, e propone soluzioni su come il/la cyberbullo/a possa riparare a ciò che ha fatto;
- Nel frattempo, viene intervistato il pubblico chiedendo cosa ne pensa di ciò che ha sentito nelle diverse testimonianze, quale potrebbe essere a suo parere la giusta punizione e come fare per evitare che accadano simili episodi in futuro;
- Il giudice riceve la sentenza, la legge e la seduta viene chiusa.

Attiva la riflessione

L'insegnante chiede ad alunni/e come si sono sentiti/e nell'interpretare i vari ruoli e guida la riflessione circa la sentenza e i provvedimenti emessi.