



Primaria Secondaria 1° grado

# Effetto domino... O forse no!

CITTADINANZA DIGITALE

CONSAPEVOLEZZA E  
RESPONSABILITÀ

EMOZIONI

COLLABORAZIONE

INCLUSIONE



## ARGOMENTO

- Cittadinanza digitale
- Inclusione
- Collaborazione
- Emozioni
- Consapevolezza e responsabilità

## MATERIA

- Area Umanistico-Letteraria
- Educazione Civica

## COMPETENZE CHIAVE

- Competenze sociali e civiche
- Competenza digitale
- Comunicazione nella madrelingua
- Imparare a imparare
- Consapevolezza ed espressione culturale

## PUNTO/I DEL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

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

## DOMANDE FONDAMENTALI

- Quali sono le caratteristiche del cyberbullismo?
- Nel cyberbullismo le persone coinvolte sono solo bulli/e e vittime?
- Quali sono gli attori delle storie di cyberbullismo?

## SVOLGIMENTO



60'

### Gioco del domino

20'

Per questa attività usa il Gioco "Domino" (oppure tante piccole tessere)

L'insegnante introduce l'argomento, invitando la classe a giocare a domino. Alunni e alunne dovranno quindi collaborare per disporre le tessere e, quando tutte saranno in piedi, l'insegnante o un alunno/a estratto/a a sorte darà un colpo alla prima tessera in modo che questa, cadendo, faccia cadere a cascata anche tutte le altre.

L'insegnante spiegherà che le parole che diciamo e le azioni che compiamo hanno delle conseguenze e che il gioco mostra chiaramente che cosa succede durante gli episodi di bullismo e cyberbullismo: c'è un bullo/una bulla, ovvero colui/colei che dà il colpo alla prima tessera, che insulta o prende ripetutamente in giro qualcun altro/qualcun' altra, la persona destinataria che subisce gli insulti e le prese in giro.

Spesso, però, ci si dimentica che esistono anche altre persone coinvolte nell'episodio, ovvero i/le bystanders: si tratta di coloro che assistono passivamente alla violenza senza intervenire o prendere posizione in merito.

### Fermare l'effetto domino

20'

Per questa attività usa il Gioco "Domino"

Terminata la spiegazione, l'insegnante chiederà alla classe di giocare nuovamente a domino: questa volta però, quando verrà dato il colpo alla prima tessera, alunni e alunne dovranno trovare un modo per fermare l'effetto domino. Bisognerà cioè evitare che tutte le tessere cadano una dopo l'altra (o mettendo la mano in mezzo, oppure disponendo in fretta le tessere rimanenti a una distanza maggiore etc), passando in questo modo metaforicamente da potenziali bystanders ad attori/attrici attivamente impegnati nel contrasto del cyberbullismo.

### Trovare soluzioni all'effetto domino del cyberbullismo

20'

Proponi delle azioni per combattere il cyberbullismo

Per concludere, l'insegnante suggerirà alcune semplici azioni che alunni e alunne possono mettere in pratica per non essere né bulli/e né bystanders, ma persone attivamente e responsabilmente schierate contro il cyberbullismo.

Alcuni esempi sono riportati di seguito:

- Non scrivere mai commenti offensivi sotto le foto o i video postati dalle altre persone;
- Non scrivere offese o insulti, non sono divertenti;
- Evita di contribuire in qualsiasi modo a messaggi offensivi;
- Se ricevi insulti o vieni preso di mira, non avere paura e parlane con un adulto;
- Se vedi che una persona viene presa di mira, fai la scelta giusta: avverti un adulto.

### Ulteriori attività di approfondimento



Le azioni suggerite potrebbero essere scritte su un cartellone da appendere in classe, sul quale incollare (come ricordo dell'attività svolta) anche una foto del domino bloccato dalle loro mani.