

IO CLICCO POSITIVO 2

● FINALITÀ

Introdurre i ragazzi all'ambiente digitale. I ragazzi vivono già questo ambiente ma lo fanno in modo inconsapevole, possiedono uno o più profili social ma non ne colgono potenzialità e rischi. Internet e i social sono il mondo in cui viviamo e, per crescere in modo evolutivo, dobbiamo imparare a vivere in questo ambiente conoscendone le caratteristiche e facendo scelte che facciano bene alla nostra vita.

● OBIETTIVI DEGLI INCONTRI

- Promuovere la *consapevolezza* di vivere in un *ambiente digitale*, approfondendone le principali *caratteristiche* (pubblico e privato, reputazione digitale, i rischi nella Rete)
- Riflettere sul *linguaggio* e sulle parole usate nell'ambiente digitale: i commenti e le chat come vie di relazione
- Rendere coscienti gli studenti circa alcuni *comportamenti abituali ma non corretti o etici*, anche analizzando i reati che esistono online
- Incentivare il dialogo con *adulti di riferimento* quando si è vittime o si assiste a episodi di cyberbullismo contrastando l'omertà
- Diventare *portavoce* con i coetanei di quanto appreso sviluppando una *responsabilizzazione attiva*.

IO CLICCO POSITIVO 2

● MODALITÀ IN PRESENZA

- 1 incontro online di 1h di presentazione del progetto rivolto a docenti e personale ATA
- 3 laboratori attivi di 2h ciascuno nelle classi partecipanti
- 1 incontro online di 1,5h di carattere formativo e di restituzione del progetto con i genitori docenti e il personale ATA

● MODALITÀ ONLINE

- 1 incontro online di 1h di presentazione del progetto rivolto a docenti e personale ATA
- 3 incontri di 1h ciascuno nelle classi partecipanti
- 1 incontro online di 1,5h di carattere formativo e di restituzione del progetto con i genitori, docenti e personale ATA

● KIT DIDATTICO

Al termine del percorso in presenza, ogni gruppo classe riceverà un *kit didattico*: uno strumento realizzato per dare continuità al progetto svolto, responsabilizzando ogni singolo ragazzo a mettere in pratica nell'immediato quanto sperimentato e offrire agli insegnanti attività finalizzate a riprendere i contenuti trattati. Verranno inoltre forniti materiali utili a concordare un patto educativo sull'uso responsabile dei device in famiglia.

● ADOLESHARING

È possibile integrare il percorso con il questionario Adolesharing, l'unico sondaggio creato per conoscere e mettere a confronto la vita online dei minori con la percezione che ne hanno i loro genitori. Quanto emerso sarà restituito alla scuola sotto forma di report.