



5.2 Un giorno in tribunale



COMPETENZE CHIAVE

- Comunicazione nella lingua madre
- Competenza digitale
- Competenze sociali e civiche



ARGOMENTO

Gioco di ruolo per far esercitare alunni e alunne sul problem-solving relativamente a episodi di cyberbullismo.



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?**



FONTI

» Il Manifesto della comunicazione non ostile.



MATERIALI

Una storia di cyberbullismo precedentemente inventata dall'insegnante o riadattata da lavori precedenti realizzati in classe.



SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Introduzione (5 minuti)

L'insegnante predispose la storia di cyberbullismo scelta per far svolgere l'attività alla classe e dà le indicazioni per ogni ruolo.

Attività (55 minuti)

Il setting di classe viene predisposto come se fosse l'aula di un tribunale.

Vengono identificati/e:

- giudice;
- cyberbullo/a imputato/a;
- vittima;
- 5/7 appartenenti alla giuria.

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

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,



5.2 Un giorno in tribunale



dovranno essere fornite indicazioni su come evitare il ripetersi di episodi simili. I personaggi vengono disposti come in un tribunale e il/la 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/la giudice apre la seduta;
- Viene ascoltata 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;
- Giudice e giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti;
- Il/la giudice chiede se nel pubblico c'è qualche testimone a favore o contro;
- Intervengono i 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: viene chiesto loro cosa pensano di ciò che hanno ascoltato nelle diverse testimonianze, quale potrebbe essere a loro parere la giusta punizione e come fare per evitare che accadano simili episodi in futuro;
- Il/la giudice riceve la sentenza, la legge e la seduta viene chiusa.

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