



## 6.1 Effetto domino... O forse no!

### COMPETENZE CHIAVE

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

### ARGOMENTO

Prevenire e contrastare episodi di cyberbullismo, a partire dalla conoscenza delle persone coinvolte e dei loro ruoli.

### 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?
- Chi sono i/le bystanders e che cosa potrebbero fare?

### FONTI

- » Il Manifesto della comunicazione non ostile;
- » "Il mio primo telefono", a cura di Parole O\_Stili ( <https://paroleostili.it/il-mio-primo-telefono/> ).

### MATERIALI

Gioco "Domino" (oppure tante piccole tessere);  
Cartellone;  
Macchina fotografica o smartphone;  
Stampante.

### SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

#### Introduzione (30 minuti)

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.



## 6.1 Effetto domino... O forse no!



### Attività (30 minuti)

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.

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.



### SUGGERIMENTI E APPROFONDIMENTI

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.