



CTS “Alceo Selvi” - Viterbo

*Progetto Regionale:
“Noi con voi possiamo farcela”*

Vetralla, 06 Marzo 2024

Prof. Ugo Longo

LINEE DI ORIENTAMENTO

per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di Bullismo e Cyberbullismo del 13/01/21.

Riferimenti normativi

1. Legge 13 luglio 2015 n. 107- PNSD
2. Legge 29 maggio 2017 n. 71 “Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione e il contrasto del fenomeno del cyberbullismo”
3. Linee di Orientamento per la prevenzione e il contrasto del cyberbullismo” (nota MIUR prot. n. 5515 del 27-10-2017).
4. Linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto dei fenomeni di Bullismo e Cyberbullismo-
Aggiornamento del 18/02/21

Riferimenti teorici, metodologici ed operativi

L'articolazione del documento prevede una sezione introduttiva di tipo legislativo, che nel rispetto dell'autonomia delle singole istituzioni scolastiche enuncia gli strumenti e le partnership messe in atto dal MIUR nell'ultimo quinquennio:

a. Piattaforma Elisa:

www.piattaformaelisa.it - E-Learning degli Insegnanti sulle Strategie Antibullismo- Università di Firenze.

b. Progetto "Generazioni Connesse"-

<http://www.generazioniconnesse.it/> rivolto a tutte le scuole, attiva un processo guidato di autovalutazione, per identificare i punti di forza e debolezza e per migliorare l'approccio alla sicurezza online e a un uso positivo delle tecnologie digitali nella didattica e nell'ambiente scolastico.

c. Collaborazioni multiple:

Polizia Postale, Carabinieri, Questura e Magistratura oltreché con professionisti (psicologi e associazioni territoriali specializzate nell'ascolto e assistenza e supporto a bambini e adulti in condizione di disagio emotivo-relazionale e psichico).

Una parte significativa è dedicata alle azioni consigliate e a quelle prioritarie per le istituzioni scolastiche, desunte da best practice documentate.

Anche gli esempi di attività riprendono le linee di prevenzione enunciate dall'OMS nella scala di tipo:

A. Primaria o Universale rivolta a tutta la popolazione scolastica.

B. Secondaria o Selettiva indirizzata ad un gruppo a rischio.

C. Terziaria o Indicata focalizzata sulle fasce di popolazione in cui il problema è già presente allo stato avanzato. Intervento individuale o di classe già su casi “acuti”.

In ottica sistemica tutti gli organi di gestione della scuola:
-Team, Consigli di classe, Collegio dei Docenti e Consiglio d'Istituto saranno coinvolti con compiti e funzioni diversificate. Allo stesso modo saranno previsti compiti specifici per ogni ruolo attivo nella scuola:
Il DS, insegnante, operatore ATA, studente e famiglia.

◆ La componente degli studenti, nelle persone dei rappresentanti d'istituto e dei rappresentanti per la consulta provinciale, partecipano di fatto, insieme ai Peer Tutor del gruppo degli alunni solidali, a tutte le attività di prevenzione del bullismo e cyberbullismo. ◆

Team Antibullismo :

1. DS – Coordinatore
2. Referente Bullismo e Cyberbullismo d'Istituto
3. Vicepreside
4. Animatore Digitale
5. Area PTOF
6. FS Studenti
7. Psicologa
8. Referente istituto per l'Educazione Civica
9. FS Sostegno
10. Col.Scolastico
- 11.Col.Scolastico

Team per l'Emergenza è così costituito:

1. DS - Coordinatore
2. Referente Bullismo e Cyberbullismo d'Istituto
3. Psicologa

Normativa MIUR – Aggiornamento 2021

Il **bullismo** è un fenomeno prevalentemente **sociale**, legato a **gruppi e a culture di riferimento**, ragion per cui affrontare il bullismo significa lavorare sui **gruppi**, sulle **culture** e sui **contesti** in cui i singoli casi hanno avuto origine; ciò implica operare per attuare un'**educazione alla responsabilità e alla convivenza**, nella cornice di un buon **clima di scuola**.

CLIMA
SCOLASTICO



GOVERNANCE
SCOLASTICA

CLIMA
CLASSE



DOCENTE
MEDIATORE

Normativa MIUR – Aggiornamento 2021

PREVENZIONE

1. UNIVERSALE

(azioni metodologiche promozione, di sensibilizzazione, consapevolezza, riconoscimento, condivisione, clima, curriculum)

SCUOLA

2. SELETTIVA

(Orientata all'intervento di contesto- classe o piccolo gruppo o diade)

3. INDICATA

(Sui soggetti/soggetto)

PREVENZIONE

1. UNIVERSALE

(azioni metodologiche promozione, di sensibilizzazione, consapevolezza, riconoscimento, condivisione, clima, curriculum)
SCUOLA

2. SELETTIVA

(Orientata all'intervento di contesto- classe o piccolo gruppo o diade)

3. INDICATA

(Sui soggetti/soggetto)

Legge 20 Agosto 2019, n.92
“Introduzione dell'insegnamento scolastico
dell'Educazione Civica
Educazione Cittadinanza Digitale

FORMAZIONE

1. PIATTAFORMA ELISA -Team Antibullismo e Emergenza
2. GENERAZIONI CONNESSE – Lavoro di classe/Docenti
3. FORMAZIONI del tavolo di lavoro PROVINCIALE- UAT-CTS
4. PEER EDUCATOR – Alunne e alunni del liceo S.Rosa.

Normativa MIUR – Aggiornamento 2021

RILEVAZIONE e MONITORAGGIO

1. INIZIALE
2. ITINERE
3. FINALE

STRUMENTI

A. Strumenti di osservazione della Piattaforma Elisa

B. Questionari anonimi

C. Sportello Ascolto e Sportello Psicologico ****

D. Incontri periodici Peer Educator e Rappresentanti di classe

Normativa MIUR – Aggiornamento 2021

INTERVENTO

SANZIONATORIA
*Nell'ottica del RECUPERO
EDUCATIVO*

*Applicazione delle
disposizioni del
Regolamento
d'Istituto.*

**SANZIONE
PENALE**

Segnalazione alle
Forze dell'Ordine –
Polizia di Stato o
Carabinieri

Ministero dell'Istruzione
Facsimile
SEGNALAZIONE di evento e situazione di RISCHIO a Forze di Polizia / Autorità Giudiziarie

ISTITUTO SCOLASTICO segnalante: _____

indirizzo: _____ recapito telefonico: _____

Dirigente Scolastico: _____

Referente: _____

Elementi differenziali Bullismo e Cyberbullismo

Età  →

Il bullismo una forma di prevaricazione tra coetanei (bambini/e e adolescenti)

Contesto →

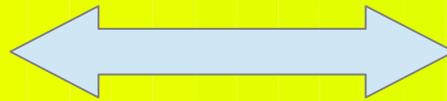
Il bullismo nasce e si sviluppa prevalentemente nel contesto scolastico,
Si diffonde mediante i social media.

Dal Reale al Virtuale o
Virtuale su Virtuale

Fenomeni aggiuntivi  →

Devianza giovanile come condotta che conduce al reato

***La classe inclusiva:
la mediazione cognitiva e sociale***



Fonte: <https://www.sipsiol.it/articoli/il-se-virtuale-e-l-effetto-di-disinibizione-online>

Il Cyberspazio sembra indebolire le barriere psicologiche dell'individuo al punto da creare meccanismi dissociativi tra ciò che egli manifesta nel mondo reale rispetto al mondo virtuale. L'effetto di disinibizione online " il termine creato da John Suler, esperto di cyberpsicologia, per spiegare l'insieme di quei fattori che possono determinare una scissione tra il SE' reale e il SE' virtuale.

Di Giorgia Lauro

Internet è popolato da milioni di persone che ogni giorno coltivano o intraprendono nuove connessioni online. Tutti gli utenti che fanno parte del cyberspazio, secondo diversi clinici e ricercatori (Joinson, 1998; King & Barak, 1999), sembrano mettere in atto comportamenti atipici rispetto a quando farebbero normalmente nel mondo reale.

In tal senso, sembra che gli utenti digitali si sentano meno frenati e portati ad esprimersi più apertamente. Questo fenomeno, secondo John Suler, Docente di Psicologia presso la Rider University, New Jersey, divenuto così pervasivo al punto da identificarlo con il termine di

“ Effetto di disinibizione online”

Questa disinibizione sembra funzionare in due direzioni apparentemente opposte.

A volte le persone condividono molte cose personali rispetto al propria vita privata, attraverso lo svelamento di emozioni, paure, desideri.

In alcuni casi mostrano gentilezza e generosità , come se volessero a tutti i costi aiutare gli altri.

Questa forma di **disinibizione appare quindi come benigna**

Dall'altra parte, si assiste invece ad un linguaggio volgare, critiche dure e aspre, presenza di rabbia, odio e persino minacce. Molte spesso gli utenti del web fanno anche visita al cosiddetto Dark web, quella parte oscura

Anonimato dissociativo

Nonostante le persone su internet possano utilizzare nomi utenti e indirizzi e-mail visibili, queste informazioni non rivelano molto sulla persona che li sta utilizzando, specialmente se il nome scelto è fantasioso e l'indirizzo e-mail poco personalizzato.

Quando lo desiderano gli utenti sono in grado di strutturare una presenza online che nasconde gran parte se non tutta la loro identità. Il termine anonimo non è stato infatti scelto casualmente, in quanto diversi utenti scelgono un nome che non è quello reale. **Questo anonimato è quello che secondo il Dottor Suler crea l'effetto disinibizione.**

Quando le persone hanno l'opportunità di separare le loro azioni online dalla loro identità e stile di vita reale si sentono meno vulnerabili nel dover rivelare cose di sé. **Il processo dissociativo che subentra nel mondo online è legato al fatto di poter operare un comportamento online completamente contrario o non integrato a quello reale.**

Il Sè online diventa cioè un Sè compartimentato. In tutti quei casi in cui si assiste ad espressioni di rabbia, ostilità o altre azioni devianti, la persona può evitare la responsabilità di tali comportamenti, quasi come se le **istanze del Super-io ed i processi cognitivi morali fossero stati temporaneamente entrati in una modalità off-line dell'identità online.**

In effetti le persone potrebbero arrivare a convincersi che quei comportamenti non li rappresentano minimamente.

Invisibilità

In molti ambienti online, in particolare quelli dove la comunicazione è esclusivamente scritta, le persone non possono vedersi. Quando le persone visitano siti web, chat room e bacheche, altre persone non sono a conoscenza di tutti gli utenti presenti in quel preciso momento ad eccezione dei web-master e quegli utenti che hanno accesso a strumenti software in grado di rilevare il traffico online.

Questa invisibilità dà alle persone il coraggio di visitare luoghi virtuali che non esplorerebbero nella vita reale. Nonostante questo fattore sembri richiamare l'anonimato di cui sopra, in realtà vi sono alcune differenze importanti.

Nella comunicazione testuale di chat, e-mail, messaggistica istantanea e blog, le persone potrebbero conoscere molto sulle reciproche identità, anche se non possono ancora vedersi o sentirsi.

Tuttavia, l'opportunità di essere fisicamente invisibile amplifica l'effetto di disinibizione. Le persone non devono preoccuparsi di come appaiono quando scrivono un messaggio o di come appaiono gli altri. Vedere un'espressione annoiata, un sospiro o altri segni sottili possono infatti inibire ciò che le persone sono disposte ad esprimere.

Nelle relazioni quotidiane, le persone a volte distolgono lo sguardo quando discutono di qualcosa di personale ed emotivo. Nel mondo online, la possibilità di evitare il contatto visivo o faccia a faccia disinibisce le persone.

Asincronicità

Negli scambi di messaggi che avvengono tramite e-mail o nei forum, la comunicazione è asincrona, ossia non in tempo reale.

Questo potrebbe quindi richiedere minuti, ore, giorni o addirittura mesi per dare o ricevere una risposta. Il fatto di non dover affrontare una reazione immediata da parte di qualcuno tende a disinibire le persone.

Nella vita reale, in un ciclo di feedback continuo che rafforza alcuni comportamenti e ne estingue altri, le risposte modellano il flusso continuo di auto-divulgazione ed espressione comportamentale, di solito nella direzione della conformità delle norme sociali.

Nel contesto della comunicazione asincrona, il ritardo nella comunicazione potrebbe costantemente generare processi di disinibizione, sia benigna che tossica, che evita le norme sociali.

Alcune persone potrebbero infatti sperimentare la comunicazione asincrona “scappando” dopo aver scritto un messaggio personale, emotivo o ostile.

Introeizione solipsistica – Prima parte

L'assenza di caratteristiche visive in una comunicazione basata sul testo può spesso **alterare i confini del Sè**. In tal senso, nelle relazioni che si instaurano nel mondo online le persone **possono convincersi di aver creato una forte connessione mentale con l'altro/altra con cui stanno interagendo**.

Naturalmente, l'impossibilità di comunicare oralmente con quella persona può consapevolmente o inconsciamente, portare un soggetto ad assegnare un oggetto visivo o un'immagine all'altro.

Il compagno online, secondo il Dottor Suler, diventa così un personaggio interno del proprio mondo intrapsichico, un personaggio modellato in parte dal modo in cui la persona si presenta effettivamente attraverso la comunicazione testuale, **ma anche dal proprio sistema di rappresentazioni interne basato sulle aspettative, i desideri e le esigenze personali**.

Secondo il Dottor Suler, il meccanismo implicato in questo tipo di processo riguarda le reazioni transferali le quali incoraggiano la formazione di questa percezione introiettata quando esistono somiglianze tra il compagno online e altre persone significative nella vita di una persona, e quando si crea una sorta di parallelismo ambiguo tra la personalità del “compagno” online con immagini di relazioni precedenti.

Man mano che il personaggio introiettato diventa più elaborato e soggettivamente “reale”, una persona può iniziare a sperimentare la conversazione testuale dentro la mente, servendosi dell'immaginazione, al pari degli autori che scrivono libri o romanzi.

Introiezione solipsistica – Seconda parte

Anche quando una relazione strutturata online non è coinvolgente, molte persone portano avanti questo tipo di conversazioni nella loro immaginazione per tutto il giorno.

Le persone possono fantasticare su aspetti quali flirtare, litigare, confrontarsi e via dicendo. In tal senso, la realtà viene ad essere sostituita dalla propria immaginazione. La comunicazione testuale online può quindi evolversi attraverso il meccanismo dell'introiezione nel quale la mente di una persona inizia a creare giochi di ruolo, di solito inconsapevolmente e con notevole disinibizione.

Questa conversazione può essere inconsciamente vissuta come un dialogo con sé stessi, che rinforza la disinibizione perché parlare con sé stessi è certamente più sicuro del parlare con gli altri.

Per alcune persone, precisa il Dottor Suler, questo può essere vissuto come una sorta di dialogo interiore che potrebbe però scatenare gravi problemi psicopatologici.

Immaginazione dissociativa

Se si è in grado di dissociarsi facilmente da ciò che accade online attraverso il processo psicologico di creazione di personaggi immaginari, l'effetto da disinibizione online tende ad ingrandirsi.

Consciamente o inconsciamente, le persone possono ritenere che i personaggi immaginari che “hanno creato” esistono in uno spazio diverso, una dimensione di finzione, separata dalle esigenze e dalle responsabilità del mondo reale. Hanno cioè scisso o dissociato la vita online da quella reale.

Emily Finch, scrittrice e avvocato penalista che studia il furto di identità nel cyberspazio, ha suggerito che alcune persone vedono la loro vita online come una specie di gioco con regole e norme che non applicano alla vita di tutti i giorni.

Una volta che spengono il computer e tornano alla loro routine quotidiana, credono di poter lasciarsi alle spalle quel gioco e la loro identità online.

L'effetto di questa immaginazione dissociativa emerge chiaramente negli ambienti di gioco fantasy in cui un utente crea consapevolmente un personaggio immaginario che può tuttavia influenzare molte dimensioni della sua vita reale.

Per le persone con una difficoltà a distinguere la fantasia personale dalla realtà sociale, la distinzione tra gli ambienti fantasy online e quelli reali potrebbero essere sfocati. Sebbene l'anonimato amplifichi l'effetto dell'immaginazione dissociativa, quest'ultima abbinata all'anonimato di solito differisce rispetto al settore dissociato dell'io.

Costellazioni intrapsichiche – Prima parte

Si potrebbe concludere, afferma il Dottor Suler, che l'effetto di disinibizione online sia un motore che libera gli aspetti più profondi della struttura intrapsichica, che sblocca i bisogni, le emozioni e gli attributi di sé che risiedono al di sotto della personalità di superficie.

Un uomo con rabbia repressa è probabile che scateni la sua ostilità online, mostrando agli altri come si sente davvero. Una donna timida può esprimere il suo affetto apertamente perché il cyberspazio la protegge dall'idea di un confronto emotivo faccia a faccia.

Il fatto che alcune persone riferiscano di sentirsi più “vere” quando agiscono comportamenti online o quando creano un'identità parallela a quella della vita reale, rinforza l'idea dello slittamento tra le componenti intrapsichiche.

Il modello archeologico della mente proposto da Freud ritiene infatti che la struttura della personalità sia costruita a strati, ossia che l'io esista al di sotto di vari strati di difese e di tutti quei ruoli di superficie che si adottano quotidianamente nelle relazioni sociali.

Tuttavia, i valori personali e culturali determinano quelli che sono considerati gli aspetti “veri” della personalità. Le persone accettano più facilmente quei tratti che sono considerati positivi e produttivi. Tuttavia, anche le inclinazioni e tendenze sessuali, quelle aggressive ed egocentriche, come ha sottolineato Freud, sono componenti centrali delle dinamiche della personalità, così come lo sono l'insieme dei meccanismi di difesa che operano per favorirne il controllo.

Costellazioni intrapsichiche – Seconda parte

In tal senso, il “Sè online” disinibito rappresenta semplicemente quell'insieme di costellazioni intrapsichiche che affiorano e interagiscono nei diversi ambienti online.

Le modalità di comunicazione online (ad esempio, e-mail, chat, video) nei diversi ambienti (ad esempio sociale, professionale, fantasy) possono cioè facilitare diverse espressioni di sé.

Pertanto, conclude il Dottor Suler, la comprensione di tale fenomeno non può prescindere da un'analisi multidimensionale delle varie caratteristiche psicologiche degli ambienti online e delle strutture di personalità che, in quegli stessi ambienti, manifestano specifiche tipologie di costellazioni del proprio Sè (Suler, 2001; Suler, 2000).