



Cyberbullismo

un'arma virtuale che ferisce realmente



PER COMINCIARE

1. Secondo te, che cosa sono il bullismo e il cyberbullismo? Un compagno scriva alla lavagna tutte le parole e le definizioni che la classe esprime facendo degli esempi.
2. Secondo te, le seguenti azioni sono atti di cyberbullismo oppure no? Perché?
 - Entrare nel profilo social di un compagno di classe e pubblicare una sua foto imbarazzante.
 - Fare un video a una compagna di classe che non vuole, oppure farlo di nascosto, e poi diffonderlo.
 - Creare una chat escludendo volontariamente un compagno di classe per deriderlo.
3. Quali potrebbero essere le conseguenze per un'adolescente che li subisce? Per esempio: pensi che depressione, umiliazione e vergogna potrebbero essere tra queste?
4. Ti è mai capitato di pubblicare online pensieri che non avresti mai avuto il coraggio di dire nella vita reale?

1. Che cos'è il bullismo?

Il termine «**bullismo**» viene dall'inglese *bully* e indica le prevaricazioni fisiche o psicologiche che uno o più adolescenti esercitano a danno di un altro giovane per squalificarlo ed emarginarlo da un gruppo. Spesso sono ripetute e compiute in presenza di altri in modo da amplificarne la rilevanza: ci può essere chi incita il bullo, chi lo aiuta o chi assiste passivamente.

2. Il bullismo e il codice penale

I comportamenti messi in atto sono violenti, nel senso che coartano la volontà della vittima e spesso infrangono le norme del codice penale che proibiscono le percosse (articolo 581), la rissa (articolo 588), la violenza sessuale (articolo 609-bis), le interferenze illecite nella vita privata (articolo 615-bis), l'estorsione (articolo 629), la diffamazione (articolo 595, comma 3), l'istigazione e l'aiuto al suicidio (articolo 580), la minaccia (articolo 612), gli atti persecutori (articolo 612-bis).

Oltre che con le norme penali, il bullismo contrasta con l'articolo 2 della Costituzione, che tutela i diritti fondamentali di ciascun uomo, l'articolo 3 che sancisce l'uguaglianza senza distinzioni tra le persone, l'articolo 34 che stabilisce che la scuola sia aperta a tutti e l'articolo 32 che riconosce il diritto alla salute.

3. Un nemico difficile da scoprire

Altre volte l'aspetto violento di quei comportamenti non è manifesto e ciò ne rende difficile la scoperta e la repressione. Anche per questo è importante ricordare che l'educazione affettiva ed emotiva, la conoscenza di sé, la creazione di rapporti empatici attraverso esperienze di socializzazione sono il modo più efficace per contrastare il bullismo.

4. La faccia virtuale del bullismo

Oggi esiste una «forma aggiornata» di bullismo, praticata sul web, attraverso chat e social network: è il **cyberbullismo**. Questa forma di bullismo è potenzialmente ancora più pericolosa perché mentre garantisce l'anonimato ai persecutori e agli spettatori, espone la vittima alla violenza psicologica della vergogna dalla quale non si può trovare riparo neppure tra le mura di casa.

5. Una legge contro il cyberbullismo

Per contrastare il cyberbullismo nel 2017 è stata approvata la legge n. 71 che all'articolo 1 lo definisce come «*qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti on-line aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso o la loro messa in ridicolo*».

Questa definizione sottolinea che anche un comportamento isolato e non ripetuto possa qualificarsi come cyberbullismo. Per reprimerlo la legge non ha creato un nuovo reato perché quelli già previsti dal codice penale paiono sufficienti: oltre alle norme già elencate per sanzionare il bullismo tradizionale, per contrastare quello telematico si possono applicare gli articoli del codice che vietano l'accesso abusivo a un sistema informatico (articolo 615-ter), la frode informatica (articolo 640-ter) e la sostituzione di persona (articolo 494).

Lo scopo della legge è rendere più efficaci le forme di prevenzione valorizzando il ruolo della scuola e favorendo la collaborazione tra scuola, altri enti dello Stato e società civile.

6. Le «buone regole» sul web

Nello specifico l'attività delle istituzioni dovrebbe portare a un utilizzo consapevole di un mezzo di comunicazione potente come il web. A questo proposito sono utili, anche se non risolutivi, alcuni semplici accorgimenti:

- sul web, e sulle reti digitali in particolare, riflettere prima di scrivere o condividere qualcosa;
- non aprire i propri spazi personali a estranei;
- non condividere le proprie password;
- se si vede qualcosa che turba, segnalarla;
- se non si è a proprio agio per qualche motivo, raccontarlo a qualcuno di cui ci si fida;
- comportarsi sul web come nella vita reale, cioè comunicare solo ciò che si condividerebbe anche di persona.



SpeedKingz/Shutterstock

FISSA I CONCETTI IMPORTANTI

1 La parola «bullismo» indica:

- A prevaricazioni solo fisiche.
- B prevaricazioni solo psicologiche.
- C prevaricazioni fisiche e psicologiche.

2 L'effetto del bullismo è

- A emarginare un adolescente da un gruppo.
- B maltrattare un adolescente in difficoltà.
- C emarginare gli adolescenti che si comportano male.

3 L'articolo 612-bis del codice penale proibisce

- A le interferenze illecite nella vita privata.
- B gli atti persecutori.
- C la diffamazione.

4 L'articolo 3 della Costituzione sancisce

- A i diritti fondamentali dell'uomo.
- B il diritto alla salute.
- C l'uguaglianza tra le persone senza distinzione.

5 Nel cyberbullismo le prevaricazioni avvengono

- A dal vivo.
- B via web.
- C solo attraverso i social.

6 Sul web è necessario comportarsi

- A in modo diverso rispetto alla vita reale.
- B come nella vita reale.
- C in modo completamente libero ma in incognito.

USA LE PAROLE GIUSTE

Spiega il significato delle parole sottolineate presenti nel testo. Aiutati con un dizionario o cerca in Rete.

- 1 Bullismo è un termine che viene dall'inglese *bully* e indica le prevaricazioni fisiche o psicologiche.
- 2 Uno o più adolescenti esercitano azioni a danno di un altro giovane per squalificarlo ed emarginarlo.
- 3 I comportamenti messi in atto sono violenti, nel senso che coartano la volontà della vittima.
- 4 L'articolo 3 sancisce l'uguaglianza senza distinzioni tra le persone.



Cyberbullismo

un'arma virtuale che ferisce realmente

MATERIALE
PER IL DOCENTE

VERIFICA DELLE COMPETENZE



Tempo complessivo: 3 ore

La classe si divide in gruppetti di massimo 5 studenti e svolge queste attività.

- 1 Ogni gruppo scrive un esempio di bullismo e di cyberbullismo.  15 minuti
- 2 Ogni gruppo scrive una possibile reazione emotiva o psicologica da parte della persona che subisce quello specifico atto di violenza.  15 minuti
- 3 Ogni gruppo individua e scrive:
 - le azioni che può intraprendere la persona che subisce cyberbullismo per proteggersi;
 - le motivazioni che possono aver spinto a commettere l'atto di cyberbullismo;
 - le azioni che si possono fare in classe o nella vita di tutti i giorni per creare un «ambiente sicuro» e prevenire fenomeni di cyberbullismo.  15 minuti
- 4 Ogni gruppo legge il suo esempio e le sue considerazioni al resto della classe che condividerà i suoi pensieri e proporrà altre soluzioni.  1 ora
- 5 Tutta la classe stila un elenco delle soluzioni che sono emerse durante la discussione.  30 minuti
- 6 La classe crea un cartellone da appendere in classe in cui sono riportate:
 - 10 regole da rispettare ogni giorno in classe per prevenire fenomeni di bullismo.
 - 10 regole da rispettare sul web (social network o chat) necessarie per prevenire o arginare fenomeni di cyberbullismo.  45 minuti

RUBRICA DI VALUTAZIONE

Competenze	Evidenze	Livello di padronanza			
		Iniziale	Base	Intermedio	Avanzato
Competenza alfabetica funzionale	Lo studente comprende e usa le informazioni da documenti di vario tipo:	<input type="checkbox"/> solo se guidato	<input type="checkbox"/> in modo elementare	<input type="checkbox"/> in modo adeguato	<input type="checkbox"/> con piena consapevolezza
	Lo studente comunica in forma orale:	<input type="checkbox"/> in modo approssimativo	<input type="checkbox"/> in modo elementare	<input type="checkbox"/> in modo adeguato	<input type="checkbox"/> in modo ricco ed efficace
	Lo studente comunica in forma scritta:	<input type="checkbox"/> in modo approssimativo	<input type="checkbox"/> in modo elementare	<input type="checkbox"/> in modo adeguato	<input type="checkbox"/> in modo ricco ed efficace
	Media:	<input type="checkbox"/> 1 punto	<input type="checkbox"/> 2 punti	<input type="checkbox"/> 3 punti	<input type="checkbox"/> 4 punti
Competenza personale, sociale e capacità di imparare a imparare	Lo studente seleziona, analizza e confronta le informazioni e le conoscenze derivate dall'esperienza personale e di altri:	<input type="checkbox"/> solo se guidato	<input type="checkbox"/> in modo autonomo ma elementare	<input type="checkbox"/> in modo adeguato	<input type="checkbox"/> in modo organizzato e critico
	Lo studente lavora con gli altri:	<input type="checkbox"/> in modo passivo	<input type="checkbox"/> con compiti da esecutore	<input type="checkbox"/> agisce in modo propositivo e prende decisioni	<input type="checkbox"/> si assume responsabilità e aiuta i compagni
	Media:	<input type="checkbox"/> 1 punto	<input type="checkbox"/> 2 punti	<input type="checkbox"/> 3 punti	<input type="checkbox"/> 4 punti
Competenza digitale	Lo studente conosce il funzionamento e l'utilizzo di dispositivi, software e reti:	<input type="checkbox"/> in modo poco consapevole	<input type="checkbox"/> in modo meccanico	<input type="checkbox"/> in modo consapevole	<input type="checkbox"/> in modo critico
	Lo studente usa le tecnologie come aiuto per l'inclusione e la creatività:	<input type="checkbox"/> con l'aiuto dei compagni	<input type="checkbox"/> in modo meccanico ma autonomo	<input type="checkbox"/> in modo consapevole	<input type="checkbox"/> con apporti critici e creativi
	Media:	<input type="checkbox"/> 1 punto	<input type="checkbox"/> 2 punti	<input type="checkbox"/> 3 punti	<input type="checkbox"/> 4 punti

Tabella di conversione per valutazione in decimi

Somma punteggio:	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Valutazione in decimi:	4	5	5½	6	6½	7	7½	8	9	10