



ITSOS Marie Curie

Via Masaccio, 4 - 20063 Cernusco sul Naviglio (MI)

Tel. +39 02.9240552 - Fax +39 02.9232731 <http://www.itsos-mariecurie.it>

Codice identificativo MITD400008 - Codice Fiscale 91546890152 - Codice univoco ufficio UFAV7N

e-mail: MITD400008@istruzione.it - info@itsos-mariecurie.it - pec: MITD400008@pec.istruzione.it



Cernusco sul Naviglio, 26 Novembre 2015

Prot. n. 3343/UP/cd

**MIUR Dip.to per l'Istruzione  
Direzione Generale per lo Studente  
Al Direttore Generale  
Dott.ssa Giovanna Boda  
Viale Trastevere, 76/A  
00153-Roma  
mail: dgsip@postacert.istruzione.it**

## Oggetto: Proposta progettuale “Keep Calm e stop cyberbullismo”



**Per la realizzazione del progetto si richiede un contributo di € 84.000**

**Si allega progetto.**

**Anagrafica scuola in sintesi per eventuale accredito fondi**

Denominazione Istituto: ITSOS Marie Curie

Indirizzo: Via Masaccio,4 – Cernusco sul Naviglio (MI)

Tel: 02/9240552 – Fax: 02/9232731 – E-mail: MITD400008@istruzione.it

Forma giuridica: Istituto scolastico 2° grado

Attività prevalente: Istruzione

<b>CM:</b>	<b>CF:</b>	<b>TU (conto e sezione):</b>
MITD400008	91546890152	Conto 313363 – Sezione 139

**Il Dirigente Scolastico**  
Prof. Ing. Umberto Pesce  
**FIRMA DIGITALE**



Strategie e percorsi per la  
cittadinanza digitale, il contrasto e la  
prevenzione del cyberbullismo nella  
scuola.

## Sommario

---

1.	Il progetto.....	4
1.1.	Obiettivo generale del progetto .....	4
1.2.	Obiettivi specifici.....	4
2.	Rete delle scuole coinvolte .....	6
2.1.1.	Scuole della RETE A.....	6
2.1.2.	Scuole della RETE B.....	7
3.	Modalità di coinvolgimento delle scuole e degli studenti della RETE A .....	8
4.	Modalità di coinvolgimento delle scuole e degli studenti della RETE B .....	10
5.	Partner di progetto .....	10
5.1.	ASL MI 2 DIPARTIMENTO ASSI.....	10
5.1.1.	Ruolo all'interno del progetto.....	10
5.2.	Centro ricerche- Università dell'Insubria .....	11
5.2.1.	Ruolo all'interno del progetto.....	13
6.	AICA Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico .....	13
6.1.1.	Ruolo all'interno del progetto.....	14
7.	Descrizione delle azioni progettuali.....	14
7.1.	Nota sulla metodologia utilizzata nella descrizione del progetto .....	14
8.	WP 1. Gestione del progetto e coordinamento.....	17
8.1.	TASK 1.1: Coordinamento progettuale .....	17
8.2.	TASK 1.2: Comitato scientifico.....	18
8.3.	TASK 1.3: Comunicazione e gestione social .....	18
8.4.	TASK 1.4: Amministrazione e rendicontazione .....	19
9.	WP 2 Formazione dei Web Animatori di Classe: WEBAC .....	20
9.1.	TASK 2.1 Individuazione dei Web Animatori di Classe WEBAC.....	21
9.2.	TASK 2.2 Formazione dei Web Animatori di Classe WEBAC .....	21
10.	WP3. Laboratori per sperimentare, imparare, diffondere .....	22
10.1.	TASK 3.1. Laboratorio fotoromanzo .....	22
10.2.	TASK 3.2. Laboratorio cinema .....	23
10.3.	TASK 3.3. Laboratorio gaming.....	24
11.	WP 4. Formazione Docenti e personale amministrativo tecnico e ausiliari RETE A .....	24

11.1.	TASK 4.1. Analisi dei fabbisogni formativi e .....	25
11.2.	TASK 4.2. Erogazione del percorso formativo Docenti e personale ATA .....	26
12.	WP 5. I genitori vanno a scuola di social network .....	27
12.1.	TASK 5.1. Moduli formativi per genitori.....	27
13.	WP 6. Disseminazione .....	28
13.1.	TASK 6.1 Evento di chiusura del progetto nella RETE A.....	28
13.2.	TASK 6.2 Disseminazione dei risultati nella RETE B .....	28
14.	Cronoprogramma .....	29

## 1. Il progetto

---

Il progetto KEEP CALM e STOP CYBERBULLISMO si propone di fornire una risposta concreta al bisogno informativo e formativo che sta alla base di una strategia di contrasto e di prevenzione alle situazioni di utilizzo della rete Internet e dei social network per azioni di cyberbullismo. Il progetto attiva percorsi di coinvolgimento e formazione dell'intera comunità della scuola: studenti – docenti – genitori personale ATA, per creare un ambiente che sia in grado di offrire strumenti per abitare nei contesti digitali con consapevolezza e responsabilità. Il progetto intende offrire anche una visione positiva delle potenzialità che la rete offre ai giovani per la vita sociale e lavorativa.

**Il progetto riguarda la realizzazione della seguente attività come indicato al punto 2 all'art 3 del piano di azioni MIUR: "Ideazione e implementazione di contenuti multimediali fruibili per tutta la comunità scolastica finalizzati alla diffusione delle buone pratiche legate al contrasto del fenomeno del bullismo"**

### 1.1. Obiettivo generale del progetto

---

- Creare e diffondere una cultura e comportamenti in internet positivi e responsabili che consentano di prevenire e contrastare tutte le forme di cyberbullismo che possono generarsi da un uso non responsabile della rete e dei social network.

### 1.2. Obiettivi specifici

---

- Diffondere all'interno della comunità scolastica una cultura del WEB come parte integrante della vita quotidiana, superando la dicotomia tra reputazione on line e reputazione off line.
- Creare un senso di cura della propria reputazione on line attraverso un uso consapevole dei social network e in generale della presenza in internet.

- Attivare forme di apprendimento in contesti laboratoriali guidati da adulti esperti per la produzione di prodotti multimediali da utilizzare in percorsi formativi peer-to-peer all'interno della scuola che favoriscano un uso consapevole del WEB.
- Creare all'interno della scuola una comunità di docenti in grado di cogliere, nel contrasto ai fenomeni del cyberbullismo, l'occasione per riflettere sulle potenzialità offerte da Internet per attivare nuove forme di apprendimento e trasmissione del sapere.
- Proporre ai genitori percorsi di sensibilizzazione al tema dell'uso consapevole del web, al fine di evitare che la rivoluzione WEB 2.0 diventi un ulteriore ostacolo per il dialogo.

## 2. Rete delle scuole coinvolte

La rete delle scuole coinvolte opera al interno di un progetto unico con due livelli di coinvolgimento. Una prima rete di scuole individuata come realizzatori di prodotti editoriali multimediali denominata RETE A, ha il compito di produrre sperimentare le soluzioni innovative per il contrasto al cyberbullismo e sperimentare attraverso la mediologia della formazione tra pari il modello di diffusione dei prodotti multimediali realizzati all'interno dei laboratori.

Una seconda rete di scuole denominata RETE B, svolge il ruolo soggetto della disseminazione dei risultati realizzati, al fine di testare la trasferibilità dei prodotti in altri contesti scolastici, che non hanno usufruito dell'intero percorso di accompagnamento e formazione. La RETE B, ha lo scopo di testare gli strumenti e verificare la replicabilità del modello sul territorio nazionale.

### 2.1.1. Scuole della RETE A

Capofila: ITSOS "Marie Curie" di Cernusco sul Naviglio

Nell'anno scolastico 2015/16 la popolazione di studenti è pari a 1713

Settore	Numero studenti
Liceale	
Liceo classico	91
Liceo linguistico	284
Liceo delle scienze umane (Opzione economico-sociale)	389
Settore tecnico	
Indirizzo Elettronica ed Elettrotecnica (Articolazione Automazione)	134
Indirizzo Chimica Materiali e Biotecnologie (Articolazione Biotecnologie sanitarie)	315
Indirizzo Informatica e Telecomunicazioni (Articolazione Informatica)	284
Indirizzo Amministrazione Finanza Marketing	216

Partner: IPSIA "E. Majorana" di Cernusco sul Naviglio

Nell'anno scolastico 2015/16 la popolazione di studenti è pari a 700

	Numero studenti
Indirizzo di Manutenzione ed Assistenza Tecnica e di Produzioni Industriali e Artigianali – sede Cernusco S/N	290
Indirizzo di Manutenzione ed Assistenza Tecnica e di Produzioni Industriali e Artigianali – sede Melzo	299
Istruzione Tecnica Industriale Statale con l'indirizzo "Meccanica, Meccatronica ed Energia" – sede Melzo	39
Istruzione e Formazione Professionale ad Ordinamento Regionale con i corsi di Operatore Elettrico, Operatore dell'Abbigliamento – sede Cernusco S/N	72

Di cui aggiungono 2208 studenti per scolastico 2015/16 dei seguenti istituti

ITC Nizzola Trezzo sull'Adda	753
IIS Martino Bassi Seregno	755

Scuola secondaria inferiore

Partner: Istituto Comprensivo Statale Cernusco sul Naviglio

Nell'anno scolastico 2015/16 la popolazione di studenti è pari a 467

## 2.1.2. Scuole della RETE B

Nell'anno scolastico 2015/16 la popolazione di studenti è pari a 1486

	Numero studenti
IC comprensivo statale Molino Vecchio Gorgonzola	256
IC Comprensivo statale via Mazzini Gorgonzola	247
IC via Maniago Milano	471
IC via dello sport 18 Novate Milanese	512



### 3. Modalità di coinvolgimento delle scuole e degli studenti della RETE A

---

Per raggiungere gli obiettivi progettuali e raggiungere il maggior numero di ragazzi della popolazione studentesca intendiamo attivare un processo di coinvolgimento che si basa sul livello di autonomia e responsabilità e maturità dei ragazzi nelle diverse età e conseguentemente di classi frequentate.

La prima macro distinzione che inseriamo è tra gli studenti della scuola secondaria di primo grado e della scuola secondaria di secondo grado. Nel nostro modello di intervento gli studenti della secondaria di primo grado sono i produttori dei contenuti multimediali autonomi e fruitori dei prodotti editoriali multimediali realizzati dagli studenti della scuola secondaria di secondo grado. Gli studenti della secondaria di primo grado sono coinvolti in momenti di formazione gestiti dal gruppo di ragazzi della scuola secondaria di secondo grado, secondo l'approccio metodologico della formazione tra pari, descritto all'interno del progetto.

La popolazione studentesca della scuola secondaria di secondo grado sarà coinvolta in processi di informazione formazione e soprattutto in percorsi di produzione dei contenuti multimediali da utilizzare all'interno della scuola e sul WEB, e disseminata presso le scuole che aderiscono al progetto come sperimentatori della disseminazione RETE B.

Di seguito presentiamo a punti il modello di intervento che intendiamo attivare nel progetto, rivolto agli studenti della scuola secondaria di secondo grado.

1. Tutte le classi dal primo all'ultimo anno sono coinvolte nel progetto. Ogni classe individua un delegato a partecipare al progetto che verrà individuato come WEBAC (Web Animatore di Classe). Il WEBAC ha il compito di fare da facilitatore e diffusore dei contenuti del progetto presso tutti i compagni di classe. I WEBAC hanno un proprio percorso di formazione annuale che si intensifica per contenuti in proporzione alla classe frequentata. La formazione è gestita da un esperto esterno affiancato da un docente della scuola. Ipotizziamo che l'animatore digitale della scuola di prossima

nomina potrebbe essere il coordinatore dei WEBAC. Le attività formative e la durata sono descritte nella TASK 2.2.

2. Tra tutta la popolazione studentesca si individua un gruppo di studenti che intende impegnarsi nella gestione di laboratori [laboratorio film, laboratorio fotoromanzo, laboratorio gaming] per la produzione di contenuti multimediali sui temi progettuali. Il progetto prevede l'attivazione per dei seguenti laboratori: n° 8 laboratorio film presso la scuola secondaria di secondo grado, n° 10 laboratori di fotoromanzo di cui 8 presso la scuola secondaria di secondo grado e 2 presso la scuola secondaria di primo grado, n° 4 laboratori di gaming presso la scuola superiore di secondo grado. Le attività di laboratorio e la durata sono descritte nella WP3.
3. Il gruppo dei WEBAC ha incontri con gli studenti che svolgono i laboratori, per lo scambio e la socializzazione di quanto si sta realizzando. Il gruppo dei WEBAC è il diffusore dei contenuti multimediali realizzati all'interno del proprio gruppo classe e ha inoltre il compito di raccogliere il feedback sui prodotti realizzati.
4. Tutti gli studenti in modalità assembleare sono coinvolti, informati e formati sui contenuti prodotti all'interno dei laboratori. Oltre a questa forma di diffusione in presenza tutti i contenuti multimediali saranno diffusi sui social e presenti all'interno del sito di progetto.
5. Il gruppo del laboratorio del triennio, affiancato dove necessario da uno o più WEBAC, sempre del triennio, con il supporto degli esperti esterni, incontrano i ragazzi della scuola secondaria di primo grado, con l'obiettivo di diffondere i contenuti multimediali realizzati all'interno dei laboratori.

## 4. Modalità di coinvolgimento delle scuole e degli studenti della RETE B

---

Gli studenti delle RETE B, saranno coinvolti in percorsi di disseminazione dei risultati raggiunti, attraverso incontri di presentazione dei materiali prodotti, l'allestimento di mostre sui fumetti realizzati presso le sedi scolastiche, visioni dei filmati realizzati, utilizzo dei gaming realizzati. Il valore della disseminazione oltre all'informazione e alla formazione sulle tematiche progettuali, intende essere anche un momento di verifica e di test della trasferibilità del modello di intervento sperimentato all'interno del progetto.

Oltre alle sessioni di informazione e formazione in presenza, gli studenti della RETE B, avranno modo di partecipare on line sui social network utilizzati all'interno del progetto.

## 5. Partner di progetto

---

### 5.1. ASL MI 2 DIPARTIMENTO ASSI

---

Dipartimento ASSI della Azienda Sanitaria Locale n° 2 della Città Metropolitana di Milano. Cura la promozione del benessere e della salute nell'area della sessualità e dell'affettività in adolescenza. Ha realizzato il portale [www.netyx.it](http://www.netyx.it), portale web della ASL, rivolto agli adolescenti per garantire una maggiore diffusione della corretta informazione sanitaria.

#### 5.1.1. Ruolo all'interno del progetto

---

ASL MI2 mette a disposizione gli operatori di NETYX [[www.netyx.it](http://www.netyx.it)] per interventi di informazione e formazione sui temi dell'affettività e della sessualità. Fornisce una consulenza alle scuole secondarie di secondo grado sui temi della promozione della salute affettiva e sessuale. Il portale NETYX è stato collaudato con la

collaborazione dei docenti e di alcuni studenti dell'ITSOS "Marie Curie" e dell'IPSIA "E. Majorana".

ASL MI2, partecipa al cofinanziamento del progetto, mettendo a disposizione tutti i materiali sviluppati all'interno del progetto NETYX. L'ASL MI 2 mette a disposizione psicologi, psicoterapeuti e assistenti sociali che possono affrontare il tema del cyberbullismo con interventi mirati di informazione agli studenti e agli insegnanti. Le sessioni di formazione previsti all'interno del progetto, per i docenti, saranno coprogettati con i professionisti dell'ASL, psicologi, psicoterapeuti, ginecologi, andrologi, assistenti sociali. Il gruppo dei professionisti dell'ASL forniranno una valutazione sui materiali multimediali realizzati nei laboratori, prima di una loro diffusione.

## 5.2. Centro ricerche "Knowledge and Service Management for Business Applications (K&SM) – Università dell'Insubria

---

Il Centro di Ricerca "Knowledge and Service Management for Business Applications" è stato attivato dal 2011 all'interno dell'Università dell'Insubria con la finalità di:

- Promuovere la ricerca applicata e lo sviluppo di applicazioni nell'ambito delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione
- Diffondere la cultura dell'innovazione anche attraverso attività di alta formazione
- Promuovere iniziative di trasferimento tecnologico verso il territorio di riferimento
- Affiancare le imprese e le pubbliche amministrazioni nei processi di innovazione, attraverso attività di tutoring
- Stimolare la progettualità di iniziative e favorirne l'attuazione, anche in collaborazione con Enti pubblici e privati

Al Centro di Ricerca afferiscono sia docenti che ricercatori dell'Università dell'Insubria, sia professionisti che esperti che coprono le seguenti aree di competenza:

- Basi di dati, Sistemi Informativi, sicurezza, privacy e trust
- Knowledge management e Business Intelligence

- Social network, reti inter-organizzative e organizzazioni virtuali
- Piattaforme tecnologiche e organizzative per sistemi cooperativi
- Innovazione nella Pubblica Amministrazione, E-Government, e E-Governance

Gli afferenti al Centro di Ricerca che verranno coinvolti nel progetto sono:

Elena Ferrari (Ph.D) è professore ordinario presso il Dipartimento di Scienze Teoriche e Applicate dell'Università dell'Insubria, Direttore Scientifico del Centro di Ricerca "Knowledge and Service Management for Business Applications" e responsabile del laboratorio StrictSocialLab presso l'Università dell'Insubria. La sua attività di ricerca riguarda in particolare temi di sicurezza, privacy, trust e social networks; su questi temi ha pubblicato più di 170 articoli scientifici. E' fellow dell'Institute of Electrical and Electronic Engineers (IEEE) e Distinguished Scientist dell'Association for Computing Machinery (ACM). Nel 2009 ha ricevuto dall'IEEE il Technical Achievement Award per i risultati raggiunti nello studio della gestione sicura dei dati.

E' coordinatore laboratorio locale del Laboratorio Nazionale CINI Cyber Security.

Barbara Carminati (Ph.D) è professore associato presso il Dipartimento di Scienze Teoriche e Applicate dell'Università dell'Insubria. La sua attività di ricerca riguarda temi di sicurezza e privacy in applicazioni innovative. Ha partecipato a numerosi progetti di ricerca internazionali su questi temi ed è stata Principal Investigator di un progetto finanziato da EOARD/AFOSR. E' capo-editor della rivista internazionale Computer Standards & Interfaces (Elsevier press). Inoltre, ha partecipato alla organizzazione di conferenze e workshop internazionali come program chair e general chair.

Barbara Carminati è membro del Laboratorio Nazionale CINI Cyber Security.

Walter Castelnovo (Ph.D) è ricercatore presso il Dipartimento di Scienze Teoriche e Applicate dell'Università dell'Insubria. Si occupa in particolare di innovazione tecnologica e organizzativa nella Pubblica Amministrazione, e-Government e e-Governance, Reti inter-organizzative e Enterprise 2.0. E' stato il Conference chair della "5th European Conference on Information Management and Evaluation" e della "13rd European Conference on E-Government". Inoltre, è stato direttore della prima edizione della "ICT for Development International School" (ICT4DEVIS) nel 2012. E' membro del comitato scientifico di numerose conferenze internazionali dedicate a e-Government e Information Management.

Walter Castelnovo è membro del Laboratorio Nazionale CINI Cyber Security.

## 5.2.1. Ruolo all'interno del progetto

---

Il Centro di Ricerca "Knowledge and Service Management for Business Applications" è il partner scientifico del progetto che assicura la formazione e l'assistenza tecnica per la gestione dei temi legati alla di sicurezza e privacy nei social network. Il direttore del centro proff.ssa Elena Ferrari con i professori Barbara Carminati e Walter Castelnovo sono membri del gruppo del comitato scientifico del progetto.

Il Centro di Ricerca "Knowledge and Service Management for Business Applications" oltre a garantire la direzione scientifica del progetto, si occuperà di definire le modalità per la valutazione ex-post dei risultati e degli impatti conseguiti dal progetto.

## 6. AICA Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

---

AICA - Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico - è la prima e più importante associazione dei cultori e dei professionisti dell'Information & Communication Technology (ICT).

Fondata nel 1961, AICA è un'Associazione senza scopo di lucro che ha come finalità lo sviluppo delle conoscenze informatiche in tutti i suoi aspetti scientifici, applicativi, economici e sociali.

Da 50 anni professionisti, docenti, studenti, enti pubblici e privati si confrontano in AICA sul sapere, il lavoro e le prospettive della nostra Società.

La sua attività ha accompagnato sin dagli albori lo sviluppo dell'ICT in Italia. Le sue iniziative, il suo radicamento internazionale e la sua indipendenza da interessi di parte ne hanno fatto, nel tempo:

- il crocevia tra i principali attori del mondo dell'ICT: Università, Centri di Ricerca, Operatori del settore e Istituzioni;
- il luogo di confronto più aperto sui temi forti della società digitale: dalle prospettive professionali e occupazionali all'efficienza dei servizi al cittadino, alla diffusione delle conoscenze ICT a strati più ampi della popolazione;
- il riferimento per la definizione, valorizzazione e diffusione degli eSkill
- l'Ente accreditato per le certificazioni europee delle conoscenze informatiche degli utilizzatori e dei professionisti;
- il laboratorio per l'innovazione dei programmi didattici e per la qualificazione delle competenze informatiche nel settore pubblico

AICA collabora a livello nazionale con numerosi Enti e Organizzazioni ed ha ottenuto importanti riconoscimenti dalle Istituzioni e dalle Amministrazioni dello Stato. Fin dalla sua costituzione, l'Associazione si è collocata in un contesto internazionale con l'obiettivo di portare nel nostro Paese le più avanzate esperienze mondiali del settore.

## 6.1.1. Ruolo all'interno del progetto

---

Cura la diffusione della cultura informatica, con particolare attenzione al programma e-Citizen, di formazione e certificazione del cittadino digitale.

Partecipa all'erogazione della formazione dei docenti.

Cura l'assistenza tecnica per tutti gli aspetti della programmazione degli interventi sull'utilizzo degli applicativi informatici utilizzati nel progetto.

## 7. Descrizione delle azioni progettuali

---

### 7.1. Nota sulla metodologia utilizzata nella descrizione del progetto

---

L'architettura logica del progetto di contrasto al cyberbullismo "Keep Calm e stop cyberbullismo" è descritta utilizzando la metodologia del Project Management. Riteniamo che la metodologia del Project Management in fase di definizione progettuale sia la più adeguata per le seguenti ragioni:

- a) Consente al gruppo di progetto formato da persone con sapere disciplinari molto diversi di condividere un linguaggio comune, per individuare processi di lavoro, attività da realizzare, risultati da garantire.
- b) Consente di realizzare una rendicontazione chiara e trasparente sullo stato di avanzamento del progetto, in modo tale da mantenere costantemente informati tutti i destinatari diretti (studenti) e indiretti sistema delle famiglie e della comunità locale.
- c) Consente la creazione di modelli di progettualità replicabili su scala nazionale.

Nel progetto saranno utilizzati i seguenti termini

**WP** **Work package raggruppa uno o più compiti che costituiscono il progetto**

<b>TASK.</b>	Si tratta della descrizione delle attività che compongono ciascun work package.
--------------	---------------------------------------------------------------------------------

<b>Deliverable</b>	Sono i risultati di prodotto realizzati o servizi erogati (output), oppure documentazione prodotta durante la realizzazione del progetto che ha un valore per la capitalizzazione e il riuso
--------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

Nella figura 1 è riportato il sommario visivo delle azioni progettuali organizzate in WP pacchetti di lavoro e delle attività che costituiscono il pacchetto di lavoro. Nelle pagine seguenti sono descritti nel dettaglio di tutti i pacchetti di lavoro le relative attività e i prodotti e risultati che saranno realizzati al termine di ogni singolo TASK.



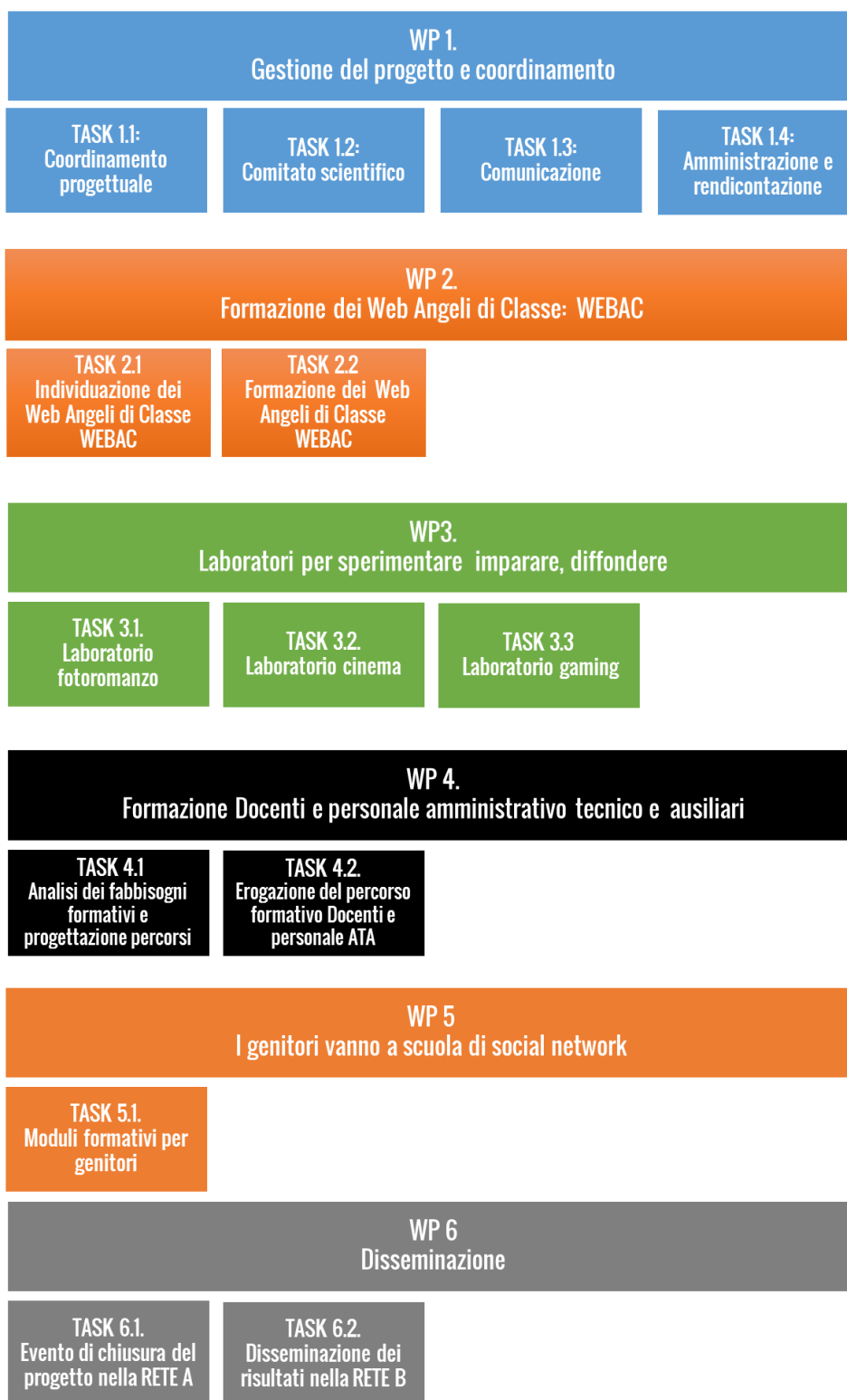


FIGURA 1: sommario visivo

## 8. WP 1. Gestione del progetto e coordinamento

---

Il WP1 ha lo scopo di assicurare la corretta realizzazione delle azioni progettuali, in coerenza con quanto è stato previsto e codificato all'interno del progetto "KEEP CALM E STOP CYBERBULLISMO" finalizzato all'attivazione di strategie e percorsi per la cittadinanza digitale, il contrasto e la prevenzione del cyberbullismo nella scuola. Missione principale del WP1, è il raggiungimento degli obiettivi progettuali e realizzare i risultati previsti nei tempi concordati e codificati nel cronoprogramma del progetto. Il WP1 ha inoltre lo scopo di mantenere coeso il gruppo di progetto, favorire lo scambio di informazioni, prevenire e gestire le eventuali criticità che potranno emergere in fase di realizzazione progettuale, inserire i correttivi progettuali necessari a conseguire gli obiettivi programmati.

### 8.1. TASK 1.1: Coordinamento progettuale

---

In fase di realizzazione del progetto è prevista la figura del coordinatore, che ha il ruolo di mantenere costanti relazioni con tutti i referenti del progetto: dirigenti scolastici, docenti, esperti esterni coinvolti, partner di progetto. Il coordinatore assicura la corretta esecuzione dell'intervento, secondo i tempi e la programmazione prevista. Le attività del coordinamento, sono volte a rendere chiaro il ruolo di ciascun attore organizzativo (docenti della scuola, ASL MI2, Università, fornitori di servizi professionali, esperti e docenti esterni) nelle diverse fasi di esecuzione del progetto, rispetto ai compiti attesi e i prodotti da realizzare. Il coordinatore cura la gestione di tutte le riunioni del comitato scientifico, le riunioni di pianificazione operativa di progetto. Sono previste riunioni a cadenza mensile per la verifica dell'avanzamento dei lavori e il livello di raggiungimento dei risultati, per la valutazione qualitativa in itinere tra risultati attesi e risultati raggiunti. Il coordinatore cura la gestione del sito di progetto, aggiornamento dei contenuti. Il coordinatore cura la gestione della segreteria del comitato scientifico di progetto.

---

#### DELIVERABLE TASK 1.1

Report di progetto, cronoprogramma, valutazioni in itinere, azioni preventive e correttive poste in atto, comunicazioni, documenti di lavoro. I report di progetto saranno gestiti all'interno di un repository sul web in modo tale da essere sempre accessibili.

## 8.2. TASK 1.2: Comitato scientifico

---

Al fine di assicurare un forte presidio sui contenuti e sulle scelte metodologiche individuate per il trasferimento delle conoscenze e dei comportamenti attesi, è costituito un comitato scientifico di progetto. Al comitato scientifico saranno sottoposti tutti i prodotti editoriali multimediali realizzati nei diversi laboratori, prima di prevederne la loro diffusione all'interno della scuola e sul WEB. I membri del comitato scientifico svolgono anche un ruolo di consulenza in qualità di esperti di dominio sulle tematiche trattate nel progetto.

Il comitato scientifico si riunisce in almeno 3 volte durante l'intero svolgimento del progetto.

Sono membri del comitato scientifico:

- I dirigenti scolastici
- Due docenti per scuola
- Due docenti dell'Università dell'Insubria, del Centro di Ricerca "Knowledge and Service Management for Business Applications"
- Due referenti del progetto NETYX dell'ASL MI2
- Il coordinatore del progetto

---

### DELIVERABLE TASK 1.2

Report del comitato scientifico, indirizzi del comitato scientifico, report di validazione dei prodotti editoriali.

## 8.3. TASK 1.3: Comunicazione e gestione social

---

TASK 1.3 è finalizzata alla gestione dei processi di comunicazione tra i partner di progetto e alla diffusione dei contenuti progettuali tra la comunità dei ragazzi frequentanti le diverse scuole e il sistema delle famiglie e più generale alla comunità locale. A questo proposito sarà realizzato un sito web di progetto con acquisto dominio di secondo livello. Le sezioni del sito minime dovranno essere:

### Area pubblica

- Presentazione dei contenuti del progetto
- Presentazione dei partner del progetto
- Presentazione dei laboratori
- Pubblicazione dei prodotti editoriali realizzati
- Comunicazione appuntamenti ed eventi
- link a siti amici

### Area privata

- Gestione dell'agenda di progetto
- Gestione dell'agenda della formazione
- Repostory dei materiali didattici per la formazione
- WIKI for dummies sui temi dei social network e dei temi trattati nel progetto per gli docenti della scuole coinvolte

Il sito internet di progetto sarà aggiornato un con frequenza quindicinale.

### Gestione social network

Accanto al sito di progetto realizzato con tecnologia responsiva WEB 2.0. Saranno aperti profili KEEP CALM E STOP CYBERBULLISMO sui seguenti social:

Facebook; YouTube, WhatsApp, Telegram, Twitter Google+, Pinterest, Instagram, Issuu.

Se in fase realizzativa si individua un social non previsto in fase progettuale che risulta più frequentato ed adeguato verrà aggiunto

Sui social saranno alimentati flussi conversazionali per diffondere i contenuti del progetto e mantenere un ingaggio costante con gli studenti.

---

### DELIVERABLE TASK 1.3

Rilascio sito internet on line, aggiornamenti quindicinali dei contenuti del sito.  
Creazione dei profili social. Animazione dei profili social.

---

## 8.4. TASK 1.4: Amministrazione e rendicontazione

La TASK 1.4 è dedicata al presidio degli aspetti amministrativi ed economici del progetto. Si tratta della gestione dei fornitori di servizi professionali, degli acquisti delle attrezzature previste nel progetto. Alla TASK 1.4 è affidato anche il compito della rendicontazione finale e della relazione con il revisore del conto per la chiusura degli aspetti contabili.

---

### DELIVERABLE TASK 1.4

Documenti amministrativi sui contratti con i collaboratori gli esperti esterni, i docenti esterni. Documenti amministrativi degli acquisti e le spese. Documenti di

budget aggiornati. Documenti per la rendicontazione intermedia e finale come richiesta nelle indicazioni progettuali.

## 9. WP 2 Formazione dei Web Animatori di Classe: WEBAC

---

La formazione dei Web Angeli di Classe WEBAC è l'attuazione della strategia di peer education sui temi del cyberbullismo. La ricerca scientifica in ambito psico-pedagogico ha evidenziato come la trasmissione del sapere in alcuni ambiti richiede da parte degli adulti insegnanti o esperti di dominio, psicologi, pedagogisti, educatori e assistenti sociali, l'attivazione di strategie diverse, che superano la relazione insegnante/allievo. La metodologia che intendiamo attivare si basa sulla trasmissione del sapere tra pari (peer education). Con l'utilizzo dell'approccio metodologico della peer education, gli adulti lasciano spazio ad un confronto tra pari, pur garantendo il ruolo di esperti che collaborano per una corretta trasmissione del sapere.

Per attivare in modo efficace la strategia dell'educazione tra pari è necessario individuare un gruppo di giovani che svolgano il ruolo di attivatori di processi di comunicazione, informazione e formazione sui temi dell'utilizzo consapevole della rete, sulla gestione della propria reputazione in rete e sulle forme per contrastare i fenomeni del cyberbullismo.

La WP 2 è dedicata all'individuazione del gruppo di giovani, alla loro selezione, formazione di base e formazione specialistica, durante l'intero periodo di permanenza all'interno della scuola.

Il comitato scientifico prepara una scheda del profilo atteso del WEBAC. Sulla base del profilo atteso i docenti suggeriscono il nominativo di uno studente per classe, dal primo anno al quinto anno.

## 9.1. TASK 2.1 Individuazione dei Web Animatori di Classe WEBAC

---

Il comitato scientifico prepara una scheda del profilo atteso e dei compiti che il WEBAC dovrà svolgere all'interno del gruppo classe. Sulla base del profilo atteso i docenti suggeriscono il nominativo di uno studente per classe, dal primo anno al quinto anno.

### DELIVERABLE TASK 2.1

Scheda profilo per l'individuazione del WEBAC  
Gruppo di candidati al ruolo di WEBAC

## 9.2. TASK 2.2 Formazione dei Web Animatori di Classe WEBAC

---

La TASK 2.2 prevede un'azione di formazione alla preparazione sia sui contenuti specifici del progetto sia sulle modalità relazionali con le quale agire il ruolo di WEBAC all'interno del gruppo classe e più in generale nella rete sociale dove i ragazzi vivono. I percorsi formativi sono suddivisi per classe di frequenza.

I programmi formativi e i contenuti di dettaglio della formazione saranno curati dal Comitato scientifico. I macro temi della formazione verteranno:

- Che cosa significa vivere con la rete: opportunità e responsabilità
- Che cosa significa la reputazione in rete, privacy
- Come si configurano certi comportamenti nella rete in termini di responsabilità
- Quali sono le implicazioni di natura legale dei comportamenti in rete
- Come prevenire i fenomeni di cyberbullismo o alte forme di comportamenti in rete
- Come comportarsi quando si è venuti a conoscenza di fenomeni di cyberbullismo
- Come diffondere le conoscenze acquisite all'interno del gruppo classe e nella rete amicale
- Le caratteristiche dei seguenti social network: Facebook; YouTube, WhatsApp, Telegram, Twitter, Google+, Pinterest, Instagram, Issuu.

Durata formazione WEBAC per classi (dalla prima all'ultimo anno) 20 ore durata singola sessione formativa 2 ore.

Numero di ragazzi coinvolti nella formazione massimo 20 per classi.

---

## DELIVERABLE TASK 2.2

Progettazione di dettaglio del percorso formativo della figura del WEBAC  
Materiali didattici della formazione del WEBAC divisi per le classi dalla prima all'ultimo anno  
Interventi formativi realizzati

## 10. WP3. Laboratori per sperimentare, imparare, diffondere

---

Il WP3, è dedicato alla realizzazione dei laboratori come ambienti per attivare processi di apprendimento per la cittadinanza digitale, il contratto e la prevenzione del cyberbullismo nella scuola. Sono presentati 3 laboratori: laboratorio fotoromanzo, laboratorio cinema, laboratorio gaming.

### 10.1. TASK 3.1. Laboratorio fotoromanzo

---

La TASK 3.1 illustra la realizzazione di un laboratorio che utilizza il linguaggio del fotoromanzo. Le motivazioni della scelta dell'utilizzo del fotoromanzo sono le seguenti: a) i ragazzi utilizzano in modo quasi esclusivo il linguaggio iconico nelle loro comunicazioni e soprattutto sui social network le immagini sono prevalenti sui testi; b) la dimensione dello scrivere un testo viene sempre meno anche nelle chat, infatti è preferito il modello di registrare un messaggio audio ed inviarlo. La metodologia del fotoromanzo consente di recuperare la dimensione della riflessione sui testi che accompagnano le immagini e il dialogo tra gli attori del fotoromanzo.

Durata laboratorio 60 ore durata singola sessione di laboratorio 2 ore.  
Numero di ragazzi coinvolti nel laboratorio minimo 6 massimo 8.

### LABORATORI ATTIVATI

Scuola secondaria superiore n° 8 laboratori di fotoromanzo

## Scuola secondaria inferiore n ° 2 laboratori di fotoromanzo

Ogni laboratorio produrrà un fotoromanzo sui temi del progetto cittadinanza digitale, il contratto e la prevenzione del cyber-bullismo nella scuola, la vita nei social. I fotoromanzi saranno utilizzati: in formato digitale all'interno dei social, in formato stampa come poster (dimensioni 70X100 cm) in formato A5 come libretto con un massimo di 4 pagine 8 facciate.

---

### DELIVERABLE TASK 3.1

Il laboratorio produrrà 10 storie con il linguaggio dei fotoromanzi sui temi del progetto cittadinanza digitale, il contratto e la prevenzione del cyber-bullismo nella scuola, la vita nei social. Si tratta di 10 fotoromanzi: due saranno realizzati pensando alla loro diffusione all'interno della scuola secondaria di primo grado, partner del progetto e due alla scuola secondaria di secondo grado. I fotoromanzi saranno utilizzati: in formato digitale all'interno dei social, in formato stampa come poster (dimensioni 70X100 cm) in formato A5 come libretto 4 pagine 8 facciate.

---

## 10.2. TASK 3.2. Laboratorio cinema

La TASK 3.2 illustra la realizzazione di un laboratorio che utilizza la strategia comunicativa cinema. Il laboratorio insegna ai ragazzi a come utilizzare lo smartphone come strumento per la ripresa. Lo smartphone molte volte complice delle situazioni di cyberbullismo diventa strumento per documentare la realtà, raccontare storie, informare e orientare a comportamenti positivi. Nel laboratorio cinema che cosa fa la differenza sono i contenuti e non la tecnologia. Le attività di laboratorio sono: sceneggiatura, regia, ripresa, post produzione montaggio video.

Durata laboratorio 60 ore durata singola sessione di laboratorio 2 ore.

Numero di ragazzi coinvolti nel laboratorio minimo 6 massimo 8.

### LABORATORI ATTIVATI

Scuola secondaria superiore n ° 8 laboratori di cinema

---

### DELIVERABLE TASK 3.2

Il laboratorio produrrà 8 video da utilizzare sul web. Ogni video avrà una durata compresa tra 1,5 – 3 minuti.



### 10.3. TASK 3.3. Laboratorio gaming

---

La TASK 3.2 illustra la realizzazione di un laboratorio dedicato allo sviluppo un progetto di edutainment, con un interfaccia gioco sui temi progettuali. Ai ragazzi che frequentano il laboratorio sarà richiesta l'ideazione la stesura dello storyboard. Lo sviluppo software del progetto sarà realizzato da un tema esterno che manterrà costanti relazione con il ragazzi del laboratorio.

Durata laboratorio 60 ore durata singola sessione di laboratorio 2 ore.

Numero di ragazzi coinvolti nel laboratorio minimo 6 massimo 8.

#### LABORATORI ATTIVATI

Scuola secondaria superiore n ° 4 laboratori di cinema

---

#### DELIVERABLE TASK 3.2

Il laboratorio produrrà 4 App gioco

## 11. WP 4. Formazione Docenti e personale amministrativo tecnico e ausiliari delle RETE A

---

Il WP XY è dedicata alla gestione dell'intervento formativo rivolto ai docenti delle scuole coinvolte nel progetto e del personale ATA della scuola. La formazione dei docenti è un azione strategica per il successo dell'iniziativa, in quanto è necessario creare una comunità all'interno della scuola dove insegnanti ed allievi condividono non solo una visione comune sui temi della prevenzione e del contrasto del cyberbullismo, ma siano in grado di comunicare utilizzando un linguaggio condiviso. Inoltre per alcuni docenti il recupero di un gap di conoscenze ed utilizzo degli strumenti di social network, che in alcuni casi può creare una barriera nei processi di comunicazione. Il WP XY si propone di colmare la gap conoscitivo e di utilizzo degli applicativi di social network che molte volte separa la generazione dei nativi digitali, con gli adulti immigrati digitali. L'obiettivo formativo del WP XY punta alla diffusione presso gli insegnati di una cultura positiva dell'utilizzo della rete anche come risorsa per la costruzione di percorsi didattici.

## 11.1. TASK 4.1. Analisi dei fabbisogni formativi e progettazione del percorso formativo

---

La TASK prevede l'attivazione di un'indagine sui fabbisogni formativi rivolta a tutti gli insegnanti e la personale ATA. La scelta del coinvolgimento nei percorsi formativi anche del personale ATA è motivata dalla convinzione che la cultura della prevenzione e del contrasto al cyberbullismo deve essere patrimonio di tutta la comunità scolastica e di tutti gli adulti che, indipendentemente dal ruolo e dalla respirabilità all'interno della scuola, hanno relazioni con i ragazzi.

Per il i docenti i risultati dell'indagine consentiranno di progettare in modo più accurato l'intervento formativo che riguarderà lo sviluppo dei seguenti temi:

- A. La comprensione della rivoluzione del WEB 2.0 in una visione antropologica, di come cambiano le pratiche sociali. Seguendo il pensiero di Vallor, Shannon è necessario assegnare «attenzione a questo fenomeno, che sta ridando forma al modo in cui gli esseri umani iniziano e/o mantengono praticamente qualunque tipo di legame o ruolo sociale eticamente significativo: amico-amico, genitore-figlio, collega-collega, insegnante-alunno<sup>1</sup>»
- B. La comprensione delle diverse prospettive presenti nella letteratura scientifica che affrontano la rivoluzione Social e WEB 2.0, sia dal punto di vista degli autori con un orientamento cyber ottimistico, sia dagli autori con un orientamento cyber pessimistico.
- C. L'esplorazione del potenziale offerto da Internet per la didattica e soprattutto la comprensione di quali sono le implicazioni di Internet per insegnare in una scuola digitale. Guardare ad una prospettiva positiva di

---

<sup>1</sup> Fonte: Vallor, Shannon, "Social Networking and Ethics", The Stanford Encyclopedia of Philosophy (Winter 2012 Edition), Edward N. Zalta (ed.), URL = <<http://plato.stanford.edu/archives/win2012/entries/ethics-social-networking/>>.

Internet, per le potenzialità che offre per la scuola, per non demonizzare la rete come solo luogo pericolo, con uno slogan: Internet non è solo Infernet.

- D. La conoscenza da vicino di come funzionano alcuni social network utilizzati nel progetto: Facebook; YouTube, WhatsApp, Telegram, Twitter Google+, Pinterest, Instagram, Issuu . E capirne le implicazioni in termini di policy, privacy e sicurezza.
- E. La comprensione di quali sono le competenze digitali da potenziare per educare i ragazzi alla cittadinanza digitale, alla presenza in rete, alla creazione e al mantenimento di una reputazione digitale che li accompagna in tutti gli eventi della vita.

Per il personale ATA i risultati dell'indagine consentiranno di focalizzare meglio i temi della formazione rispetto ai seguenti contenuti:

- A. Che cosa sono i social network: uso positivo della vita in rete e uso negativo dei giovani
- B. Quali sono le implicazioni dell'uso dei social sulla vita dei giovani: privacy, affettività, reputazione on line, cybersexting, cyberbullismo
- C. Come comportarsi quando si viene a conoscenza di situazioni di cyberbullismo e di cybersexting.

## 11.2. TASK 4.2. Erogazione del percorso formativo Docenti e personale ATA

---

La TASK 4.2 prevede l'erogazione del percorso di formazione per il personale docente e per il personale ATA. Nella TASK 4.2 sono ricomprese tutte attività di coordinamento della didattica, la relazione con i docenti e i partecipanti.

Personale docente totale 9 ore  
Gruppo aula massimo 40 persone

Stimiamo il coinvolgimento di 288 docenti

Modulo 1 ore= 3

Modulo 2 ore= 3

Modulo 3 ore= 3

Al termine di ogni modulo sarà erogato un questionario di valutazione dell'apprendimento.

Personale ATA

Gruppo aula massimo 40 persone

Modulo formativo per il personale tecnico e amministrativo 4 ore

Modulo formativo per il personale ausiliario durata 2 ore

## 12. WP 5. I genitori vanno a scuola di social network

Il WP5 è dedicato alla formazione per i genitori. La WP intende realizzare un'offerta formativa per i genitori dei ragazzi che frequentano la scuola che intendono capire meglio la rivoluzione social e che cosa significa i social per nella vita quotidiana degli adolescenti.

### 12.1. TASK 5.1. Moduli formativi per genitori

Progettazione ed erogazione di tre moduli formativi.

Modulo	Titolo	Contenuti	Durata
1	I social network per negati	Tutto quello che c'è da sapere sui social network per una conoscenza che parte da zero. Come nella tradizione delle guide per negati, il modulo partendo dalle informazioni base introduce alla comprensione di cosa sono e come funzionano.	3 ore
2	I rischi e le opportunità della	Il modulo si propone di un offrire uno sguardo ampio sulle ma delle	3 ore

	rivoluzione digitale e i social network	opportunità e dei rischi dei social network. Temi trattati identità in rete, privacy, reputazione on line.	
3	I comportamenti dei ragazzi on line e le responsabilità dei genitori	Il modulo affronta le tematiche relative al comportamenti dei ragazzi on line che si caratterizzano come reati e le implicazioni della responsabilità dei genitori. Temi trattati: cyberbullismo, sexting, camgirl e camboy.	3 ore

## 13. WP 6. Disseminazione

Il WP6 è dedicato alle azioni di disseminazione dei risultati di progetto sia per la RETE A sia per la RETE B.

### 13.1. TASK 6.1 Evento di chiusura del progetto nella RETE A

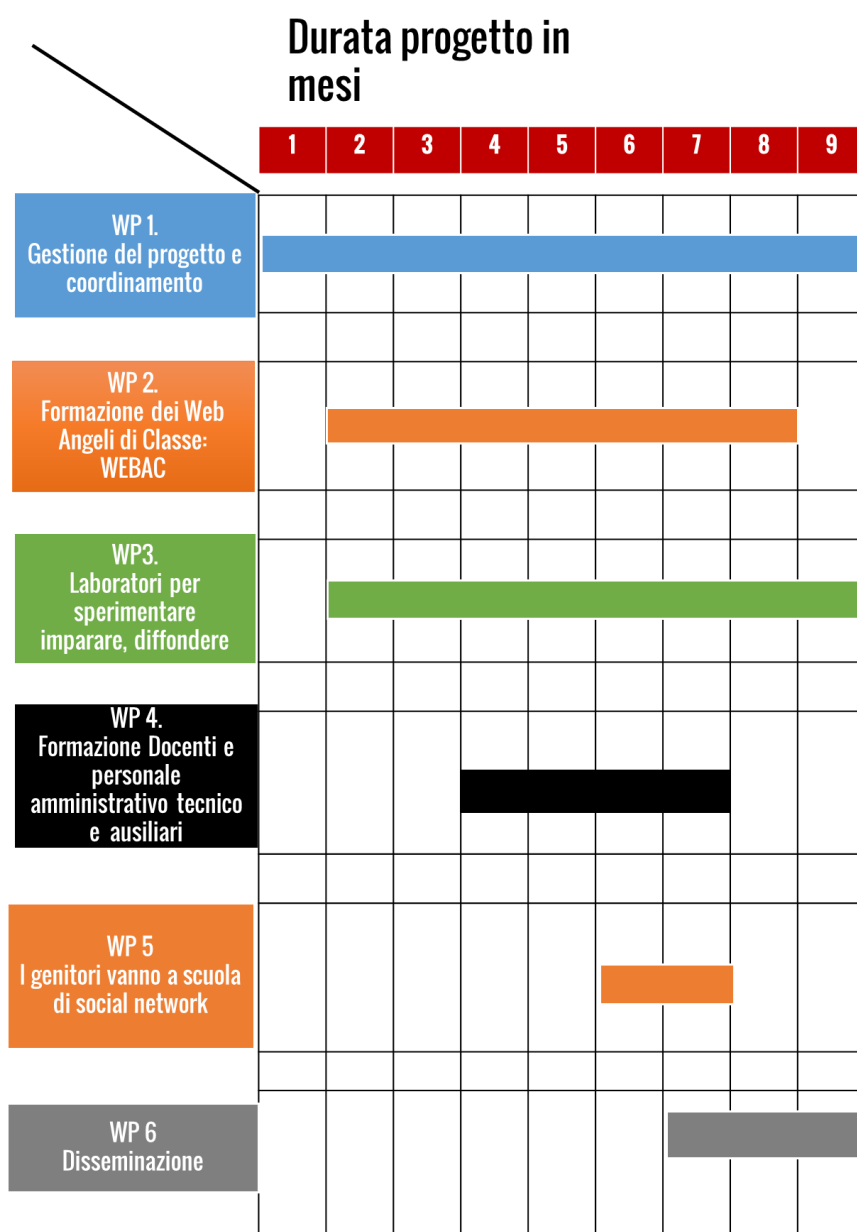
A chiusura del progetto per le scuole della RETE A sarà organizzato un evento all'interno del quale saranno presentati tutti i prodotti multimediali realizzati, sarà dato spazio agli studenti di raccontare la loro esperienza. L'evento dovrà essere pensato come una festa, con una modalità innovativa che coniuga contenuto e spettacolo. Prevediamo una rappresentazione teatrale che sensibilizzi sui temi del progetto.

### 13.2. TASK 6.2 Disseminazione dei risultati nella RETE B

All'interno delle scuole della RETE B saranno organizzate mostre di presentazione dei materiali realizzati esempio fotoromanzo, sessioni di visione dei film, sessioni di sperimentazioni delle APP gaming. Nelle scuole della RETE B, saranno somministrativi dei questionari per la valutazione dei prodotti editoriali.

## 14. Cronoprogramma

Il progetto si sviluppa in 9 mesi di lavoro. Nella figura 2 è riportato il cronoprogramma.



■ Fine documento

## Budget progetto

BUDGET PREVENTIVO		
	Intestazione	Spese previste (€)
	<b>Costi previsti</b>	
A	spese generali (gestione amministrativa, coordinamento, spese vive, organizzazione, progettazione e pianificazione temporale)	€ 6.000,00
B	vitto, alloggio e trasporto	€ 4.000,00
C	acquisto di attrezzature specifiche alla realizzazione progettuale	€ 20.000,00
D	acquisto di beni di consumo e/o forniture;	€ 29.000,00
E	compensi per eventuali collaborazioni esterne	€ 25.000,00
	<b>Totale costi diretti ammissibili (=A+B+C+D+E)</b>	<b>€ 84.000,00</b>

***L'originale del documento resta custodito presso la scuola a disposizione degli organi di controllo.***

***Il Dirigente si impegna a rendicontare puntualmente il progetto, corredandolo del visto dei Revisori dei Conti.***

***Si dà espressa autorizzazione al trattamento dei dati contenuti nel presente progetto ai fini della sua gestione amministrativo – contabile.***

**Cernusco sul Naviglio, 26 Novembre 2015**

**Il Dirigente Scolastico  
Prof. Ing. Umberto Pesce**

**(si prega di apporre la firma digitale)**

---