Tradotto dal Inglese al Italiano - www.onlinedoctranslator.com

Nome: Tu decidi come agire	Obiettivo: Per consentire agli studenti di prendere decisioni appropriate quando si trovano ad affrontare diverse situazioni problematiche e conflittuali nell'ambiente digitale (comprendere gli strumenti digitali)	
Ora e numero di sessioni: Una sessione di un'ora	Tipologia/agenti sociali: Studenti	Materiale: - Lavagna digitale - Carte plastificate con diversi scenari - Schede informative sulle impostazioni di segnalazione, blocco e privacy digitali di dispositivi e applicazioni mobili.
Sviluppo: Vengono presentati diversi scenari digitali (ricezione di messaggi persistenti, insulti, contenuti offensivi, profili falsi, ecc.). Gli studenti, divisi in gruppi (in base alla capienza della classe), discutono quale carta (vale a dire quale azione) sarebbe meglio usare in ogni caso e perché. Ogni gruppo presenta apertamente la propria soluzione e segue una discussione collettiva per determinare le alternative migliori, consolidando le conoscenze e redigendo una sintesi comune basata sui diversi contributi.		

Nome: Gioco di ruolo sui conflitti: imparare ad essere assertivi	Obiettivo: Attività per sviluppare le abilità sociali – risoluzione dei conflitti	
Ora e numero di sessioni: Una sessione di un'ora (anche se potrebbe essere flessibile a seconda del coinvolgimento degli studenti).	Tipologia/agenti sociali: Studenti	Materiale: - Schede dei personaggi basate sui profili di aggressore, vittima e spettatore - Carte con diversi conflitti virtuali comuni - Rubrica per l'autovalutazione sulla risoluzione dei conflitti
Sviluppo:		

Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000160237

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi in questo sito web impegnano esclusivamente gli autori e non necessariamente quelli dell'Unione Europea o del Servizio Spagnolo per l'Internazionalizzazione dell'Istruzione (SEPIE). Né l'Unione Europea né l'Agenzia Nazionale SEPIE possono esserne ritenute responsabili.

La classe viene divisa in piccoli gruppi, a ciascuno dei quali viene assegnato un conflitto o una situazione violenta tipica dei social media, mentre ogni studente assume un ruolo. Il gruppo mette in scena la situazione in un gioco di ruolo, esplorando diversi modi per risolvere il problema. L'obiettivo è incoraggiare l'assertività non solo nelle vittime, ma anche negli astanti. Dopo le sessioni di gioco di ruolo, gli studenti devono autovalutare e valutare quali misure sono state efficaci e quali non sono riuscite a risolvere il conflitto o addirittura lo hanno peggiorato. Il corpo docente rafforza concetti chiave quali la comunicazione assertiva, l'empatia, ecc.

Nome: Cosa dovrei fare?	Obiettivo: Insegnare agli adolescenti come affrontare i diversi problemi che possono presentarsi, fornendo loro un'idea collettiva di ciò che è giusto, di ciò che è sbagliato e di come procedere in ogni caso.	
Ora e numero di sessioni: 1 ora, due sessioni	Tipologia/agenti sociali: L'insegnante, in qualità di guida e moderatore delle attività Gli studenti, riuniti in un unico grande gruppo o in più piccoli gruppi.	Materiale: Elenco di scenari di situazioni di conflitto che possono verificarsi su Internet, con diversi gradi di intensità.
Sviluppo: La stessa attività può essere svolta in un unico grande gruppo oppure in più piccoli gruppi e poi discussa tra i diversi gruppi. L'attività consiste in quanto segue: Verranno introdotte alcune soluzioni ai conflitti su internet. Ecco un elenco che può essere ampliato, ma l'importante è che siano gli studenti stessi a suggerire le idee: non fare nulla, parlare e negoziare con l'altra persona, bloccarla, segnalarla, informare un adulto... Una volta stilata la lista, inizieremo a presentare situazioni con un'ampia gamma di intensità rispetto alla gravità del conflitto. Verranno presentate situazioni in cui è auspicabile che gli studenti non facciano nulla finché un adulto non ne sia informato. Forniamo un esempio per ciascuna delle proposte, ma è importante che gli insegnanti adattino gli scenari alla realtà delle loro classi, senza essere troppo specifici come individuare un singolo studente. · Non fare nulla: abbiamo trovato un post su Instagram che esprimeva opinioni contrarie alle mie idee.		

Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000160237

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi in questo sito web impegnano esclusivamente gli autori e non necessariamente quelli dell'Unione Europea o del Servizio Spagnolo per l'Internazionalizzazione dell'Istruzione (SEPIE). Né l'Unione Europea né l'Agenzia Nazionale SEPIE possono esserne ritenute responsabili.

· Parla e negozia: mentre gestisci un gruppo WhatsApp, c'è una persona che continua a inviare adesivi offensivi o a pubblicizzare cose al di fuori del gruppo.
· Blocco: un collega continua a insistere su Instagram per uscire con te, nonostante tu gli abbia più volte negato esplicitamente l'invito.
· Segnalazione: Ti scrive dall'account di un amico che sai essere falso perché il tuo amico non è il proprietario dell'account.
· Segnala a un adulto: ricevi materiale sensibile (come nudità) su un compagno di classe tramite WhatsApp. Ti è stato inviato da una terza parte senza il consenso di quella persona.

Gli studenti sono incoraggiati a sviluppare questi scenari e possono ricevere diverse soluzioni valide o una che le integri tutte: bloccare e segnalare, negoziare e discutere con un adulto.

Numero di progetto: 2023-1-ES01-KA220-SCH-000160237

Finanziato dall'Unione Europea. Le opinioni e i punti di vista espressi in questo sito web impegnano esclusivamente gli autori e non necessariamente quelli dell'Unione Europea o del Servizio Spagnolo per l'Internazionalizzazione dell'Istruzione (SEPIE). Né l'Unione Europea né l'Agenzia Nazionale SEPIE possono esserne ritenute responsabili.