L'intervento educativo, che vede coinvolti, tra Italia e Spagna, 10.000 adolescenti, 2.000 genitori, 120 insegnanti in oltre 50 scuole, prevede un workshop di circa 2 ore destinato ai ragazzi; distribuzione di materiale per lezioni di media education; un incontro di presentazione dell'esperienza, aperto anche ai genitori; la somministrazione di questionari; un'attività interattiva destinata ai ragazzi, sotto forma di concorso a premi.

Nel dettaglio:

1) Fase pre-intervento: Questionario online destinato ai ragazzi, da compilare in forma anonima, volto a indagare le abitudini di uso di Internet e dei social media; le attività del tempo libero degli studenti; cognizioni riferite al sé; motivazioni e impegno nello studio; opinioni e scale valoriali afferenti diversi aspetti della vita dello studente e del contesto in cui vive.

2) Intervento formativo nelle scuole condotto da un esperto di Safe Social Media.

CONTESTO FORMATIVO: Plenaria (gruppi di 2-3 classi presenti in contemporanea con un formatore di Davide.it in Italia e Cece in Spagna, alla presenza degli insegnanti).

SUPPORTI DIDATTICI: Presentazione su slides con elementi multimediali, distribuzione di pieghevoli informativi.

ARTICOLAZIONE DELL'INTERVENTO:
L'intervento dura circa 2 ore e sviluppa 3 temi principali:
- Internet,
- videogiochi,
- TV e media.

I tre moduli sono idealmente collegati, con richiami l'uno all'altro, in modo da fornire una cornice di senso complessiva e l'ottica entro cui si collocano è positiva e costruttiva: la Rete è parte della vita di ciascuno, è fonte di informazione, utile mezzo di comunicazione e di divertimento (ovviamente a fianco di fonti di informazione, mezzi di comunicazione e divertimenti più "tradizionali").
L'obiettivo è responsabilizzare i soggetti coinvolti, offrendo loro strumenti critici e

decisionali perché possano, in autonomia e/o con il sostegno di adulti significativi competenti, evitare o limitare i possibili rischi.
Dopo una premessa generale sull'utilizzo e sull'utilità di Internet, il focus è posto sull'utilizzo dei social network, ormai sufficientemente padroneggiati dei ragazzi (e in parte dagli adulti), in modo da partire da un campo di esperienza comune e condiviso, per poi arrivare a definire i pericoli della navigazione in rete e di eventuali altre forme di comunicazione ad essa connesse (es. cellulari) e le possibili strategie di protezione. Tale analisi si collega alla tematica del cyberbullismo, del quale si prendono in esame le caratteristiche specifiche che lo connotano e le strategie più indicate per reagire nel caso in cui si sia vittima di tale forma di violenza.
Il tema dei videogiochi (in locale e online) affronterà le diverse tipologie di gioco e i relativi contenuti più frequenti. Si prenderanno in esame le problematiche più frequentemente connesse all'uso di videogiochi (scorrere del tempo, emozioni, immedesimazione, valori/disvalori veicolati), oltre alle caratteristiche specifiche del gioco on line, a richiamo di quanto emerso nel modulo precedente.
Il tema dei valori/disvalori veicolati dai videogiochi consente l'aggancio ai contenuti del modulo sulla tv e i media, nell'ambito del quale si prende in esame l'attuale offerta televisiva e le relative scelte dei ragazzi (programmi violenti, real tv e relativo rischio di immedesimazione analogo a quello insito nei social network e nei videogiochi, consumismo…).
Alla base di ciascun modulo e trasversale ad essi sono il concetto di violenza, contestualizzato ai social media, e le possibili strategie di difesa dagli atti ad essa riconducibili.

Oltre all'incontro nelle scuole, destinato a insegnanti ed alunni, verranno proposti anche contestuali incontri serali, destinati ai genitori.

3) Attività interattiva: concorso
Per supportare e arricchire l'intervento educativo si è scelto di proporre un concorso destinato agli studenti che prendono parte al progetto.
Il concorso consente di far lavorare i ragazzi, renderli protagonisti, anche in collaborazione con i genitori.
Per saperne di più: **clicca qui** .

4) Questionario post intervento (per il gruppo sperimentale: 1.000 ragazzi per Paese)