Chi è Punto e a Capo

L'Ets "Punto e a Capo", nasce nel Settembre 2004 su iniziativa di un gruppo di educatori, psicologi, psicomotricisti, sociologi e umanisti, tutti impegnati da anni nel sociale. È sita in Napoli, centro direzionale is A7, scala A. È iscritta al registro regionale delle associazioni di promozione sociale con decreto regionale n° 198, del 07/05/2015 e al RUNTS dal 7/10/2022. L'Ets realizza iniziative culturali e scientifiche che hanno come obiettivo la diffusione di una nuova cultura di formazione e di promozione di manifestazioni tese alla salvaguardia e alla valorizzazione delle tradizioni culturali, di assistenza e recupero sociale nonché di ricerca scientifica e tecnologica.

Parteciperanno

Rappresentante del Corecom Campania

Campione Olimpionico di Judo

Avvocato Esperto del terzo settore

Rappresentante dell'Arma dei Carabinieri del Comando Provinciale di Napoli

Dirigente Scolastico – I.C. De Curtis - Ungaretti

Dirigente Scolastico – I.C. 71° Aganoor – Marconi -

"Punto e a Capo" Centro Direzionale is. A7, 80143 Napoli, C.F. 95051190635, cell. 3316038040 fax 081200535
Mail: puntoeacapo2@virgilio.it; pec: puntoeacapo2@pec.it; www.apspuntoeacapo.it

Cos'è il Cyberbullismo

***Il cyberbullismo** è una forma di prepotenza virtuale attuata attraverso Internet e le tecnologie digitali: è la manifestazione in rete di un fenomeno più ampio e meglio conosciuto come bullismo.*

Oggi la tecnologia consente ai bulli di infiltrarsi nelle case delle vittime, di materializzarsi in ogni momento della loro vita, perseguitandole con messaggi, immagini, video offensivi inviati tramite smartphone o pubblicati sui siti web tramite Internet.

Il cyberbullismo, dunque, definisce un insieme di azioni aggressive e intenzionali, di una singola persona o di un gruppo, realizzate mediante strumenti elettronici (sms, mms, foto, video, email, chat rooms, instant messaging, siti web, telefonate), il cui obiettivo è quello di provocare danni a un coetaneo incapace di difendersi. Il cyberbullismo ha un pubblico potenzialmente enorme e questo può spingerlo a colpire in modo ancora più aggressivo e violento, con conseguenze gravi e persistenti come nel bullismo tradizionale.



L'Ets Punto e a Capo

in collaborazione con il Corecom Campania

Presenta il progetto

"Cyberbullismo: Game Over"



In partenariato con gli Istituti scolastici

- *Istituto Comprensivo De Curtis Ungaretti - Ercolano*
- *Istituto Comprensivo 71° Aganoor – Marconi - Piscinola*



Perché Game Over

*Il nome del progetto educativo **"Cyberbullismo Game Over"**, racchiude in gran parte il messaggio che ci si propone di trasmettere ai vari destinatari, per cui il **Cyberbullismo**, che appare spesso solo come un "gioco" virtuale, è un fenomeno insito di insidie e pericoli, oltre che di elementi spia di disfunzioni nello sviluppo dell'individuo nella delicata fase dell'età evolutiva. L'espressione **Game Over,** traducibile come «gioco concluso», è il testo finale in diversi videogiochi, e di solito indica la conclusione perdente di una partita, in questo caso una partita perdente per tutti gli attori coinvolti, e del contesto sociale di riferimento, in quella che possiamo definire la partita della Vita.*

Le fasi del Progetto

Il Progetto Educativo Cyberbullismo Game Over, sarà realizzato con la partecipazione di professionisti del settore e alla presenza di figure istituzionali accreditate, ma soprattutto coinvolgerà gli studenti delle scuole del territorio campano.

*Presso le scuole coinvolte, verrà realizzata **una campagna di sensibilizzazione per promuovere l'importanza dell'alfabetizzazione mediatica e digitale,** che rappresenta oggi, parimenti all'alfabetizzazione in senso tradizionale, una competenza fondamentale, quale **strumento unico e potente di inclusione, per sradicare la povertà, economica e culturale,** per determinare il progresso sociale e umano, per la comunicazione, l'interpretazione della realtà circostante, l'espressione e la crescita della singola personalità nonché della collettività.*

Il giorno 23 febbraio 2024** sarà realizzato presso l'Istituto Comprensivo De Curtis Ungaretti di Ercolano con la partecipazione on line delle altre scuole coinvolte, **il Convegno Cyberbullismo: Game Over.

*I protagonisti del Convegno saranno **gli studenti dei due Istituti coinvolti, che dovranno intervenire con domande, riflessioni e proprie esperienze sul tema**, instaurando un dialogo diretto e informale con gli ospiti presenti alla Tavola Rotonda.*

Educa gli Adolescenti e non sarà poi necessario punire gli Adulti

Il dibattito sarà introdotto da alcune immagini dal film L'Oro di Scampia, che gli studenti avranno visto precedentemente con i docenti delle loro scuole di appartenenza. Il protagonista Campione Olimpionico, dalla cui storia è tratto il film, sarà presente al Convegno per confrontarsi con gli studenti.

*Le riflessioni condivise durante il dibattito, e le informazioni ricevute, saranno di ispirazione, per la **realizzazione di lavori di gruppo che gli studenti svolgeranno, presso i propri istituti scolastici, nelle settimane successive al Convegno.** Gli elaborati, sotto forma di video, canzoni, disegni, o altre rappresentazioni creative e artistiche scelte dagli studenti, saranno presentati durante **l'Evento Conclusivo del 24 maggio 2024,** che si terrà presso lo stesso Istituto Ungaretti di Ercolano. **L'Associazione Punto e a Capo**, titolare del Progetto Cyberbullismo Game Over, promosso da Corecom Regione Campania, **premierà i lavori svolti sul tema Bullismo e Cyberbullismo, gli studenti presenti all' Evento Conclusivo, in rappresentanza di tutti gli studenti e degli Istituti Scolastici coinvolti.***