

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, perseguendole con messaggi, immagini, video offensivi inviati tramite smartphone o pubblicati sui siti web tramite Internet.

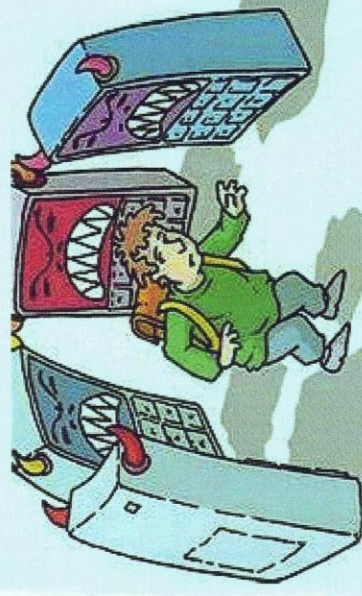
Il cyberbullismo, dunque, definisce un insieme di azioni aggressive e intenzionali, di una singola persona o di un gruppo, realizzate mediante strumenti elettronici (sms, mms, foto, video, email, chat rooms, instant messaging, siti web, telefonate), il cui obiettivo è quello di provocare danni a un coetaneo 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



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.

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.