



4.11 Un giorno in tribunale



COMPETENZE CHIAVE

- Competenza digitale
- Imparare a imparare
- Competenze sociali e civiche
- Senso di iniziativa e imprenditorialità
- Consapevolezza ed espressione culturale



ARGOMENTO

Gioco di ruolo per far esercitare i/le ragazzi/e sul problem-solving rispetto a episodi di cyberbullismo e sperimentare le conseguenze del cyberbullismo.



DOMANDE FONDAMENTALI

- **Le storie di cyberbullismo sono semplici o complesse da giudicare?**
- **Usare dispositivi tecnologici richiede competenze emotive?**
- **Quante persone sono coinvolte nelle storie di cyberbullismo? Chi è responsabile?**



FONTI

» Il Manifesto della comunicazione non ostile.



MATERIALI

Una storia di cyberbullismo precedentemente inventata dal docente o riadattata da casi di cronaca; Traccia per lo svolgimento del gioco di ruolo per ogni partecipante.



SVOLGIMENTO DELL'ATTIVITÀ

Introduzione

L'insegnante redige una storia di cyberbullismo, scelta per far svolgere l'attività alla classe, e le indicazioni per ogni ruolo.

Il setting d'aula viene predisposto come se fosse l'aula di un tribunale.

Tra gli alunni e le alunne vengono identificati un giudice, un/una cyberbullo/a imputato/a, una vittima, 5/7 membri della giuria.

Il resto della classe avrà il ruolo di osservatore/pubblico, che potrà essere chiamato a testimoniare sui fatti.

Attività (40 minuti)

Una volta stabiliti i ruoli, ognuno/a avrà qualche minuto di tempo per leggere accuratamente le istruzioni relative al proprio ruolo e comportarsi di conseguenza durante la simulazione. E' molto importante che ci si cali nel proprio ruolo come veri attori/attrici.

L'obiettivo del gioco di ruolo sarà accertare i fatti e trovare una soluzione adeguata. Inoltre dovranno essere date indicazioni su come evitare il ripetersi di episodi simili.

I personaggi vengono disposti come in un tribunale e il giudice inizia la seduta.



4.11 Un giorno in tribunale

L'insegnante avrà cura di osservare che vengano rispettati i ruoli e supporterà il giudice nel ruolo di coordinamento.

Una traccia di svolgimento del gioco di ruolo potrebbe essere la seguente:

- Il giudice apre la seduta;
- Viene sentita la vittima che illustra i fatti dal suo punto di vista;
- Giudice e giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti;
- Parla il/la cyberbullo/a imputato/a;
- Il giudice e la giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti;
- Il giudice chiede se nel pubblico c'è qualche testimone a favore o contro;
- Intervengono i/le testimoni;
- La giuria si riunisce, elabora il verdetto, e propone soluzioni su come il/la cyberbullo/a possa riparare a ciò che ha fatto;
- Nel frattempo, viene intervistato il pubblico chiedendo cosa ne pensa di ciò che ha sentito nelle diverse testimonianze, quale potrebbe essere a suo parere la giusta punizione e come fare per evitare che accadano simili episodi in futuro;
- Il giudice riceve la sentenza, la legge e la seduta viene chiusa.

Conclusione (20 minuti)

L'insegnante chiede ad alunni/e come si sono sentiti/e nell'interpretare i vari ruoli e guida la riflessione circa la sentenza e i provvedimenti emessi.

SUGGERIMENTI E APPROFONDIMENTI

La storia di cyberbullismo oggetto del "processo" simulato può essere scritta dai/dalle ragazzi/e stessi/e, sia individualmente che in modo collettivo, partendo da esperienze personali o dalla ricerca di articoli su casi di cyberbullismo.

Qualora la simulazione dovesse durare più del tempo indicato, si può suddividere l'attività in due lezioni.

