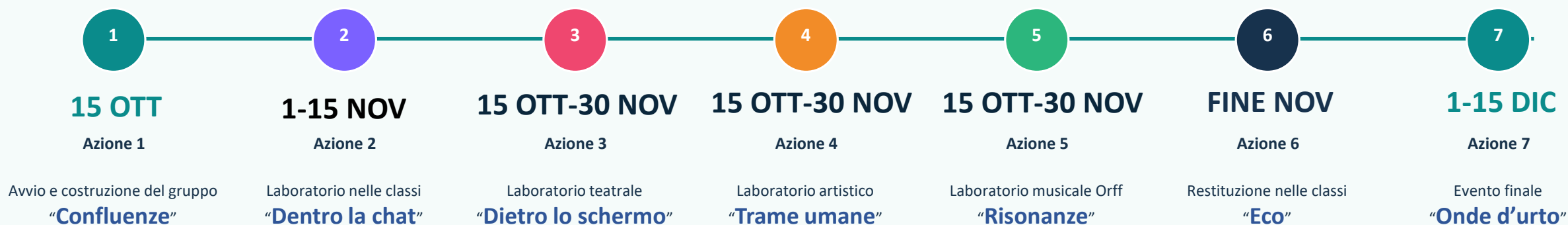


## Cronoprogramma



### DAL 15 OTTOBRE

Avvio e costituzione degli Ambasciatori: circle time, brainstorming e netiquette condivisa.

### NOVEMBRE

Attività curriculari nelle classi: analisi di chat simulate, ruoli, riscrittura positiva. Avvio del laboratorio nella sezione informatica.

### OTT.-NOV.

Avvio laboratori pomeridiani in via Amburgo: teatro, arte, musica. Produzione di scene, installazioni, performance e materiali digitali.

### FINE NOVEMBRE

Restituzione "Eco" nelle classi: peer education, diffusione delle buone pratiche.

### DICEMBRE

Prova generale e spettacolo finale "Onde d'urto". Chiusura e rendicontazione del progetto entro il 22/12.

2 alunni per classe, scelti dai Team didattici e dai C.d.C. in base a criteri condivisi con il Team antibullismo.  
Gli Ambasciatori facilitano il dialogo e portano nelle classi pratiche comunicative positive.

## AMBASCIATORI CITTADINANZA DIGITALE

1

### Scelta degli Ambasciatori

2 alunni per ogni classe  
(quinte e Secondaria)

2

### Avvio lab Confluenze

3 ore a Elsa Morante e 3 ore in via  
Amburgo per costruire la netiquette.

3

### Netiquette condivisa

Regole comuni per comunicare meglio  
nelle chat e negli ambienti digitali.

4

### Feedback e documentazione

La psicologa tornerà 2 ore per plesso  
per raccogliere feedback sui laboratori.

### Avvio dal 15 ottobre

Il gruppo degli ambasciatori andrà accompagnato nel laboratorio informatico del plesso «Elsa Morante» e nell'aula magna di via Amburgo da un docente disponibile.

**Tutte le attività, comprese quelle destinate alle classi e i laboratori andranno documentate con foto e video e condivise con il Team antibullismo per realizzare il video finale.**

Gli Ambasciatori, insieme ai docenti di classe, lavorano per 4 ore sulle tematiche del progetto: ruoli, parole ostili, riscrittura positiva e cittadinanza digitale.

1

## Situazioni realistiche

Conversazioni simulate vicine alla vita quotidiana degli studenti.

2

## Ruoli e dinamiche

Vittima, spettatore, leader negativo, alleato e facilitatore positivo.

3

## Riscrittura positiva

Dalle parole ostili a messaggi rispettosi, inclusivi e prosociali.

4

## Restituzione “Eco”

Gli studenti condividono esperienze, riflessioni e materiali nelle classi.

**Prima metà di Novembre:** 4 ore per classe con Ambasciatori e Docenti.

**Seconda metà di Novembre:** restituzione “Eco” e *peer education*.

**Il Team antibullismo fornirà dei materiali da utilizzare, ma i docenti potranno personalizzarli liberamente. I prodotti degli allievi vanno conservati e consegnati al Team Antibullismo. Verranno utilizzati per allestire la mostra e restituiti alle classi al termine del progetto.**

**12 ore a laboratorio** tra ottobre e novembre, in **via Amburgo**, secondo i calendari diffusi con circolare apposita. I laboratori di teatro e coro si terranno in orario pomeridiano presso l'aula magna di istituto. Il laboratorio artistico avrà luogo nei locali della scuola Secondaria.

## Dietro lo schermo

### Teatro

Role playing, improvvisazione e drammatizzazione per sviluppare empatia e leggere i conflitti relazionali.

**Esito: brevi scene teatrali e performance finale.**

Da metà ottobre a novembre  
12 ore | 10–12 alunni

## Trame umane

### Arte

Elaborati, installazioni, collage e pannelli per trasformare linguaggi d'odio in messaggi di ascolto.

**Esito: mostra finale aperta alla comunità scolastica.**

Da metà ottobre a novembre  
12 ore | 10–12 alunni

## Risonanze

### Musica Orff

Body percussion, esercizi ritmico-vocali e musica d'insieme per cooperazione e ascolto reciproco.

**Esito: performance musicale collettiva.**

Da metà ottobre a novembre  
12 ore | 10–12 alunni

La **classe 1C della Scuola Secondaria** realizzerà i prodotti durante le ore pomeridiane di informatica. I docenti che vorranno contribuire con le proprie classi (anche con artefatti) saranno i benvenuti.

1

## Meme educativi

Messaggi brevi e immediati per smontare stereotipi e parole ostili.

2

## Slogan

Fraasi positive per promuovere rispetto, inclusione e responsabilità.

3

## Manifesti digitali

Grafica e contenuti visuali per campagne di sensibilizzazione.

4

## Campagne positive

Materiali condivisi tramite sito e canali istituzionali.

5

## Prodotto audiovisivo

Racconto finale del percorso e documentazione delle buone pratiche.

Obiettivo: usare il digitale non solo come tema del progetto, ma come strumento per costruire cultura del rispetto e disseminare buone pratiche.

Un momento aperto alla comunità scolastica e alle famiglie per valorizzare il percorso: *performance*, mostra, prodotti digitali e riflessione condivisa.

## PROVA GENERALE

Entro metà dicembre 2026

## SPETTACOLO / EVENTO FINALE

Entro metà dicembre 2026

**Orario spettacolo: venerdì pomeriggio, ore  
16:00/17:00 da concordare con i docenti dei  
plessi coinvolti**

### Teatro

scene e performance

### Musica

performance collettiva

### Arte

mostra di prodotti

### Digitale

meme, slogan, video

Parole chiave: rispetto reciproco • benessere relazionale •  
cittadinanza digitale positiva