



CONSCIOUS YOUTH BEHAVIOURS.
IN EMERGING REALITIES

Pratiche di educazione non formale:

Trolling

R2 CYBER TOOLKIT



Co-funded by
the European Union

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.

#6	Disegno del fumetto: comportamenti di trolling
Minaccia/e	Trolling
	Il trolling informatico tra i giovani si riferisce alle azioni di individui, in genere di età compresa tra i 12 e i 29 anni, che mettono in atto comportamenti deliberati e ripetitivi volti a molestare o a fare bullismo su altri attraverso l'uso di tecnologie digitali. Questa forma di molestia online può avere un impatto significativo sul benessere psicologico degli adolescenti, portando a gravi conseguenze sulla loro salute mentale e sul loro benessere, compresi i legami con l'ideazione suicida e i tradizionali comportamenti di bullismo. La definizione comprende una serie di attività dannose, come la diffusione di commenti diffamatori, le prese in giro, l'uso di un linguaggio volgare, le minacce e gli insulti, tutti intesi a sminuire, intimidire o esercitare potere sui coetanei attraverso Internet e le piattaforme mobili.
Tipologia	<i>Attività artistiche/teatrali</i>
Durata	140 minuti
Modalità	<i>In presenza [in aula]</i>
Obiettivo	Progettare fumetti che illustrino l'impatto del trolling online e che favoriscano un comportamento online positivo.
Obiettivi di apprendimento	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Aumentare la resilienza di fronte al trolling, impiegando meccanismi di coping per mitigare il disagio emotivo e mantenere il benessere mentale. ▪ Migliorare le capacità di alfabetizzazione mediatica, valutando criticamente i contenuti online per identificare la disinformazione diffusa dai troll. ▪ Esprimere idee ed emozioni attraverso la narrazione visiva sotto forma di fumetti.
Profilo del tirocinante	Nativi digitali. Non sono richiesti prerequisiti specifici.
n° partecipanti	5-20 partecipanti
I materiali	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Modelli di carta o di fumetto ▪ Materiale da disegno (matite, penne, pennarelli, matite colorate)
Preparazione	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Preparare l'introduzione, la stampa dello scenario di trolling e i modelli di fumetto. ▪ Allestire tavoli e sedie in un'aula ▪ Fornire a ciascun partecipante o gruppo un modello di fumetto, materiale da disegno e stampe di scenari di trolling.
Implementazione	<ol style="list-style-type: none"> 1. Introduzione (15 minuti): discutere del trolling online e del suo impatto. Spiegare lo scopo e gli obiettivi dell'attività.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Selezione dello scenario (10 minuti): fornire stampe o descrizioni di diversi scenari di trolling online. I partecipanti scelgono uno scenario su cui concentrarsi o ne creano uno nuovo. 3. Sviluppo dei personaggi e della storia (20 minuti): sviluppare i personaggi del fumetto e la trama in base allo scenario scelto. 4. Storyboard (20 minuti): creare uno storyboard che delinei la sequenza dei pannelli e dei dialoghi. 5. Creazione del fumetto (45 minuti): disegnare e colorare il fumetto basato sullo storyboard, incorporando messaggi di comportamento positivo online. 6. Passeggiata nella galleria e riflessione (10 minuti): mostrare e condividere i fumetti con il gruppo. Discutere i messaggi trasmessi e i comportamenti positivi promossi. 7. Pianificazione dell'azione (10 minuti): fare un brainstorming e discutere le azioni per promuovere un comportamento online positivo nelle loro comunità. 8. Conclusione (10 minuti): rivedere i punti chiave e le intuizioni dell'attività.
Suggerimenti e consigli	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Fornire esempi di fumetti e tecniche di narrazione efficaci. ▪ Sottolineare l'importanza della messaggistica positiva e dell'empatia nei fumetti. ▪ Promuovere la creatività per sviluppare le storie e i personaggi.
Misure di sicurezza	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Stabilire regole di base per il feedback e le discussioni costruttive. ▪ Monitorare il benessere emotivo dei partecipanti e intervenire se qualcuno mostra segni di disagio.
Esterno riferimenti e risorse	<p>Riferimento esterno:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Fumetti in classe - Scuola Superiore di Educazione di Harvard ▪ https://makebeliefscomix.com/ - creare e scaricare fumetti online <p>Risorse:</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Carta stampabile per fumetti
Partner/ Autore	PRISM Impresa Sociale s.r.l.

Allegato. Scenari di trolling

- a. *The New Kid*: un fumetto su un nuovo studente che deve affrontare molestie online quando si unisce a una chat di gruppo della scuola.
- b. *Il mulino delle voci*: Una storia in cui false voci su uno studente si diffondono rapidamente sui social media, portando al cyberbullismo. Il fumetto mostra le conseguenze della diffusione di informazioni errate e l'importanza di verificare i fatti prima di condividerli.
- c. *L'account falso*: Una storia in cui uno studente scopre che qualcuno ha creato un falso account sui social media a suo nome per pubblicare commenti offensivi. Il fumetto evidenzia i pericoli dell'impersonificazione e l'importanza di segnalare gli account falsi.
- d. *La disintossicazione digitale*: Un personaggio si prende una pausa dai social media e dalle piattaforme online dopo aver sperimentato il trolling online. Il fumetto esplora il loro percorso di autocura e disintossicazione digitale, sottolineando l'importanza della salute mentale e del benessere.



This Document is published under an [Attribution-NonCommercial 4.0](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/) International license [CC BY-NC].



Conscious Youth Behaviours in Emerging Realities

Erasmus+ KA2 Cooperation Partnerships in School Education

[Reference n. 2023-1-EL01-KA220-SCH-000156982]



**Co-funded by
the European Union**

Funded by the European Union. Views and opinions expressed are however those of the author(s) only and do not necessarily reflect those of the European Union or the European Education and Culture Executive Agency (EACEA). Neither the European Union nor EACEA can be held responsible for them.