

I BULLI SONO SEMPRE I FIGLI... DEGLI ALTRI!



Bullismo e Cyberbullismo:
indicazioni per genitori



La tecnologia è uno strumento che dev'essere conosciuto. Quello che facciamo online influisce sulla nostra vita reale e ciò permette, quando ne conosci le potenzialità, di utilizzarlo al meglio!

Occuparsi di bullismo e cyber bullismo oggi vuol dire educare alla cittadinanza digitale.

Non ci si può occupare di questi fenomeni in maniera settoriale ma è necessario costituire gruppi di lavoro composti dai diversi soggetti della comunità che si abita (scuola, quartiere, paese, città...).

Il genitore in questi gruppi di lavoro deve giocare un ruolo importante.

All'interno dei gruppi è necessario definire un patto di **CORRESPONSABILITA' EDUCATIVA** tra gli attori sociali presenti.

Questo file contiene alcuni materiali pensati per i genitori.



MATERIALI PER I GENITORI

Un video per parlare di
bullismo e cyberbullismo
con i ragazzi.

[clicca qui](#)



MATERIALI PER I GENITORI

Abbiamo realizzato una
serata con
Nicola Iannaccone
(ATS Milano)
Luca Ercoli e
Fabio Frontino
(Libera Compagnia di Arti &
Mestieri Sociali)
che puoi rivedere

[clicca qui](#)



MATERIALI PER I GENITORI

Condividiamo in
questa presentazione
materiali utili alla
discussione sul tema
del bullismo

Convy School®

La App per scuole e
studenti che previene e
contrasta bullismo e
cyberbullismo

[scaricala qui](#)



MATERIALI PER I GENITORI

Scarica le nuove LINEE DI
ORIENTAMENTO per la
prevenzione e il contrasto
dei fenomeni di Bullismo e
Cyberbullismo

[clicca qui](#)



Questa presentazione è stata realizzata dall'équipe del progetto

COME PIETRE NELL'ACQUA

realizzato nei comuni di Segrate, Pioltello e Cologno Monzese (Mi) grazie al contributo dell'impresa sociale Con i Bambini, fondo di contrasto alle povertà educative.

Il progetto Come Pietre nell'Acqua coinvolge 20 partner locali ed è coordinato dall'équipe di Libera Compagnia di Arti & Mestieri Sociali.

www.radiopietre.it



Bullismo e Cyberbullismo:
indicazioni per genitori

