

Unità del progetto



→ EVENTO 01

FEMMINICIDIO

Durante l'attività verrà proiettato un docufilm dedicato alla storia di Sara Di Pietrantonio, giovane studentessa uccisa nel 2016 dal suo ex-compagno, un caso che ha scosso l'opinione pubblica e che oggi rappresenta un simbolo della necessità di educare i più giovani alla cultura del rispetto e alla prevenzione della violenza nelle relazioni.

L'incontro mira a far comprendere ai ragazzi quali siano i comportamenti sbagliati e i segnali di allarme da non sottovalutare, come il controllo ossessivo, la gelosia patologica, la manipolazione emotiva e la violenza psicologica, spesso precursori di episodi più gravi.

Gli studenti verranno accompagnati in un percorso di riflessione per promuovere una cultura del consenso, del rispetto reciproco e della parità di genere, aiutandoli a riconoscere fin da subito i comportamenti a rischio e a saper chiedere aiuto o offrire sostegno alle persone coinvolte.

→ EVENTO 02

REVENGE PORN

Attraverso testimonianze, video esplicativi e il confronto con esperti, i partecipanti verranno guidati a riflettere su come la diffusione non consensuale di materiale privato rappresenti una forma di violenza grave,

spesso sottovalutata, che può avere conseguenze devastanti sulla vita delle vittime, portando a isolamento, depressione, atti di autolesionismo o, nei casi più estremi, al suicidio.

Durante l'incontro verranno affrontati i temi della privacy digitale, dell'utilizzo consapevole dei social network e dei rischi connessi alla condivisione impulsiva di contenuti personali. Si parlerà anche di violenza psicologica e manipolazione affettiva nelle relazioni, per aiutare i ragazzi a riconoscere i meccanismi che possono portare a forme di ricatto o controllo attraverso il possesso di materiale intimo.

→ EVENTO 03

ALCOOL & DROGHE

Attraverso l'intervento di esperti del settore, tra cui operatori socio-sanitari, educatori e forze dell'ordine, verranno analizzate le dinamiche che spingono molti giovani ad avvicinarsi alle sostanze, spesso per evasione, per pressione sociale o per disinformazione.

Durante l'incontro verranno inoltre illustrati i rischi per la salute e i danni alla sfera personale e relazionale, nonché le implicazioni giuridiche connesse al possesso e all'utilizzo di sostanze illegali. L'iniziativa si svolgerà come un dibattito proattivo, in cui gli studenti potranno confrontarsi direttamente con gli esperti, ponendo domande e percezioni. L'obiettivo è stimolare una riflessione critica e guidare i ragazzi verso una scelta responsabile e autonoma, fornendo loro gli strumenti per riconoscere i segnali di rischio e per dire no all'abuso di sostanze, tutelando la propria salute e il proprio benessere futuro.

→ EVENTO 04

AMORE E PSICHE

L'incontro aiuterà i ragazzi a capire quanto sia importante non sottovalutare i segnali di malessere, evitare l'isolamento e superare il pregiudizio verso la richiesta di aiuto. Verranno forniti spunti per favorire il benessere psicologico, con consigli pratici su come prendersi cura

della propria mente e delle proprie emozioni.

Verrà posta particolare attenzione alla prevenzione dei disturbi psicologici più comuni tra i giovani, come ansia, depressione, disturbi del comportamento alimentare, fino al rischio di psicosi, che spesso non viene riconosciuto tempestivamente.

→ EVENTO 05

BULLISMO & CYBERBULLISMO

Durante l'incontro verranno illustrate le modalità con cui il bullismo si manifesta nella vita quotidiana, ma anche come si evolve nel mondo online attraverso il cyberbullismo, con insulti, minacce, derisioni o diffusione di contenuti offensivi tramite social network e messaggistica.

Saranno analizzati i rischi connessi all'uso improprio della tecnologia e le strategie per prevenire e limitare questi comportamenti, promuovendo un utilizzo consapevole degli strumenti digitali. L'obiettivo è favorire nei ragazzi la costruzione di un clima scolastico basato sul rispetto e sull'inclusione, aiutandoli a comprendere come contrastare in modo attivo il bullismo, proteggere sé stessi e supportare chi subisce queste forme di violenza.

NEW

→ EVENTO 06

GIOCO D'AZZARDO

Il gioco d'azzardo tra i giovani è una realtà spesso sottovalutata ma in crescita. Scommesse online, slot machine, giochi su app e microtransazioni possono generare forme di dipendenza silenziosa che minano l'autonomia economica, alimentano l'isolamento sociale e creano disagio psicologico.

L'obiettivo è educare i ragazzi a riconoscere i meccanismi della dipendenza da gioco, comprendere le dinamiche del rischio e promuovere comportamenti responsabili, prevenendo situazioni che possono evolvere in patologie.

NEW

→ EVENTO 07

DIPENDENZA DA SOCIAL

L'uso compulsivo dei social network e dello smartphone può trasformarsi in una vera e propria dipendenza, con effetti sul rendimento scolastico, sulla qualità delle relazioni e sul benessere psicofisico. Attraverso questo modulo si propone un confronto attivo con i ragazzi

per analizzare le dinamiche dello scrolling compulsivo, la gestione del tempo online e il rapporto tra social media e autostima. L'obiettivo è aiutare gli studenti a riconoscere quando l'utilizzo dei dispositivi digitali diventa eccessivo e a sviluppare strategie per un uso più consapevole e sano della tecnologia.

NEW

→ EVENTO 08

SALUTE MENTALE

Il tema della salute mentale rappresenta oggi una priorità educativa, soprattutto tra le nuove generazioni. Stress, ansia, difficoltà relazionali e pressione sociale possono incidere pesantemente sull'equilibrio emotivo degli adolescenti. Attraverso questa unità si propone un momento di

riflessione guidata per aiutare i ragazzi a riconoscere i segnali di disagio, comprendere l'importanza della richiesta di aiuto. L'incontro mira a promuovere l'ascolto reciproco, la prevenzione dei comportamenti autolesionistici e l'importanza del dialogo con adulti e professionisti di riferimento.

Fase A:
modalità asincrona su
piattaforma e-learning.

Fase B:
Conferenza in Aula /
Online, presso l'Istituto
scolastico
ospitante / sedi
dedicate.

Fase C:
Produzione di un
cortometraggio o un
project work finale.

