



Ministero dell'Istruzione
Ufficio Scolastico Regionale per il Lazio
Istituto Comprensivo "LIDO DEL FARO"
Via G. Fontana, 13-00054 Fiumicino(RM) ☎ 0665210557 C.F. 80234310581
✉ rmic8dn00d@istruzione.it; rmic8dn00d@pec.istruzione.it
www.lidodelfaro.edu.it – **CODICE UNIVOCO UFFICIO: UFZP5K**

Circ. n. 113 del 25 ottobre 2021

Ai Docenti e ai Genitori della classe 3 sez. M della Scuola Secondaria di I grado

Oggetto: ABCyber, il progetto che parla agli adolescenti – Evento di presentazione

Si comunica che nel corrente anno scolastico la nostra scuola ha aderito al progetto **ABCyber**, progetto vincitore del bando VitaminaG nell'ambito del programma GenerAzioniGiovani.it finanziato dalle Politiche Giovanili della Regione Lazio con il sostegno del Dipartimento per la Gioventù.

Il progetto è destinato agli studenti delle scuole secondarie di I e II grado del Comune di Fiumicino e ha la finalità di prevenire, alfabetizzare e sensibilizzare i ragazzi sull'uso consapevole del web.

La presentazione del progetto si terrà nella **Sala Consiliare del Comune di Fiumicino venerdì 29 ottobre alle ore 16.30** (qualora ci fossero imprevisti o disposizioni legate alla pandemia ancora in corso, l'evento si terrà in modalità virtuale).

All'incontro conoscitivo con l'Istituto Comprensivo Lido del Faro, in cui verrà illustrato il programma, vi prenderanno parte i docenti delle classi che hanno aderito all'iniziativa, i genitori degli alunni, le referenti del progetto Dott.sse Giulia Perrone e Roberta Brega, founders dell'Associazione giovanile CONS. CRIM. - Consulenze Criminologiche e alcune figure istituzionali del Comune di Fiumicino.

Per chiarimenti e comunicazioni: ufficiostampa@consulenzecriminologiche.it

Si allega la brochure e il comunicato stampa del progetto.

Il Dirigente Scolastico
Prof.ssa Monica BERNARD
Firma autografa sostituita a mezzo stampa
ai sensi dell'art. 3 c. 2 D.Lgs n. 39/1993

NON PARLIAMO DI LORO, PARLIAMO CON LORO

ABCyber è il progetto ideato dall'Associazione Giovanile CONS. CRIM. – Consulenze Criminologiche, destinato agli studenti di Scuole Secondarie di I e II grado, del Comune di Fiumicino, Ente sostenitore del progetto.

ABCyber è il 31° dei 100 progetti vincitori del del bando VitaminaG nell'ambito del programma GenerAzioniGiovani.it finanziato dalle Politiche Giovanili della Regione Lazio con il sostegno del Dipartimento per la Gioventù.

ABCyber vuole alfabetizzare gli studenti sulla normativa in materia di cybercrime, sensibilizzarli ad un uso consapevole del web ed infine prevenire riportandoli ad una dimensione "pre-cyber", stimolando il potenziamento delle loro competenze emotive e relazionali.



Progetto vincitore del bando VitaminaG nell'ambito del programma GenerAzioniGiovani.it finanziato dalle Politiche Giovanili della Regione Lazio con il sostegno del Dipartimento per la Gioventù



ALFABETIZZAZIONE SENSIBILIZZAZIONE PREVENZIONE

PER UN USO SICURO E CONSAPEVOLE
DEL WEB DA PARTE DEI PIÙ GIOVANI



Il progetto ha durata 12 mesi e prevede attività teoriche, partecipative e collaborative in classe, finalizzate a comprendere i rischi del web ovvero le conseguenze dei comportamenti subiti e commessi online.



Attraverso lo strumento "ABCyber Game", a supporto del progetto, si potranno monitorare i progressi fatti.



Gli impatti attesi sono quelli di potenziare la consapevolezza dei giovani al fine di promuovere un uso più sicuro del mezzo Internet ovvero la "salute digitale" degli stessi.



ABCyber Game è la piattaforma web di tipo esperienziale che ricrea dei possibili scenari cyber con cui gli utenti potranno interagire.

ABCyber Game è il nostro strumento, ludico e allo stesso tempo di verifica, valutatore di consapevolezza e vulnerabilità online nel corso del progetto.

"Cybero" è il nostro narratore che guiderà gli utenti nel gioco, dispensando consigli e raccomandazioni ma anche lanciando provocazioni e stimolando riflessioni.



Contatti

www.abcyber.org

info@abcyber.org



NON PARLIAMO DI LORO, PARLIAMO CON LORO:

ABCyber, il progetto che parla agli adolescenti

ABCyber, progetto vincitore del bando VitaminaG nell'ambito del programma GenerAzioniGiovani.it finanziato dalle Politiche Giovanili della Regione Lazio con il sostegno del Dipartimento per la Gioventù, è destinato agli studenti di scuole secondarie di I e II grado del Comune di Fiumicino, per **prevenire, alfabetizzare e sensibilizzare** i ragazzi sull'uso consapevole del web.

Il progetto ha diversi scopi: quello di **aumentare la conoscenza dei cybercrime che coinvolgono maggiormente i giovani, sensibilizzarli rispetto ai rischi connessi al mondo di Internet** derivanti da **comportamenti devianti e/o criminali nel web** che hanno ripercussioni non solo nel mondo online ma soprattutto in quello offline. Il programma, oltre a promuovere la salute digitale dei giovani, si propone di prevenire tali comportamenti stimolando il potenziamento delle loro competenze emotive e relazionali.

L'obiettivo principale è quello di mettere gli studenti nella condizione di **CONOSCERE PER RICONOSCERE** i comportamenti devianti più diffusi e i crimini online subiti e commessi in rete.

Tali scopi si articolano con un percorso di 12 mesi attraverso lezioni teoriche, attività partecipative e collaborative in classe ovvero attraverso lo strumento **ABCyber Game**: la piattaforma web che consente ai giovani di mettersi alla prova: il gioco interattivo consente all'utente/studente di compiere una serie di scelte che lo catapultano in contesti tipo riconducibili a scenari cyber, come: casi di bullismo online o l'adescamento da parte di uno sconosciuto. Il tutto viene narrato da una voce fuori campo, quella di **Cybero**, che dispensa consigli e lancia provocazioni, cercando di stimolare delle riflessioni nei ragazzi.

Ogni macroarea, quindi, affronta una tematica diversa che consente allo studente di vedere da vicino i pericoli del web, mettendolo a conoscenza della **normativa vigente in materia di crimini online**, di analizzare i **processi psicologici** e le **sensazioni** provate durante l'uso del web.



Infine, per rendere il progetto quanto più vicino alla realtà, si mostra agli studenti che ogni condotta – anche se perseguita anonimamente – comporta delle conseguenze reali che provocano gravi reazioni in chi le subisce.

Sensibilizzare i giovani in questo ambito è l'unica arma che si ha per prevenire potenziali condotte criminali future!

Il progetto è stato ideato dall'**Associazione giovanile CONS. CRIM. – Consulenze Criminologiche**: associazione senza scopo di lucro che promuove e sostiene attività di formazione, sensibilizzazione, prevenzione e intervento in tema di disagio, delinquenza e devianza giovanile, online e offline.

Per maggiori dettagli sull'associazione: www.consulenzecriminologiche.com/

Mentre tutte le informazioni sul progetto **ABCyber** sono sul sito: www.abcyber.org/.

Stay tuned perché a breve ci saranno nuove comunicazioni!

Per chiarimenti e comunicazioni: ufficiostampa@consulenzecriminologiche.it.

A presto!

Progetto vincitore del bando VitaminaG nell'ambito del programma GenerAzioniGiovani.it finanziato dalle Politiche Giovanili della Regione Lazio con il sostegno del Dipartimento per la Gioventù.

NELL'AMBITO DI

GENERAZIONIGIOVANI.IT
REGIONE LAZIO



CON IL SOSTEGNO DI



REGIONE
LAZIO



CITTÀ DI
FIUMICINO