

Le **ESCAPE ROOM digitali** basate sullo **storytelling** sono un metodo innovativo e coinvolgente per affrontare il **cyberbullismo** nelle scuole secondarie, grazie alla loro capacità di trasmettere messaggi importanti e sensibilizzare gli studenti in modo interattivo. Ecco alcune ragioni per cui queste attività sono particolarmente efficaci:

### 1. Apprendimento Attivo e Coinvolgente

Le ESCAPE ROOM digitali, **basate su narrazioni interattive**, stimolano la partecipazione attiva degli studenti. In un contesto scolastico, l'uso di **storie coinvolgenti e scenari stimolanti** può attirare l'attenzione degli adolescenti, facilitando l'approfondimento dei temi legati al **cyberbullismo**, come il rispetto online, le conseguenze delle azioni virtuali e la gestione dei conflitti digitali. Attraverso il gioco, gli studenti sono motivati a riflettere sui comportamenti virtuosi e a prendere decisioni consapevoli.

### 2. Simulazione di Situazioni Reali

Le ESCAPE ROOM digitali **simulano situazioni di bullismo online**, mettendo gli studenti di fronte a dilemmi e scelte difficili. Questo aiuta a sensibilizzarli sui rischi legati al cyberbullismo e sulle modalità per affrontarlo efficacemente, sia come vittime che come testimoni.

### 3. Empatia e Comprensione

Lo **storytelling** consente di esplorare le emozioni e le esperienze di persone che affrontano il cyberbullismo. Quando gli studenti sono immersi in una storia, possono sviluppare maggiore empatia verso chi subisce atti di bullismo online. La narrazione offre l'opportunità di mettersi nei panni degli altri, favorendo una maggiore comprensione dei sentimenti di isolamento, ansia o tristezza che le vittime di cyberbullismo possono provare.

### 4. Lavoro di Gruppo e Collaborazione

Le ESCAPE ROOM digitali del progetto **CyberBuddy** possono essere completate **anche in gruppo**. Questo favorisce la collaborazione tra gli studenti, creando un senso di comunità e rinforzando il messaggio che il cyberbullismo non è un problema che si affronta da soli. Lavorando insieme per risolvere enigmi e superare ostacoli, gli studenti possono imparare l'importanza di supportarsi a vicenda e di lavorare in squadra per prevenire e contrastare il bullismo digitale.

### 5. Sviluppo di Competenze Digitali

Le ESCAPE ROOM digitali non solo sensibilizzano sul cyberbullismo, ma permettono anche di **sviluppare competenze digitali essenziali**. In un mondo sempre più tecnologico, è fondamentale che gli studenti imparino a navigare in modo sicuro, a riconoscere i pericoli online e a utilizzare le piattaforme digitali in modo responsabile. Le ESCAPE ROOM possono fungere da strumento educativo per migliorare la consapevolezza riguardo alla privacy, la gestione dei dati e la sicurezza in rete.

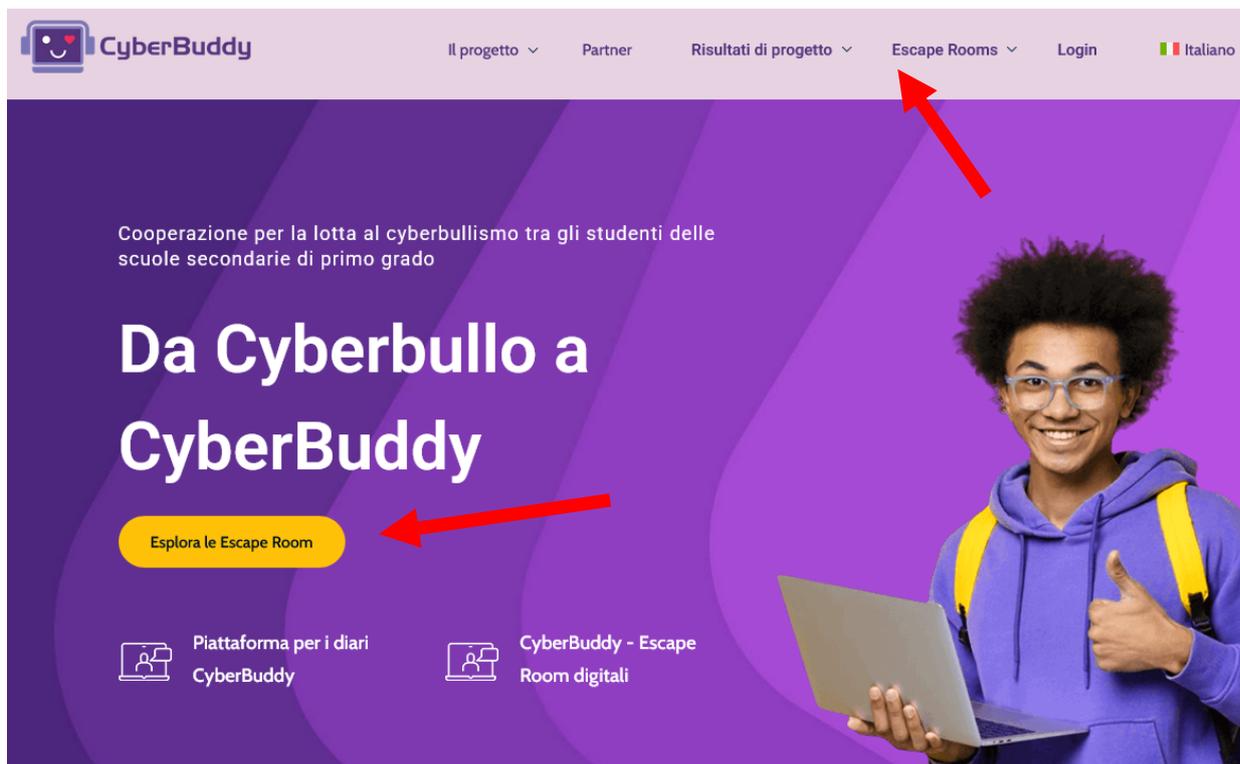
### 6. Interattività e Riflessione

La natura interattiva delle ESCAPE ROOM stimola la riflessione immediata sulle scelte fatte durante il gioco. Gli studenti devono prendere decisioni in tempo reale e affrontare le conseguenze delle loro azioni (attraverso le risposte ai quiz), il che li aiuta a comprendere l'impatto che le loro azioni online possono avere sugli altri. Questo processo favorisce la **consapevolezza** e l'**autoregolamentazione**, qualità cruciali nella lotta contro il cyberbullismo.

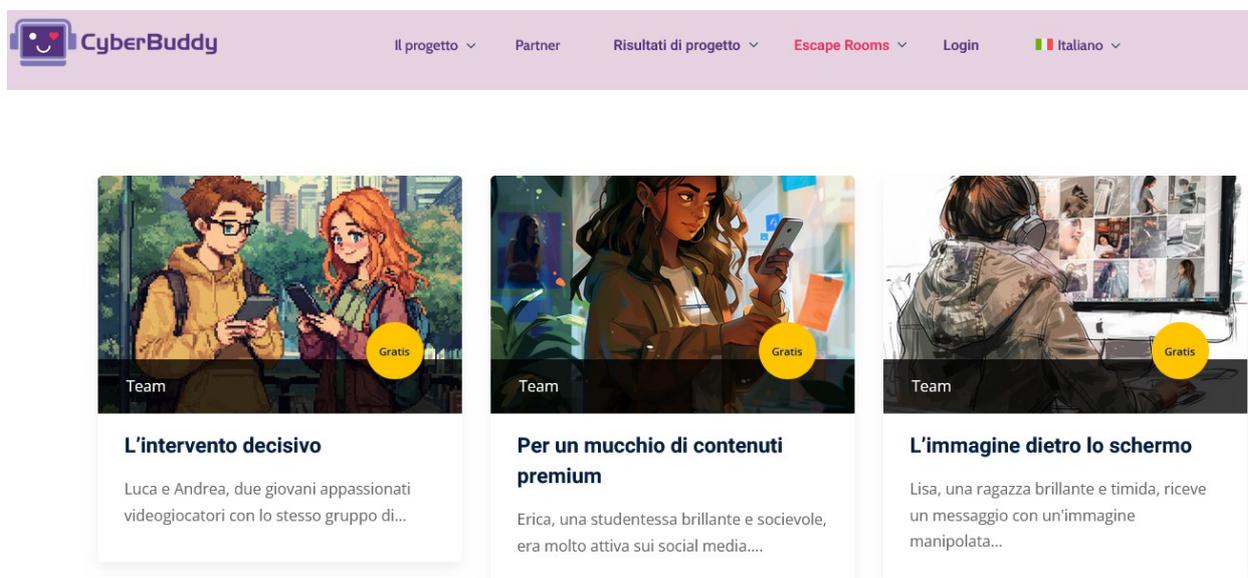


## ISTRUZIONI PER LE ESCAPE ROOM del progetto “CyberBuddy”

Dalla **Home** o dal **Menu orizzontale** in alto, è possibile esplorare le ESCAPE ROOM:



Ad oggi sono presenti n. 3 Escape Room nella piattaforma “CyberBuddy”, per sperimentare un primo utilizzo da parte degli studenti delle scuole secondarie.



Nei prossimi mesi le Escape Room, descriveranno gli scenari su 18 argomenti correlati ai fenomeni più diffusi di cyberbullismo:

1. Ricevere messaggi inappropriati
2. Molestie online
3. **Immagini manipolate (attivo)**
4. Diffusione di voci e false informazioni
5. Esclusione o isolamento sociale
6. Discorso d'odio e discriminazione
7. Impersonificazione e furto di identità
8. Condividere involontariamente i propri dati personali
9. Condivisione involontaria della posizione
10. Affrontare minacce e insulti online
11. **Doxing – violazione della privacy (attivo)**
12. Condivisione di contenuti sensibili
13. **Outing (attivo)**
14. Sextortion
15. Sfide dannose
16. Condivisione non consensuale di foto sui social media
17. Cyberstalking
18. Affrontare il ricatto online

**Selezionare la ESCAPE ROOM (Corso) di proprio interesse. Sarà possibile giocare a tutte le ESCAPE ROOM presenti nella piattaforma.**

## L'immagine dietro lo schermo

Lisa, una ragazza brillante e timida, riceve un messaggio con un'immagine manipolata e offensiva di se stessa. Sebbene inizialmente ignori l'accaduto, l'immagine si diffonde rapidamente tra gli studenti, scatenando risate e insulti. Lisa, sopraffatta dalla vergogna, evita la scuola e i suoi amici, con un calo nei voti.

Lisa, una ragazza brillante e timida, riceve un messaggio con un'immagine manipolata e offensiva di se stessa. Sebbene inizialmente ignori l'accaduto, l'immagine si diffonde rapidamente tra gli studenti. Lisa evita la scuola e i suoi amici, con un calo nei voti. I genitori di Lisa, preoccupati, la convincono a raccontare loro tutto e si rivolgono alla scuola e alle autorità. La situazione migliora con il tempo e la riscoperta della solidarietà della comunità.

### Competenze affrontate

Conoscenza	Skill	Attitudini



Entrare nella ESCAPE ROOM (Corso) e cliccare su “Segui il Corso”

Sarà possibile visualizzare un'anteprima delle lezioni.. Le lezioni sono da superare in ordine sequenziale.

**Segui il Corso**

## Lezioni

- L'inizio di un incubo
- La diffusione del male
- Il momento del coraggio
- La battaglia per la giustizia
- Il ritorno alla luce
- Escape with the right word
- Reflections

PREVIEW >

### Info sul corso

Creato da: Team

Lezioni: 7 Lezioni

Categoria: Immagini manipolate

Condividi questo corso

### Categoria del corso

La prima volta occorre **REGISTRARSI**, inserendo: nel campo Username il proprio **NOME e COGNOME** (servirà per l'intestazione del Certificato), la propria **email** ed una **password** a scelta. Queste informazioni saranno utili per ottenere il Certificato “CyberBuddy”, quando si riuscirà ad uscire dalla ESCAPE ROOM (superando l'ultima lezione). Per un LOGIN successivo, occorre solo inserire nuovamente la propria email e la password scelta.

## Login

Username or Email

Password

[Login](#) [Lost your password?](#)

Remember me

## Register

Username \*

Email address \*

Password \*

[Register](#)



Dopo la REGISTRAZIONE, cliccare su “Start Course” per iniziare il gioco della ESCAPE ROOM. Le LEZIONI sono da seguire in ordine sequenziale, perché alcune sono propedeutiche alla lezione successiva.



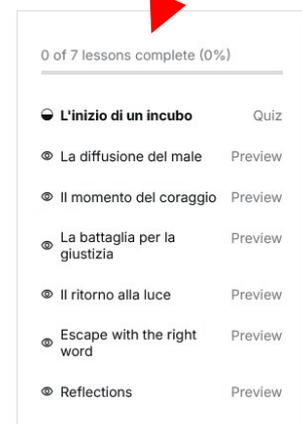
Start course

## Lezioni

- |   |           |
|---|-----------|
| <input type="radio"/> L'inizio di un incubo         | PREVIEW > |
| <input type="radio"/> La diffusione del male        | PREVIEW > |
| <input type="radio"/> Il momento del coraggio       | PREVIEW > |
| <input type="radio"/> La battaglia per la giustizia | PREVIEW > |
| <input type="radio"/> Il ritorno alla luce          | PREVIEW > |
| <input type="radio"/> Escape with the right word    | PREVIEW > |
| <input type="radio"/> Reflections                   | PREVIEW > |

### L'inizio di un incubo

A destra della schermata è presente uno stato di avanzamento che dimostra il grado di completamento. Il menu serve anche per navigare tra le lezioni.

0 of 7 lessons complete (0%)	
<input checked="" type="radio"/> L'inizio di un incubo	Quiz
<input type="radio"/> La diffusione del male	Preview
<input type="radio"/> Il momento del coraggio	Preview
<input type="radio"/> La battaglia per la giustizia	Preview
<input type="radio"/> Il ritorno alla luce	Preview
<input type="radio"/> Escape with the right word	Preview
<input type="radio"/> Reflections	Preview

Per iniziare a giocare, cliccare su

Fai il quiz

È possibile giocare anche a squadre.

Ciascuna lezione ha un Quiz. Il Quiz è collegato allo storytelling del Corso, con la descrizione dello scenario. **Quindi, si suggerisce di prestare molta attenzione al testo che sarà visualizzato di volta in volta.**

Rispondere alla domanda e poi cliccare su **“Completa il Quiz”**

Rispondere correttamente per proseguire

- True
- False



Ad ogni risposta corretta, saranno fornite delle lettere o numeri, che sono gli **“indizi”** da conservare per ciascuna lezione ed alla fine permetteranno di rispondere all’ultimo quiz per uscire dalla ESCAPE ROOM.

✓ Correct [Points: 90/90]

Attenzione! Per poter scappare da questa Escape Room digitale dovrai collezionare gli indizi ricevuti superando i diversi quiz e comporre un codice per uscire dalla stanza.

Indizio: R S 

Pensa al momento in cui Lisa ha ricevuto quel messaggio sconvolgente e alla sua decisione di non dare peso immediatamente a ciò che ha visto.

Come pensi che il comportamento iniziale di Lisa, ignorare il messaggio e tornare in classe, abbia influito sul modo in cui ha gestito la situazione successivamente?

Ripensa ad una situazione personale che immagini molto lontana dalla tua realtà e altamente improbabile, quale sarebbe la tua reazione iniziale?

Al termine di tutti i Quiz, se le risposte saranno corrette, apparirà una ultima riflessione. Cliccare su “Completa lezione” per terminare il Corso ed ottenere il tuo **Certificato di partecipazione al progetto “CyberBuddy”**. Ti sarà inviata anche una email a conferma che hai superato il Corso.

La storia di Lisa ci offre una potente riflessione sul coraggio, la resilienza e l'importanza della comunità nell'affrontare le sfide del cyberbullismo e della manipolazione delle immagini.

La trasformazione di Lisa da vittima a divulgatrice attiva evidenzia come le esperienze traumatiche possano essere convertite in opportunità di crescita personale e di aiuto per gli altri. Attraverso il suo impegno nel sensibilizzare gli altri sui pericoli delle immagini manipolate e l'importanza di un uso responsabile delle tecnologie, Lisa non solo ha ripreso il controllo della sua vita, ma ha anche contribuito a creare un ambiente online più sicuro e rispettoso.

Questa storia ci ricorda che, con il supporto giusto e la determinazione, possiamo superare le avversità e fare la differenza nelle vite degli altri, promuovendo empatia, rispetto e sicurezza digitale.



Successivamente ed in automatico sarai reindirizzato su questa pagina:

Congratulazioni per aver completato questo corso! 🎉



Your Total Grade

**100%**

### L'immagine dietro lo schermo

L'inizio di un incubo	100%
La diffusione del male	100%
Il momento del coraggio	100%
La battaglia per la giustizia	100%
Il ritorno alla luce	100%
Escape with the right word	100%
Reflections	

Clicca su **“Visualizza il certificato”** per scaricare il certificato (PDF) che hai appena ottenuto !

Complimenti !!! 🏆


**CyberBuddy**
**Certificato di completamento**

Questo documento serve a certificare che

**LUISA.ROMANO**

ha completato il corso

L'immagine dietro lo schermo



01/04/2025








cyberbuddyproject.eu



**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. Project Number: 2023-1-BG01-KA220-SCH-000154687



**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. Project Number: 2023-1-BG01-KA220-SCH-000154687