



Co-funded by
the European Union



CyberBuddy

Da Cyberbully a Cyberbuddy:

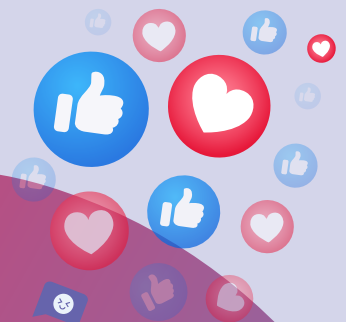
Cooperazione per combattere il
cyberbullismo tra gli studenti delle
scuole secondarie di secondo grado

Project Num. 2023-1-BG01-KA220-SCH-000154687



www.cyberbuddyproject.eu/it

o



Finanziato dall'Unione europea. Le opinioni espresse appartengono, tuttavia, al solo o ai soli autori e non riflettono necessariamente le opinioni dell'Unione europea o dell'Agenzia esecutiva europea per l'istruzione e la cultura (EACEA). Né l'Unione europea né l'EACEA possono esserne ritenute responsabili.



CyberBuddy

I risultati raggiunti:

WP2: CYBERBUDDY ESCAPE ROOMS DIGITALI

Escape room digitali che sfidano gli studenti a gestire situazioni di cyberbullismo attraverso la risoluzione interattiva dei problemi.

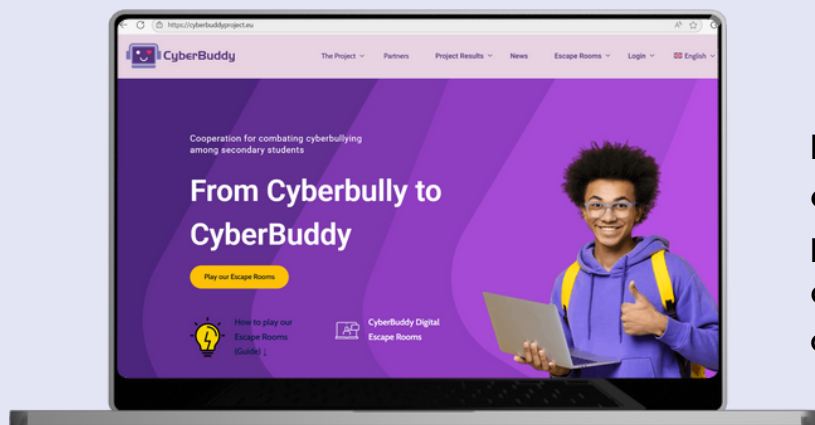
Ogni scenario consente agli studenti di:

- Identificare i rischi di cyberbullismo
- Accrescere la fiducia in se stessi nella gestione dei conflitti online
- Rafforzare il lavoro di squadra e l'empatia digitale

Obiettivi:

- 18 scenari di escape room digitali
- 126 lezioni integrate nei giochi con quiz
- Libro guida su come giocare alle escape room digitali
- Test e validazioni condotti in 5 paesi partner
- Disponibile in 5 lingue: inglese, bulgaro, greco, italiano, portoghese
- Miglioramento dell'empowerment e della consapevolezza digitale tra gli adolescenti

Le nostre escape room consentono agli studenti di sviluppare pensiero critico, fiducia in se stessi ed empatia, imparando al contempo a riconoscere e reagire al cyberbullismo in un ambiente digitale sicuro.



Team

Non-Consensual Sharing of
Photos Online

WP3: PIATTAFORMA DIARI CYBERBUDDY

Una piattaforma online interattiva che riunisce tutte le risorse del progetto.

Include:

- Video che mostrano casi reali di cyberbullismo da tre prospettive: la vittima, l'autore e l'astante.
- Un e-book con casi di studio, spunti di riflessione e indicazioni per un'interazione online sicura.
- Le escape room digitali sviluppate nel WP2.

Risultati:

- Sviluppato e testato il prototipo della piattaforma
- Creati scenari video e argomenti per e-book
- Testato da oltre 100 studenti in 5 paesi
- Piattaforma finalizzata e disponibile in inglese, BG, IT, GR, PT

La piattaforma consente agli studenti di esplorare il cyberbullismo da diverse prospettive, aiutandoli a gestire l'empatia digitale, il pensiero critico e un comportamento online responsabile.



ACTA
FOUNDATION



INNOVAMENTIS
associazione culturale no profit



Agrupamento
de Escolas
Alberto Sampaio
AESAS



I risultati raggiunti:

WP4: LINEE GUIDA "COME CRESCERE UN CYBERBUDDY"

Linee guida pratiche per insegnanti e genitori per identificare, prevenire e gestire i casi di cyberbullismo.

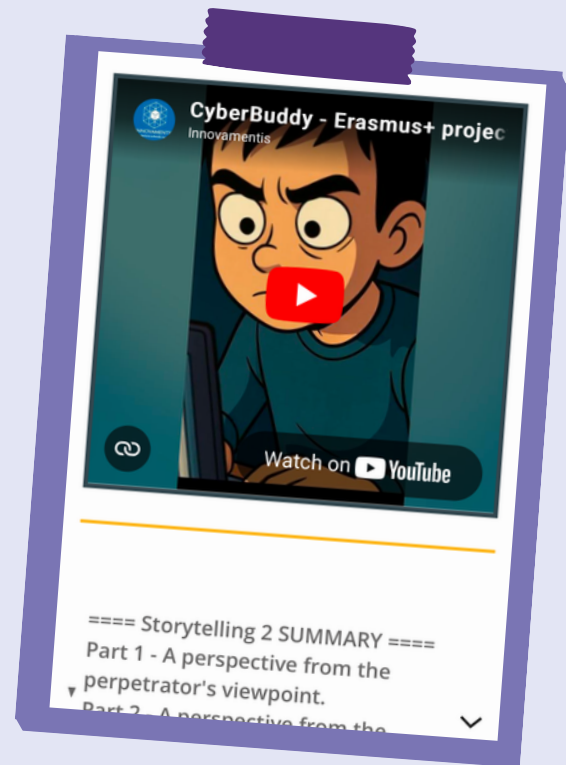
I contenuti principali includono:

- Comprendere le tipologie e i segnali d'allarme del cyberbullismo
- Riconoscere gli indicatori comportamentali ed emotivi
- Strategie per la prevenzione e l'interazione digitale sicura
- Strumenti pratici per rispondere agli incidenti

Risultati:

- Struttura e argomenti convalidati con insegnanti e psicologi
- Testati e perfezionati con diversi insegnanti e famiglie
- Definiti in 5 lingue (inglese, BG, italiano, portoghese, greco)
- Digitalizzati nella piattaforma Cyberbuddy

Le linee guida mirano a responsabilizzare insegnanti e genitori affinché assumano un ruolo proattivo nell'orientare gli studenti verso comportamenti online sicuri, empatici e responsabili.



Insieme trasformiamo i cyberbulli in CyberBuddy.



www.facebook.com/CyberBuddyproject.eu