



Città di Monopoli



Città Metropolitana di Bari
Area Organizzativa V[^]
Pubblica Istruzione, Sport e Servizi Sociali
Assessorato allo Stato Sociale
Assessorato alla Pubblica Istruzione
Osservatorio Laboratorio Tutela Rispetto Emozionale Età Evolutiva
(O.L.T.R.E.E.E.)
Direttore: Prof. Dott. Matteo Villanova

Corso di Formazione per i Professionisti
dell'Età evolutiva e della Genitorialità

Biblioteca Civica "Prospero Rendella"
Piazza Garibaldi – Centro storico – Monopoli (Ba)
30/31 ottobre 2018

"Educazione digitale: bullismo, cyberbullismo e gioco d'azzardo in età evolutiva quale espressione di disagio giovanile"

Il Corso si propone di fornire conoscenza e strumenti per un affiancamento efficace nella prevenzione e nell'intervento sulle ingravescenti problematiche riguardanti il Bullismo, il Cyberbullismo e le gravi conseguenze derivanti (autolesionismo, suicidio, polidipendenza da alcool e sostanze stupefacenti, perversioni sessuali ecc.), approfondendo i nuclei di patologia connessi all'autore ed alle vittime dei reati. Il Bullismo non è qualcosa che la vittima (ed anche l'autore di reato) possono affrontare da soli ma riguarda tutte le esigenze di formazione primaria, Famiglia, Scuola, Luoghi di aggregazione sociale e culturale, mass media e social networks ed in modo specifico a partire dalle prime due. Infatti alla Scuola è stato riconosciuto, dalla Legge 71/2017, il ruolo prioritario di affiancamento ed intervento attraverso l'Educazione digitale affinché ancora prima si possa educare all'Affettività per educare alla Convivenza civile attraverso il lavoro di comprensione, elaborazione e restituzione delle emozioni e la individuazione precoce dei disagi correlati alla difettualità di questa necessità educativa e maturativa. Nella seconda giornata si affronterà una nuova emergenza sociale rappresentata dal Gioco d'azzardo on-line in adolescenza. Legge sul gioco d'azzardo 2018.

Accreditamento partecipanti: Martedì 30 ottobre ore 8.15 - 8.45
Saluti Autorità: ore 8.45. - 9.00

PROGRAMMA

PRIMO MODULO

MARTEDÌ **30 OTTOBRE 2018**
ore 9.00 – 14.00

Bullismo e Cyberbullismo

Definizione, tipologia; differenza tra bullismo e cyberbullismo femminile e maschile. Sexting, Identità on-line, web reputation; hate speech, ecc.. I disturbi del comportamento in età scolare e nuclei di patologia, causa di

difettualità maturative di carattere affettivo e sessuale, degli autori di reati di bullismo e cyberbullismo (disturbo del controllo degli impulsi e della condotta, disturbo oppositivo-provocatorio; disturbo esplosivo-intermittente; disturbo della condotta con e senza tratto calloso anemozionale/Indifferente anaffettivo). Vittima di bullismo (omofobia, transfobia, fragilità emotive ecc.). I bisogni emotivi legati all'uso della rete. Il rischio di Parafilie e Perversioni sessuali nell'adulto..

SECONDO MODULO

MARTEDÌ **30 OTTOBRE 2018**
ore 15.00 – 19.00

Prevenire ed Intervenire

Legge 71/2017. Emozioni ed Affettività. Strategie di intervento per gli autori e vittime di Bullismo e Cyberbullismo, mirati al riconoscimento della vittima di vessazioni emotive e fisiche ed alla costruzione di un buon clima di classe. L'importanza dell'ascolto nella vittima di bullismo e di un intervento consapevole sulla relazione, sulla famiglia, sul gruppo, nella interculturalità, alterità, biodiversità e nelle situazioni di crisi anche attraverso vettori immaginifici come Film, Lettura di libri o percorsi artistici (teatro ecc.) o sportivi (scacchi, attività marziali non agonistiche ecc.) quali "vettori" per il potenziamento dell'autostima e della gestione dello stress. La relazione di aiuto: educativa, maturativa, curativa, giuridica, giudiziaria, criminologica.

TERZO MODULO

MERCOLEDÌ **31 OTTOBRE 2018**
ore 9.00-14.00

Gioco d'azzardo on-line in età evolutiva

Ludopatia: aspetti neuropsicologici, educativi e sociali. Dipendenza da nuove tecnologie e social network (Dipendenza da tablet, smartphone, giochi di ruolo ecc.). Rischi della Rete. La neurofisiologia del meccanismo di gratificazione alla base del processo dell'instaurarsi della Dipendenza recettoriale (Addiction). Sintomatologia del soggetto dipendente dai videogames e giochi di ruolo on-line: diagnosi e principali rischi e intervento. Strutturazioni di progetti per percorsi di intervento efficace sulle dipendenze.