

**AVVISO RETI TERRITORIALI INTEGRATE PER L'INCLUSIONE SOCIALE DELLE PERSONE
(MINORI E ADULTI) SOTTOPOSTE A PROVVEDIMENTI DELL'AUTORITA' GIUDIZIARIA -
ART. 2 Legge regionale n.25/2017**

**(Azione h.1. del PR FSE+ 2021-2027)
PROGETTO TANDEM - ID 4538449**

IL PROGETTO

TANDEM 2.0 è un progetto finanziato dal PR FSE+ 2021–2027 rivolto a minori e giovani adulti sottoposti a provvedimenti dell'Autorità Giudiziaria. Attivo nei cinque Ambiti territoriali della Provincia di Monza e Brianza, promuove percorsi integrati di accompagnamento educativo, psicologico, familiare, formativo e lavorativo, con l'obiettivo di prevenire marginalità e recidiva e favorire l'inclusione sociale. Il progetto rafforza inoltre la collaborazione tra Giustizia Minorile, servizi territoriali, scuole, enti locali e Terzo Settore e realizza azioni di prevenzione e sensibilizzazione nelle scuole e nella comunità.

Titolo del Progetto: *Legalità, Reti e Comunità: Scelte Consapevoli e cittadinanza attiva*

Area Tematica: Educazione Civica / Prevenzione del Disagio Giovanile / Peer Education

Destinatari: Studenti delle Scuole Secondarie di Secondo Grado

Metodologia Didattica: Peer Education, Laboratorio Esperienziale, Role Playing, Cooperative Learning

1. PRESENTAZIONE E MOTIVAZIONE

Il progetto nasce dalla necessità di promuovere tra i giovani una cultura del rispetto delle regole, della responsabilità individuale e dell'impegno civile. In un contesto socio-digitale complesso, l'iniziativa mira a fornire agli studenti strumenti critici per riconoscere e contrastare ogni forma di illegalità, sopraffazione e criminalità organizzata.

Il percorso valorizza in modo centrale la **Peer Education (Educazione tra Pari)** e la testimonianza diretta come veicoli d'impatto emotivo e pedagogico. Attraverso il confronto orizzontale con giovani partecipanti a percorsi di giustizia riparativa/messa alla prova, gli studenti hanno l'opportunità di rispecchiarsi in dinamiche reali e vicine al loro vissuto. Ciò attiva processi di empatia, immedesimazione e de-costruzione degli stereotipi, rendendo il messaggio sulla legalità immediato, autentico e privo di approcci giudicanti.

2. OBIETTIVI FORMATIVI

Obiettivo Generale

Promuovere la cultura della legalità, della responsabilità individuale e della cittadinanza attiva, supportando lo sviluppo di una coscienza critica e consapevole nei contesti reali e digitali.

Obiettivi Specifici

- **Consapevolezza Critica ed Istituzionale:** Sviluppare una comprensione approfondita del valore della Costituzione e del ruolo delle istituzioni democratiche a garanzia dei diritti e delle libertà individuali.
- **Prevenzione dei Comportamenti a Rischio:** Potenziare le competenze socio-emotive (*life skills*) necessarie a prevenire e contrastare fenomeni quali bullismo, cyberbullismo, uso di sostanze e microcriminalità.
- **Responsabilità e Cittadinanza Digitale:** Educare all'uso consapevole dei social media e dell'identità digitale, fornendo strumenti per la prevenzione dei reati informatici, delle *fake news* e delle violazioni della privacy.
- **Impegno Civile e Giustizia Riparativa:** Stimolare il senso di appartenenza alla comunità, superando atteggiamenti di omertà o indifferenza e promuovendo la riparazione del danno come valore formativo.

3. ARTICOLAZIONE DEL PERCORSO (3 INCONTRI)

PRIMO INCONTRO: "Identità, Regole e Relazioni" (Durata: 2 ore)

- **Fase 1: Ice-breaking – "Il Vero o Falso della Classe"**
 - *Attività:* Ciascun partecipante presenta sé stesso condividendo due affermazioni (una vera e una falsa). La classe vota l'affermazione ritenuta "fake news".
 - *Valore pedagogico:* Crea un clima favorevole e introduce operativamente il tema della veridicità delle informazioni e dei bias di percezione.
- **Fase 2: Attività esperienziale – "Gioco della Bilancia"**
 - *Attività:* Dinamica di gruppo e confronto su scelte, responsabilità, pesi ed equilibrio nelle decisioni quotidiane.
- **Fase 3: Debriefing e Sintesi**
 - *Attività:* Rielaborazione guidata dagli operatori su quanto emerso dall'attività, raccordando le percezioni individuali con il valore delle regole condivise.

SECONDO INCONTRO: "Diritto, Testimonianza e Consapevolezza Digitale" (Durata: 2 ore)

- **Modulo Testimonianza – La Giustizia Riparativa:**
 - Intervento e confronto diretto con giovani coinvolti in un percorso di **Messa alla Prova**.

- *Focus*: Racconto delle scelte di vita, conseguenze degli errori e opportunità di riscatto e crescita personale.
- **Modulo Legale/Tecnico – Diritto e Reti Sociali:**
 - Intervento a cura di un avvocato esperto in diritto minorile/digitale.
 - *Tematiche trattate*: Fake news, tutela della privacy, reati informatici, responsabilità penale/civile collegate all'uso imperfetto o illecito dei social media e delle app di messaggistica.

TERZO INCONTRO: "Laboratorio di Cittadinanza Attiva e Riparazione" (Durata: 2 ore)

- **Attività 1: Simulation & Role Play – "Processo al Post"**
 - *Svolgimento*: Analisi di un caso studio verosimile (es. video inoltrato su WhatsApp, cyberbullismo, diffusione non consensuale di materiale privato).
 - *Divisione della classe in 3 ruoli*: **Accusa** (tutela della vittima e norme violate), **Difesa** (attenuanti e analisi della superficialità del gesto), **Giuria Popolare tra Pari**.
 - *Prodotto*: Redazione di una "**Sentenza di Riparazione**", intesa non come sanzione punitiva ma come proposta di azioni concrete a beneficio della comunità scolastica.
- **Attività 2: Riflessione Emotiva – "Storytelling & Lettera al Me del Futuro"**
 - *Svolgimento*: Lavoro individuale o in piccoli gruppi focalizzato sull'impatto delle scelte. Gli studenti rispondono al quesito: "*Se un mio coetaneo si trovasse nella situazione vista con i testimoni, come potrei aiutarlo prima che sia troppo tardi?*"
 - *Prodotto finale*: Realizzazione di un "**Vademecum tra Pari**" (in formato cartolina/flyer/segnaibro) contenente consigli, contatti d'emergenza (es. sportelli d'ascolto, numeri utili, app *YouPol*) da diffondere all'interno dell'Istituto.

4. RISULTATI ATTESI E PRODOTTI FINALI

1. **Competenze acquisite**: Aumento della consapevolezza sui rischi digitali e sulle conseguenze legali delle proprie azioni; sviluppo dell'empatia e di capacità critiche di giudizio.
2. **Elaborati concreti degli studenti**:
 - Carta delle "Sentenze di Riparazione" prodotte nei *Role Play*.
 - "Vademecum tra Pari" diffondibile a livello d'Istituto come risorsa di prevenzione condivisa.