JOINTBY ART
INCLUSIVE PHILANTHROPIC FUND

RESOCONTO FINALE DEL PROGETTO

ARTE E IDENTITÀ

La creatività per la prevenzione

del cyberbullismo

Premessa e finalità del progetto

"Arte e Identità" nasce dall'idea che la prevenzione del cyberbullismo possa essere affrontata non soltanto attraverso l'informazione sui rischi e sui comportamenti da evitare, ma anche lavorando sulle condizioni relazionali e identitarie che rendono possibile una cittadinanza digitale più consapevole. Il progetto ha quindi utilizzato l'arte come spazio di esperienza, espressione e confronto, mettendo al centro il rapporto tra identità fisica e digitale, corpo, tecnologia e relazione con gli altri.

Il progetto si è svolto presso il Liceo Artistico dell'Accademia di Belle Arti SantaGiulia di Brescia e ha coinvolto 56 studenti delle classi 3A e 4A dell'indirizzo Audiovisivo Multimediale e 3B dell'indirizzo Arti Figurative. Il percorso ha proposto pratiche artistiche differenti - arti visive, costruzione di artefatti, rapporto tra materiale e digitale, movimento e performance - per stimolare consapevolezza, capacità riflessiva, creatività e attenzione alla relazione. Il cyberbullismo è stato così affrontato in una prospettiva preventiva e positiva: non come tema isolato, ma attraverso valori quali cura, rispetto, affettività, empatia, ascolto e riconoscimento dell'altro.

La scelta di partire dall'esperienza artistica risponde a un'esigenza precisa: spostare il discorso sul cyberbullismo dal piano delle sole regole di comportamento a quello delle competenze relazionali ed emotive che lo precedono. Riconoscersi, riconoscere l'altro e dare forma a ciò che si prova sono capacità che si esercitano innanzitutto nella relazione in presenza e che accompagnano poi gli studenti anche negli ambienti digitali. In questo senso, i valori su cui il progetto ha lavorato non sono stati presentati come contenuti da apprendere, ma come dimensioni da sperimentare concretamente durante i laboratori (Figura 1).

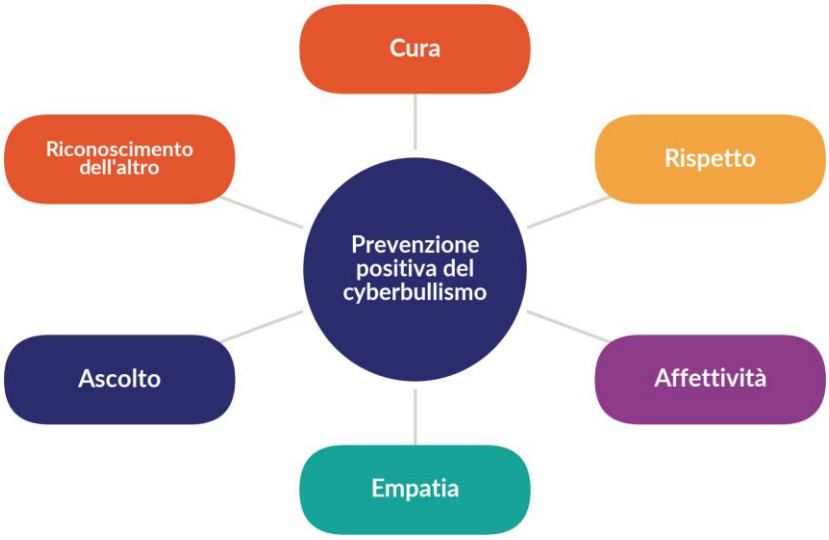


Figura 1. I valori al centro del percorso di prevenzione.

Il progetto in breve

Tabella 1. Scheda sintetica del progetto.

Progetto	**"Arte e Identità" – La creatività per la prevenzione del cyberbullismo**
Sede	Liceo Artistico dell'Accademia di Belle Arti SantaGiulia, Brescia
Destinatari	56 studenti delle classi 3A e 4A (Audiovisivo Multimediale) e 3B (Arti Figurative)
Durata	30 ore complessive di laboratorio
Équipe	4 artisti, 3 docenti universitari con funzione di facilitazione, 4 docenti della scuola
Linguaggi	Arti visive, costruzione di artefatti, rapporto tra materiale e digitale, suono e installazione, movimento e performance
Esiti	4 opere; attività ed esposizioni in 1 palestra, 4 aule e 3 corridoi
Comunità	Studenti, artisti, università, scuola e famiglie
Approccio	Arts-based, preventivo e positivo, centrato sul rapporto tra identità fisica e digitale



Figura 2. Il progetto in numeri: scala e articolazione dell'intervento.

I numeri descrivono un intervento volutamente intensivo: 56 studenti hanno preso parte a 30 ore complessive di laboratorio, accompagnati da 4 artisti, 3 docenti universitari e 4 docenti della scuola. Il percorso ha generato 4 opere e ha progressivamente esteso la propria presenza oltre il singolo laboratorio, coinvolgendo come luoghi di attività o esposizione 1 palestra, 4 aule e 3 corridoi. Le famiglie hanno rappresentato un ulteriore interlocutore della comunità educativa. Più che concentrare l'esperienza in un unico evento, il progetto ha quindi costruito una presenza diffusa nella

scuola, rendendo visibile il lavoro sull'identità e sulla relazione anche negli spazi della quotidianità scolastica.

Chi ha partecipato

Il gruppo dei partecipanti riuniva tre classi appartenenti a due indirizzi differenti (Figura 3). La compresenza di studenti dell'Audiovisivo Multimediale, che per percorso di studi lavorano con immagini in movimento, suono e strumenti digitali, e di studenti delle Arti Figurative, più vicini alla dimensione materica e manuale, ha rappresentato una risorsa per il tema stesso del progetto: il rapporto tra fisico e digitale non è stato soltanto un argomento di riflessione, ma una differenza concreta di competenze e sensibilità presente all'interno del gruppo.

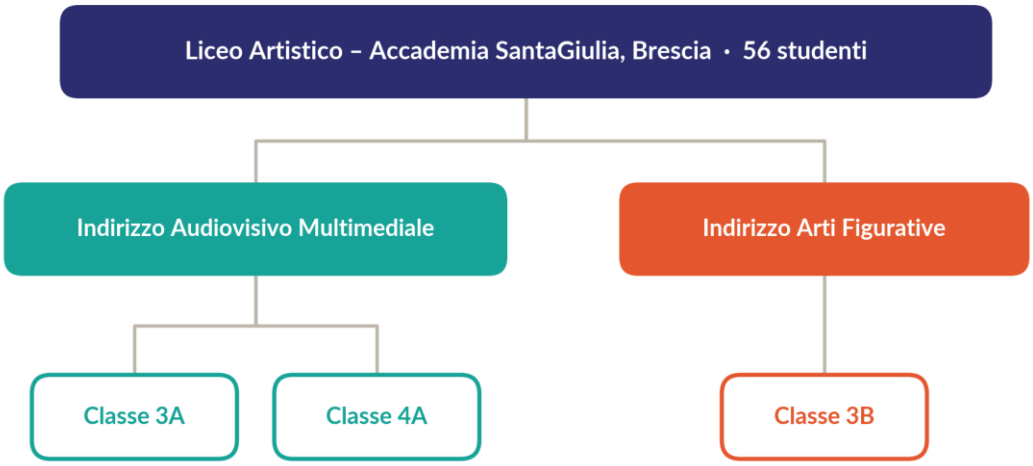


Figura 3. Classi e indirizzi coinvolti.

Un rapporto educativo ravvicinato

Un dato meno visibile, ma significativo, riguarda il rapporto tra adulti e studenti. Con 11 figure adulte – tra artisti, docenti universitari e docenti della scuola – a fronte di 56 studenti, il progetto ha potuto contare sull'insieme del percorso su circa un adulto ogni cinque partecipanti (Figura 4). Questa densità di accompagnamento è coerente con la natura dei laboratori, che richiedevano attenzione individuale, ascolto e tempi di restituzione.



Figura 4. Studenti e figure adulte coinvolte nei laboratori.

Una presenza diffusa negli spazi della scuola

Le attività e le opere hanno interessato complessivamente 8 spazi della scuola: 4 aule, 3 corridoi e 1 palestra (Figura 5). La distribuzione è eloquente: la metà degli spazi coinvolti non coincide con l'aula, ma con luoghi di passaggio e di movimento. Portare il lavoro artistico nei corridoi e in palestra significa renderlo visibile anche a chi non ha partecipato direttamente ai laboratori e trasformare gli ambienti della quotidianità scolastica in occasioni di incontro con i temi del progetto.



Figura 5. Gli spazi della scuola attivati dal progetto.

L'esperienza dei laboratori: dall'identità alla relazione

La struttura dei laboratori ha combinato tre momenti: l'incontro con la poetica dell'artista, la sperimentazione diretta della pratica e una fase di restituzione e riflessione. Artisti e facilitatori hanno lavorato insieme per collegare l'esperienza creativa ai temi dell'identità fisica e virtuale e, attraverso questi, alla prevenzione del cyberbullismo. Questa impostazione ha permesso agli studenti di non essere destinatari passivi di un messaggio educativo, ma autori di oggetti, immagini, azioni e significati.



Figura 6. La struttura in tre tempi dei laboratori.

Ciascuna delle tre fasi aveva una funzione precisa. L'incontro con la poetica dell'artista offriva agli studenti un punto di vista e un linguaggio con cui accostarsi al tema; la sperimentazione diretta chiedeva loro di mettersi in gioco in prima persona, con le mani, con il corpo o con i dispositivi; la

restituzione, infine, permetteva di dare parola a quanto vissuto e di collegarlo ai temi dell'identità e della relazione, online e offline. È soprattutto in quest'ultimo passaggio che l'esperienza artistica diventa consapevolezza: ciò che è stato fatto si trasforma in oggetto di riflessione condivisa.

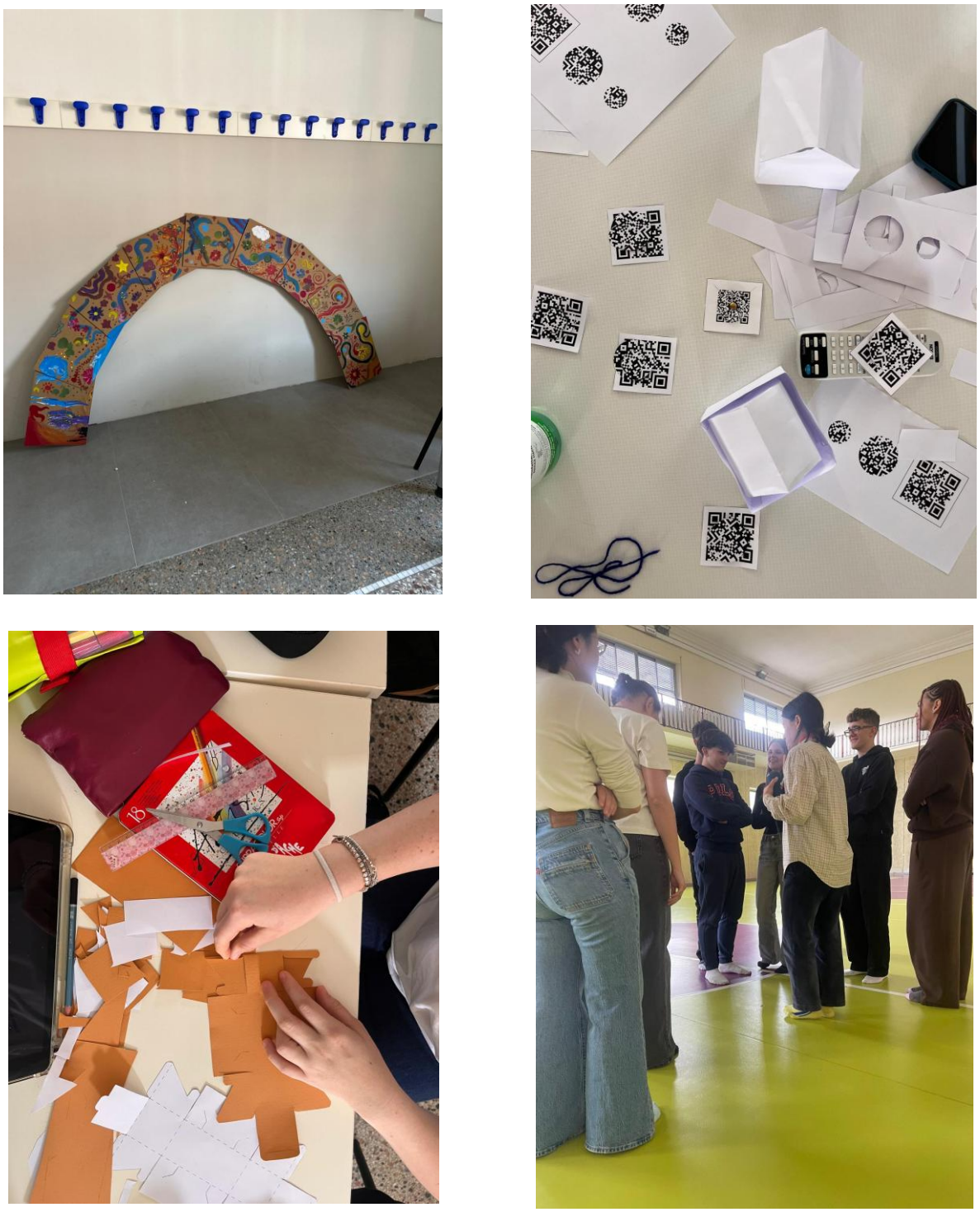


Figura 7. Momenti dei laboratori: l'opera collettiva ad arco, i dispositivi con QR code, il lavoro manuale sugli artefatti e l'attività corporea in palestra.

Le immagini documentano bene questa dimensione esperienziale. Il lavoro manuale e la costruzione di artefatti hanno reso concreta la possibilità di trasformare un'idea individuale in un oggetto condivisibile; l'impiego di QR code e dispositivi cartacei ha portato fisico e digitale nello stesso campo di sperimentazione; il lavoro corporeo e performativo ha spostato l'attenzione

sull'ascolto, sulla presenza e sul modo in cui ci si colloca rispetto agli altri. Anche la produzione collettiva - come nell'opera ad arco composta da interventi differenti - rende visibile un principio centrale del progetto: preservare la specificità delle espressioni individuali costruendo, nello stesso tempo, una forma comune.



Figura 8. Dall'espressione individuale alla forma comune.

Questo passaggio dall'io al noi è particolarmente rilevante in chiave di prevenzione. Il cyberbullismo si alimenta spesso di dinamiche di gruppo in cui la singolarità dell'altro viene ridotta, esposta o derisa; un'esperienza in cui ogni contributo personale trova posto e valore all'interno di un'opera condivisa offre, al contrario, un modello concreto di appartenenza che non cancella le differenze, ma le rende parte di un risultato comune.

Quattro artisti, linguaggi diversi

La scelta degli artisti è stata parte integrante del progetto. I profili individuati condividevano esperienza formativa e attenzione ai temi dell'identità, del corpo, della relazione e del rapporto fra materialità e tecnologia, ma li affrontavano attraverso linguaggi differenti. Questa pluralità ha consentito di proporre agli studenti accessi diversi allo stesso nucleo educativo: l'immagine e il confine tra reale e virtuale; il suono e la dimensione installativa; il corpo, il movimento e l'attivazione dello spazio; la scultura, la cura e la relazione. La diversità delle pratiche non ha quindi frammentato il percorso, ma ne ha costituito uno degli elementi di forza, permettendo a studenti con sensibilità e modalità espressive differenti di entrare nel tema attraverso l'esperienza.

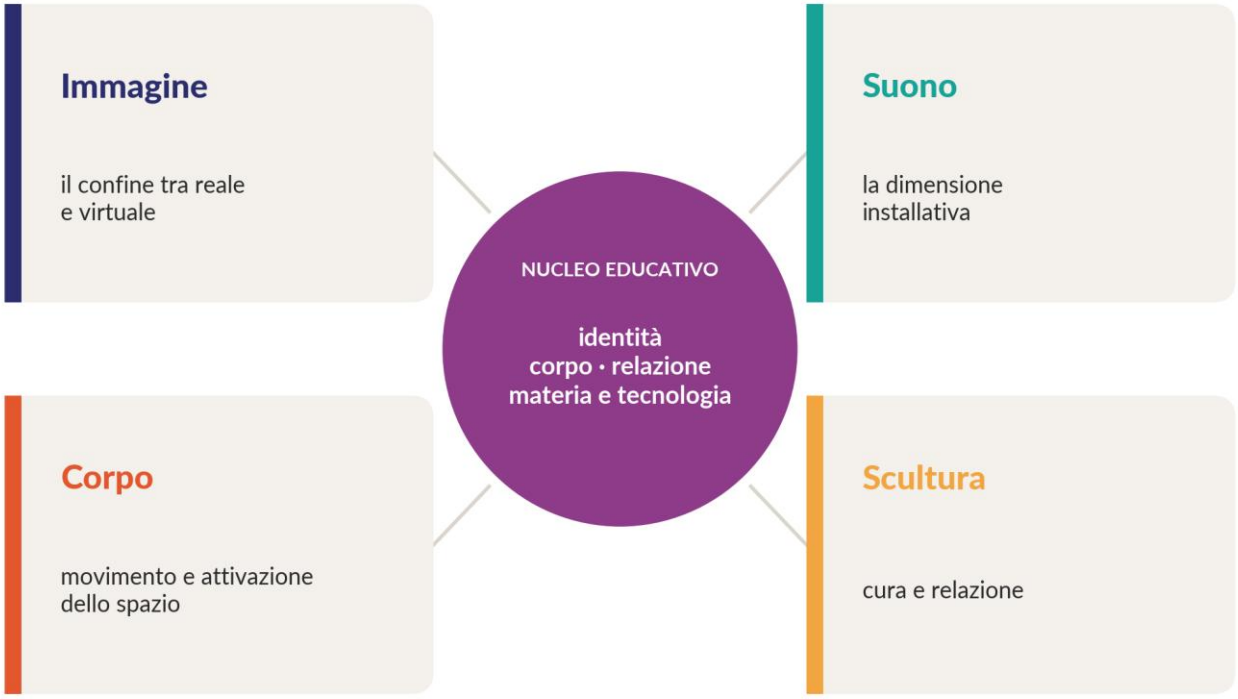


Figura 9. Quattro linguaggi artistici, un unico nucleo educativo.

Le quattro pratiche possono essere lette come altrettanti accessi complementari al medesimo nucleo (Figura 9 e Tabella 2). Alcune hanno lavorato più direttamente sul confine tra reale e virtuale, altre sulla percezione di sé e degli altri nello spazio, altre ancora sulla dimensione della cura. Proprio questa varietà ha permesso al percorso di raggiungere studenti diversi, valorizzando sia chi si esprime con maggiore facilità attraverso l'immagine o il suono, sia chi trova nel corpo o nella materia il proprio canale privilegiato.

Tabella 2. Linguaggi artistici e contributo al percorso educativo.

Linguaggio	Focus della pratica	Contributo al percorso
Immagine	Il confine tra reale e virtuale	Interrogare il modo in cui ci si rappresenta e si viene rappresentati, online e offline
Suono	La dimensione installativa	Costruire ambienti che coinvolgono chi li attraversa e ne modificano la percezione
Corpo	Movimento e attivazione dello spazio	Allenare ascolto, presenza e attenzione al modo in cui ci si colloca rispetto agli altri
Scultura	Cura e relazione	Dare forma materiale alla cura e al riconoscimento dell'altro

Una comunità educativa attorno ai laboratori

Accanto agli artisti, il progetto ha coinvolto 3 docenti universitari con funzione di facilitazione e 4 docenti della scuola. Il loro ruolo è stato importante nel collegare la pratica artistica alla riflessione, sostenere la partecipazione degli studenti e mantenere il dialogo con il contesto educativo. Il coinvolgimento delle famiglie ha ulteriormente ampliato il perimetro dell'iniziativa. Ne è derivato un modello di intervento nel quale arte, scuola e competenze accademiche non operano in sequenza, ma collaborano attorno alla stessa esperienza educativa.

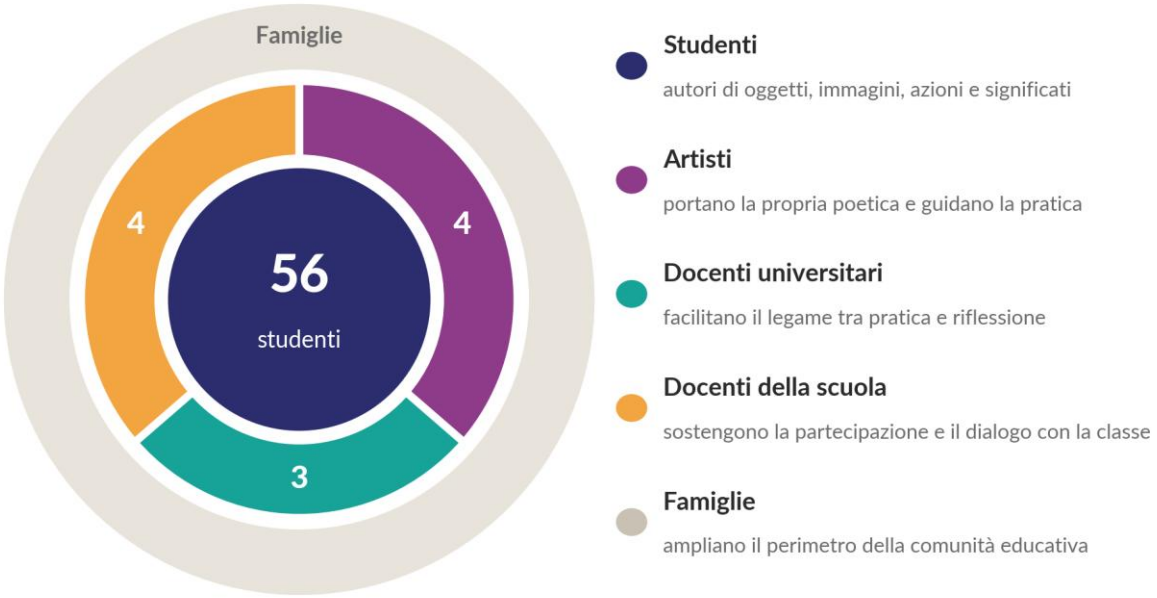


Figura 10. La comunità educativa attorno ai laboratori.

La Figura 10 restituisce questa architettura: al centro gli studenti, protagonisti e autori dell'esperienza; attorno a loro le tre componenti dell'équipe – artisti, docenti universitari e docenti della scuola – con competenze diverse ma convergenti; sullo sfondo le famiglie, che estendono il dialogo oltre la scuola. È una configurazione particolarmente adatta a un tema come il cyberbullismo, che attraversa la vita dei ragazzi a scuola, a casa e online e che richiede quindi una corresponsabilità educativa diffusa.

Elementi di forza e indicazioni per la replicabilità

L'esperienza permette di individuare alcuni elementi che ne hanno caratterizzato la qualità e che possono orientare la riproposizione del modello in altri istituti (Figura 11 e Tabella 3). Non si tratta di una ricetta da applicare in modo meccanico, ma di condizioni da adattare ai diversi contesti, alle risorse disponibili e alle caratteristiche dei gruppi classe.

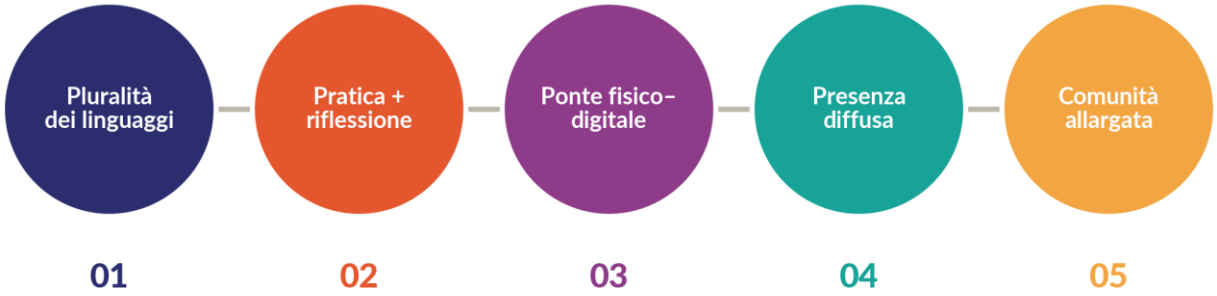


Figura 11. Cinque elementi chiave del modello "Arte e Identità".

Tabella 3. Dagli elementi di forza alle indicazioni operative.

Elemento	Nel progetto	Indicazione per la replicabilità
01 Pluralità dei linguaggi	Quattro artisti con pratiche diverse attorno a un nucleo comune	Selezionare profili artistici complementari, condividendo in anticipo i temi educativi di riferimento
02 Pratica + riflessione	Ogni laboratorio articolato in incontro, sperimentazione e restituzione	Riservare sempre un tempo strutturato alla restituzione, sostenuto da figure di facilitazione
03 Ponte fisico-digitale	QR code, dispositivi e artefatti materiali nello stesso spazio di lavoro	Progettare attività che mettano in relazione oggetti concreti e dimensione digitale
04 Presenza diffusa	Attività ed esposizioni in aule, corridoi e palestra	Coinvolgere gli spazi comuni per rendere il percorso visibile all'intera comunità scolastica
05 Comunità allargata	Collaborazione tra scuola, università, artisti e famiglie	Definire fin dall'inizio ruoli e momenti di raccordo tra i diversi attori

Conclusioni

Questa sperimentazione di "Arte e Identità" mostra soprattutto la concretezza di un approccio arts-based alla prevenzione: 30 ore di attività, quattro linguaggi artistici, quattro opere e una presenza che si è estesa dalle aule alla palestra e ai corridoi hanno trasformato un tema complesso come il cyberbullismo in occasioni di fare, osservare, muoversi, costruire e discutere insieme. Il valore del progetto risiede proprio in questa scelta: affrontare la relazione digitale partendo dalle persone, dai corpi, dalle identità e dalle relazioni che esistono anche fuori dallo schermo. La collaborazione tra studenti, artisti, docenti universitari, docenti della scuola e famiglie offre inoltre una base concreta per la replicabilità dell'esperienza e per il suo adattamento ad altri contesti.

In sintesi

01 Un approccio preventivo e positivo, che affronta il cyberbullismo a partire dai valori della relazione.

02 Quattro linguaggi artistici, un unico nucleo educativo: identità, corpo, relazione, materia e tecnologia.

03 Un metodo in tre tempi – incontro, sperimentazione, restituzione – che trasforma l'esperienza in consapevolezza.

04 Una presenza diffusa negli spazi e una comunità educativa allargata come basi per la replicabilità.