INDICE

- LA PEER EDUCATION pag.2
- LAVORARE IN GRUPPO pag.3
- STRUTTURA DELL'INTERVENTO pag.5
- CYBERBULLISMO pag.7
- SEXTING pag.10
- PEDOFILIA pag.13
- FAKE NEWS E PRIVACY pag.15
- IL MONDO DEI SOCIAL NETWORK pag.18
- ALLEGATI pag.21

LA PEER EDUCATION

Letteralmente "Peer Education" significa "**Educazione tra Pari**". Il nome è inglese in quanto tale modalità è nata nei paesi anglosassoni, dove viene praticata da molti anni sia nelle scuole che in altri ambienti, soprattutto per fare attività di prevenzione di comportamenti a rischio e di alcune malattie sessualmente trasmissibili.

È chiaro che tra compagni e persone dello stesso ambiente o della stessa età si parla un linguaggio simile, si hanno gli stessi interessi e risulta quindi più facile comunicare, dialogare e aprirsi. Spesso parlare con un adulto è più difficile soprattutto a scuola: non sai se ti capisca, a volte hai la sensazione che non dia la giusta importanza a quello che dici ma, soprattutto, c'è la paura di essere giudicati o considerati male.

È più facile quindi parlare con una persona della stessa età, che vive esperienze analoghe e che ha un linguaggio ed un modo di porsi simile.

Il **Peer Educator è** un/a compagno/a di scuola interessato/a al dialogo, che ha voglia di interagire con gli altri e di mettersi in gioco in prima persona, che ha voglia di confrontarsi e di stimolare altri riguardo diverse questioni, che non ha paura della fatica e che è disposto a dare una parte del suo tempo per tutto questo.

Per diventare un Peer Educator è necessario seguire un corso di formazione che permette di approfondire gli argomenti di cui si andrà a parlare con i compagni, inoltre fornisce le indicazioni pratiche sulla conduzione di un gruppo, sulle strategie per facilitare il dialogo e su come tenere alti interessi e curiosità.

LAVORARE IN GRUPPO

Per poter svolgere l'intervento in classe in modo sereno, divertente ed utile per tutti, risulta necessario avere in mente **5 indicazioni**:

1. **Creare un buon ambiente di lavoro**: gradevole ed amichevole, fare in modo di non essere disturbati e di non disturbare, per far ciò è importante disporre i partecipanti in cerchio.
2. **Definizione del tempo**: tenere presente il tempo dedicato ad ogni momento dell'intervento, il tempo totale a disposizione e i tempi di attenzione dei ragazzi.
3. **Norme per la discussione**: parlare uno per volta, non ridere su ciò che dicono gli altri, rispettare le opinioni altrui, nessuno è obbligato a parlare.
4. **Creare un clima di fiducia**: contrattare che tutto ciò che verrà detto e discusso in classe è confidenziale e va rispettato, favorendo così l'accettazione dei vari interventi.
5. **Ruolo del Peer**: è un conduttore quindi incoraggia la partecipazione di tutti, non esprime giudizi ne moralizza, accetta il silenzio, osserva con attenzione i messaggi non verbali, aiuta il gruppo a rimanere nel tema, sintetizza i punti della discussione e infine sa chiedere aiuto.

Ricordate: se dovessero esserci problemi che impediscono lo svolgimento del lavoro, gli operatori sono presenti a scuola durante gli interventi, per eventuali confronti e consigli.

Le **dinamiche di gruppo** sono alla base del nostro modo di lavorare con gli altri in qualsiasi situazione. Per riuscire a condurre l'intervento in modo efficace è importante analizzare le dinamiche che potrebbero emergere in classe o che vedete emergere in tante altre occasioni in cui vi rapportate con altri vostri coetanei.

- **Comunicazione**: si trasmettono sempre dei messaggi agli altri, sia tramite parole (7%) che con l'uso della comunicazione non verbale (93%). Tale tipo di comunicazione è fatta di gesti, espressioni del volto, sguardo, tono della voce, comportamenti del corpo e tanto altro.
- **Gruppo della classe**: la classe tende solitamente ad organizzarsi in sottogruppi con dinamiche specifiche, ruoli formali e leader informali riconosciuti dal gruppo. Tali sottogruppi possono essere capaci di collaborare ed accettare opinioni diverse o essere giudicanti e critici contro gruppi/singoli individui. Quando è possibile sarebbe utile conoscere alcune persone o caratteristiche della classe prima di svolgere il proprio intervento.

- **Leadership e potere**: il leader all'interno del gruppo è la persona che domina, che ha più potere di influenzare gli altri in positivo e in negativo. Esistono diverse tipologie di leader: autoritario, democratico, carismatico ecc. Questo suo ruolo può essere stato conferito per la sua personalità estroversa, perché impedisce agli altri di esprimersi, perché è più informato rispetto ad altri in particolari argomenti.

Quali **problemi e difficoltà** possono quindi presentarsi durante l'intervento in classe?

- **Leadership**: una persona o un piccolo gruppo che esercitano maggiormente il potere, potrebbero monopolizzare la situazione, non lasciare spazio agli altri per intervenire ed esprimere le proprie idee. Si potrebbero sostenere e valorizzare anche altre persone, coinvolgere in attività diverse le persone o la persona che causa/causano confusione.
- **Confusione**: potrebbe manifestarsi per fraintendimenti, argomenti fuori tema, linguaggi diversi, incomprensioni. Per provare a risolvere tale situazione ci si deve aiutare tra peer per spiegarsi con parole diverse e sostenersi, avendo ben in mente l'obiettivo della discussione e condividerlo con la classe, usare diversi strumenti come video, cartelloni.
- **Atmosfera negativa, di noia**: potrebbero esserci delle aspettative diverse nel gruppo classe, situazioni difficili o interferenze esterne. Delle soluzioni possibili potrebbero essere: ridefinire insieme tempi ed argomenti, decidere di lasciare del tempo libero o tempo per affrontare specifiche tematiche prima del suono della campanella, rompere la tensione e cercare di capire cosa c'è che non va, far sfogare le frustrazioni.

STRUTTURA DELL'INTERVENTO

Durante il corso di formazione si approfondiranno i seguenti argomenti relativi all'utilizzo del socialnetwork: privacy, pedofilia, sexting, cyberbullismo, hate speech, fake news e netiquette.

Saranno gli stessi peer educator che entreranno nelle classi a formulare il programma delle due ore di intervento, sulla base degli argomenti, dei video e delle attività proposte. Di seguito proponiamo una ipotesi di struttura dell'intervento.

Presentazione del progetto

Questionario Pre intervento

Disposizione dell'aula (Setting)

Rompighiaccio: -

Composto da un giro di nomi ed una caratteristica personale (colore, animale, cantante preferito ecc). Durante l'esecuzione del rompighiaccio i Peer approfitteranno di ciò che emergerà per ricollegarsi ad alcune informazioni che hanno ricavato dai Social (Es. "Si, so che ti piacciono i cani, infatti tu hai un Bovaro del Bernese di nome Attila.")

Attività: -

Privacy: I ragazzi riceveranno dai Peer delle buste aperte (per chi ha il profilo di Instagram aperto) o chiuse (per chi invece ha il profilo privato).

I ragazzi con la busta chiusa potranno decidere se aprire o meno la busta così da mostrarne il contenuto (screen del profilo chiuso o vuota), mentre per chi ha la busta aperta troverà al suo interno foto/informazioni che sono visibili in rete. Lo scopo di tale attività è di attivare emotivamente i ragazzi rispetto a tale tematica per poi approfondirla mostrando loro le condizioni d'uso di Instagram che accettano iscrivendosi in tale social. Si concluderà tale parte dando alcune nozioni e consigli per tutelare la propria privacy. -

Pedofilia: Verrà mostrato ai ragazzi un video che tratta l'argomento, come ad esempio "Dall'altra parte" in cui attraverso un profilo falso un pedofilo aggancia una ragazzina, per introdurre la tematica che verrà poi trattata e discussa tramite un brainstorming alla lavagna.

- *Sexting*: Collegandosi a quanto emerge dal brainstorming sulla pedofilia (foto, internet, sessualità) si discuterà liberamente con i ragazzi del Sexting, illustrando loro tale fenomeno e rilasciando alcune nozioni riguardo sia alla tutela della propria privacy sia rispetto al rischio che si potrebbe incorrere in certe situazioni particolari in cui tali immagini/video girano nei telefoni di molte persone.

- *Cyberbullismo:* Si dividerà la classe in 4 gruppi, a cui verranno dati dei ruoli rispetto a due situazioni di cyberbullismo. I ragazzi verranno invitati ad immedesimarsi nei protagonisti e a ragionare su quanto farebbero loro in tale situazione. Si innescherà così una discussione libera rispetto alle azioni da fare o meno in determinati contesti e situazioni ben precise molto vicine ai ragazzi. Alla fine della rappresentazione verrà spiegato ai ragazzi come tali situazioni siano reali, ci si può così collegare alla storia di Carolina e illustrare la legge sul Cyberbullismo.

Se si ha a disposizione ancora tempo si potrebbe riflettere sulle differenze tra bullismo e cyberbullismo dividendo la lavagna in due colonne e dando ai ragazzi dei post it. In tale foglietto scriveranno le caratteristiche principali che dovranno quindi attaccare su una delle due parti corrispondenti al fenomeno descritto. Si analizzeranno quindi differenze e analogie tra bullismo e cyberbullismo. –

Hate Speech: Si proseguirà l'intervento mostrando ai ragazzi il video "Hate Speech", incitamento all'odio in rete, che sottolinea l'importanza del pensiero critico prima di compiere qualsiasi azione.

- *Fake news:* La classe rimarrà divisa nei gruppi che diventeranno delle squadre che si sfideranno in un "Vero e Falso". Verranno dette loro alcune notizie di cui dovranno decidere se si tratta di Fake News o di notizie reali. Si concluderà il gioco riflettendo riguardo l'attendibilità della fonte, della veridicità della notizia e del business che si trova alla base di tale fenomeno.

- *Netiquette:* l'intervento si potrà concludere riflettendo riguardo l'importanza del Web e dei Social e di quante opportunità possano offrire.

Ciò che fa la differenza tra rischio e risorsa è l'atteggiamento, le scelte e il comportamento che si mettono in atto. Si parlerà così di "Netiquette" ossia di buona educazione in internet, dando consigli per poter contrastare e prevenire situazioni di rischio.

Verifica partecipata: Verrà consegnato un foglietto con un Semaforo in cui i ragazzi diranno la propria opinione riguardo al progetto nei colori: Verde (ciò che mi è piaciuto di più dell'intervento), Giallo (ciò che non mi ha colpito totalmente, in cui cambierei qualcosa) e Rosso (quello che non mi è piaciuto) esprimeranno così un pensiero o una riflessione riguardo il progetto compiuto in classe.

CYBERBULLISMO

Il Cyberbullismo **è** una variante del tradizionale bullismo. Con tale termine si intende un atto aggressivo e/o offensivo, intenzionale, condotto da un individuo o da un gruppo di persone attraverso il contatto elettronico, ripetuto nel tempo contro una vittima che non può difendersi.

E' quindi un atto volontario, ripetuto, dannoso che si può distinguere in **8 tipologie**:

- **Flamming** (invio di messaggi violenti e volgari per suscitare conflitti verbali)
- **Harassment** (molestie perpetuate tramite canali di comunicazione con azioni, parole e comportamenti persistenti verso una singola persona);
- **Cyberstalking** (comportamenti che tramite le tecnologie sono attuati per perseguitare le vittime per infastidirle e molestarle fino al punto di non sentirsi al sicuro nemmeno a casa);
- **Denigration** (divulgazione di notizie false o dispregiative per danneggiare la reputazione o le amicizie di colui che è preso di mira);
- **Impersonation** (il persecutore si appropria dell'identità virtuale della vittima e compie una serie di azioni che la porranno in difficoltà relazionali e in imbarazzo, è il furto d'identità);
- **Outing** (compiuto per ingannare la vittima prima tramite la sua fiducia, reperendo confidenze private e materiale personale, per poi diffondere al fine di danneggiare la reputazione);

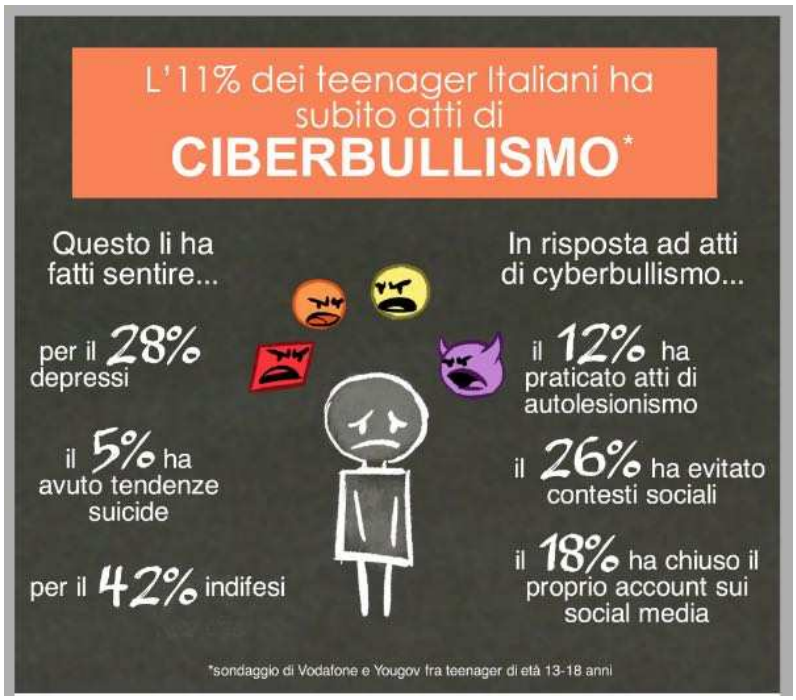
- **Exclusion** (escludere intenzionalmente un altro utente dal gruppo di amici, dalla chat);
- **Happy slapping** (fenomeno giovanile del divertimento tramite schiaffi a sconosciuti, ripreso e diffuso).

Una delle **caratteristiche** del cyberbullismo è la sua capacità di raggiungere un numero potenzialmente elevatissimo di persone, aumentandone la sua dannosità in quanto tutto viene amplificato perché coinvolge un numero altissimo di spettatori.

Altre caratteristiche sono il possibile anonimato, l'assenza di supervisione da parte di adulti, il contatto 24ore su 24 e quindi maggior intrusività e la dannosità. Molti giovani cyberbulli, in primo luogo sono motivati ad agire dalla vendetta. Vi è la tendenza, da parte di alcune vittime di bullismo, di trovare un modo di vendicarsi delle ingiurie subite, diventando così un bullo-vittima. Questi giustificano le proprie azioni poiché loro stessi sono stati perseguitati ed infastiditi. Compiendo atti di bullismo elettronico, verso altre persone, provano un senso di sollievo e vendetta per tutto ciò che hanno dovuto subire in passato. Principalmente la vendetta ricade sui loro aguzzini e, meno frequentemente, su persone all'apparenza ancor più vulnerabili. Non sempre però il cyberbullo agisce per vendicarsi. Frequentemente lo fa per puro scopo d'intrattenimento: per aumentare il proprio ego, per ricordare alle persone al loro "posizione sociale" o, ancor più semplicemente, per farsi una risata con un coetaneo. Infine, come nel bullismo tradizionale, molti giovani compiono atti di cyberbullismo poiché pensano che le vittime se lo meritino.

Le **conseguenze** di tali gesti possono essere sia sociali ed emotive (paura e preoccupazioni, scarsa autostima, isolamento sociale, stati depressivi, disturbi del sonno, tentativo di suicidio e suicidio) che scolastiche (peggioramento del rendimento, abbandono scolastico e difficoltà di concentrazione).

Si hanno conseguenze anche nel bullo (abuso di sostanze, problemi con la giustizia, difficoltà familiari, fallimento scolastico) e nei spettatori (paure e stati d'ansia generalizzati, adozione di comportamenti aggressivi e difficoltà scolastiche).



Ricordate: E' importante conservare le prove dell'abuso come data e ora, contenuto dei messaggi e l'ID del mittente come per esempio il numero di telefono. Ciascun minore ultraquattordicenne (o i suoi genitori) può inoltrare al titolare del trattamento o al gestore del sito/social media un'istanza per l'oscuramento, la rimozione o il blocco dei contenuti diffusi nella rete. Se entro 24 il gestore non avrà provveduto, l'interessato può rivolgere analoga richiesta al Garante per la protezione dei dati personali, che rimuoverà i contenuti entro 48 ore.

La sostituzione di una persona, o furto d'identità è un **reato**: 494 codice penale. Il cyberbullismo è un **reato** ed è tutelato dalla legge 29 maggio 2017, n.71.

SEXTING

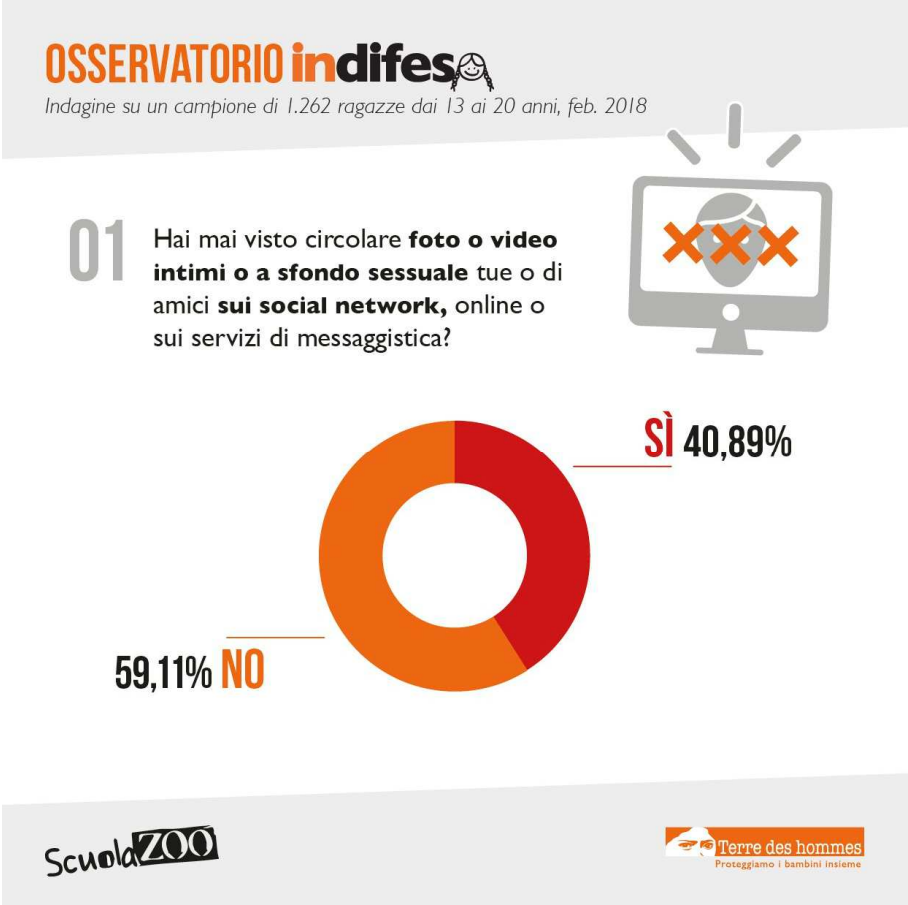
Il termine sexting **rappresenta** l'invio o la recezione via cellulare o internet di messaggi, immagini o video dai contenuti sessualmente espliciti. I contenuti sono trasmessi ad una singola persona o a un gruppo attraverso reti sociali o servizi di messaggeria quali Facebook o WhatsApp. Se tali contenuti vengono utilizzati per scopi vendicativi e quindi diffusi si parla di **Revenge Porn**, una forma deliberata per colpire ed umiliare. Il 2 aprile 2019 è stata approvata alla Camera dei Deputati la proposta di legge per il Revenge porn: chi lo mette in pratica quindi potrà essere accusato di molestia, violazione della privacy, diffamazione, ma anche di istigazione al suicidio, qualora dalla pubblicazione dei video o delle immagini dovessero derivare atti tragici.

Il sexting può essere usato dagli adolescenti **per** ravvivare una relazione: l'invio di una immagine o di un video provocante vuol essere una prova d'amore o un tentativo di abbordaggio, oppure può essere legato a molestie, bullismo e violenza. Le immagini possono essere anche inviate a un gruppo di amici per divertimento o curiosità.

Le **conseguenze** che si hanno a seguito della diffusione dei contenuti sono molto severe soprattutto nelle vittime: tendono a sentirsi isolati, spaventati e scoraggiati aumentando il numero di assenze, un calo dei voti e il ritiro da tutte le attività scolastiche.

Ricordate: Il sexting è una responsabilità collettiva, infatti le persone che hanno una responsabilità sono tante: chi scatta la propria foto o video e la invia non commette nessun reato ma si espone ad un rischio non controllabile, chi richiede la foto/video commette doppio **reato** quali istigazione a reato e la molestia sessuale, chi riceve la foto e la condivide con altri commette un **reato** di diffusione di materiale pornografico e reato contro la privacy, anche per chi non cancella ciò che riceve in quanto detiene materiale privato e pornografico, se poi si tratta di fotografie di minori il reato è ancora più grave in quanto è materiale pedopornografico.

OSSERVATORIO indifesa
Indagine su un campione di 1.262 ragazze dai 13 ai 20 anni, feb. 2018
04 Qual è il posto dove ti senti meno sicura?
10,54% SCUOLA
15,37% PALESTRA, piscina, campo sportivo
4,44% ORATORIO, parrocchia
2,38% CASA
59,51% ONLINE (social, messaggi, siti, ecc...)
35,34% ALTRO
ScuolaZOO
Terre des hommes
Proteggiamo i bambini insieme


OSSERVATORIO indifesa
Indagine su un campione di 1.262 ragazze dai 13 ai 20 anni, feb. 2018
01 Hai mai visto circolare foto o video intimi o a sfondo sessuale tue o di amici sui social network, online o sui servizi di messaggistica?
SÌ 40,89%
59,11% NO
ScuolaZOO
Terre des hommes
Proteggiamo i bambini insieme

Spett-ATTORI del web

Un'overview dei risultati della ricerca realizzata da Doxa Kids per Telefono Azzurro sull'utilizzo della Rete da parte di bambini e adolescenti. Edizione 2018.

QUALI SONO I RISCHI DEL WEB SECONDO I RAGAZZI?

Sessualità — 72%

Paura e curiosità rispetto a relazioni intime online e allo scambio/visione di foto e video

	12-14 anni	15-18 anni
Incontrare malintenzionati	44	41
Fidarsi troppo di qualcuno online	29	39
Ricevere richieste per invio foto e/o video	19	25
Ricevere complimenti non graditi da estranei	20	19
Ricevere richieste di incontri offline	09	12

Conosce almeno un coetaneo iscritto a un'app o sito di incontri

15%

12-14 anni	18-15 anni
10	20

Conosce almeno un coetaneo che guarda video con contenuti pornografici

40%

12-14 anni	18-15 anni
33	45

Violenza e prevaricazione — 55%

Cyberbullismo, linguaggio volgare e comportamenti offensivi e violenti

12-14 anni	15-18 anni	
32	16	Leggere frasi volgari o violente
31	38	Subire cyberbullismo
15	18	Leggere contenuti offensivi

Cosa pensi delle challenges "rischiose" delle sfide che vengono diffuse in rete (es. Blue Whale, Neknomination, Salt and ice, 31 rainbow milk, Daredevil Selfie) ?

	12-14 anni	18-15 anni
Mi spaventano	41	27
Parlarne troppo aumenta il rischio di emulazione	21	27

Contenuti personali — 34%

Condivisione diretta e indiretta di informazioni private

	12-14 anni	15-18 anni
Rovinare la propria reputazione	05	11
L'utilizzo dei propri dati senza consenso	13	23
Postare qualcosa senza pensarci abbastanza	19	14

In una diretta streaming / live / storie ti è mai capitato di avere un 'esperienza spiacevole?

59%

12-14 anni

Uso del denaro — 22%

Abitudini e influenze nei comportamenti di acquisto online

12-14 anni	15-18 anni	
24	21	Spendere soldi senza rendersene conto

Cosa influenza gli acquisti dei più piccoli?

Televisione	Passaparola imitazione fra pari	Youtuber Personaggio online
54%	50%	24%

Ricerca di informazioni — 21%

Internet come fonte di notizie sulla propria salute... e non solo

	12-14 anni	15-18 anni
Incontrare notizie false (fake news)	12	26

Cercando in internet informazioni sulla salute ti è capitato di ...

	12-14 anni	15-18 anni
Trovare informazioni discordanti	15	26
Trovare informazioni che si sono rivelate false	16	22
Leggere informazioni che mi hanno terrorizzato	14	20

PEDOFILIA

Quando si parla di pedofilia on-line si fa **riferimento** al comportamento di adulti che utilizzano la rete internet per ottenere contatti o incontri con i bambini che sono in rete, per rintracciare e scambiare materiale fotografico o video pedopornografici o per incontrare altri pedofili per alimentare le loro fantasie sessuali deviate.

I ragazzi di oggi vivono immersi nella tecnologia: fare amicizia, condividere un interesse, innamorarsi, parlare e partecipare alla vita sociale dei propri amici si fa anche attraverso la rete. L'estrema confidenza che i giovani hanno con il Web li conduce talvolta a valicare i confini della prudenza, gli consente di perseguire la loro naturale curiosità verso l'amore con maggiore libertà di quanto farebbero nella vita reale. Chi ha interesse ad avere contatti con minori sa che il Web è il posto giusto dove "avvicinarsi" ai giovani, perché sono tutti sempre connessi, liberi e con la convinzione di essere al sicuro.

L'adescamento è un lungo lavoro di manipolazione che soggetti adulti compiono sul web per avvicinare minori, per indurli a fare cose che non sono adatte alla loro età, per obbligarli a fotografare e filmare il privato che può diventare pubblico, su internet.

La denuncia è un atto importante che apre la strada alla messa in sicurezza dei bambini e dei ragazzi e la chiude definitivamente alle intenzioni malate dei pedofili on-line.

A partire dal 2012 in Italia viene introdotto un **reato** che riconosce il carattere di pericolosità dei contatti sessuali on-line tra minori e adulti: l'adescamento (art. 609undicies del c.p. previsto dalla legge n. 172/2012). Già Il 2 marzo 2006 era entrata in vigore la Legge n. 38/06 che introduceva delle modifiche alle disposizioni già formulate dalla precedente normativa n. 269/98 che aveva introdotto nel codice penale ed in quello di procedura penale importanti novità atte a permettere, alle Forze di Polizia ed alla Magistratura, un contrasto maggiormente incisivo riguardo la pedofilia on-line.

LE FASI DELL' ADESCAMENTO DEI MINORI ON-LINE
1. FASE
L'AMICIZIA
Si instaura l'avvicinamento e si crea il contatto con la vittima.
+1
2. FASE
SOLIDIFICAZIONE DEL RAPPORTO
Si cementifica l'amicizia e si instaura un clima di fiducia.
ciao!!! ke fai??
3. FASE
VALUTAZIONE DEL RISCHIO
Si controlla che non ci sia l'interferenza dei genitori e si fa l'analisi degli aspetti logistici (es. dove è posizionato il pc).
4. FASE
ESCLUSIVITÀ DEL RAPPORTO
Si cerca di costruire un legame affettivo e si instaura una profonda intimità virtuale.
Sai che con me puoi parlare di tutto!
5. FASE
FASE SESSUALE
Si passa all' invio di materiale pornografico o all'incontro.
18
magazzino
adoleScienza
Graphic by Giorgia Pireddu

FAKE NEWS E PRIVACY

Il termine inglese **fake news** (letteralmente in italiano *notizie false*) indica articoli redatti con informazioni inventate, ingannevoli o distorte, resi pubblici con il deliberato intento di disinformare, diffondere bufale e condizionare in modo distorto l'opinione pubblica in alcune tematiche politiche attraverso i mezzi di informazione.

Tradizionalmente a veicolare le *fake news* sono i grandi media, ovvero le televisioni e le più importanti testate giornalistiche. Tuttavia con l'avvento di Internet, soprattutto con la condivisione dei media sociali è aumentata esponenzialmente anche la diffusione di notizie false. Claire Wardle individua **sette diversi modi** di fare disinformazione per poter riconoscere una sorta di grammatica delle *fake news:*

1. Collegamento ingannevole: quando titoli, immagini o didascalie differiscono dal contenuto.
2. Contenuto ingannatore: quando il contenuto viene spacciato come proveniente da fonti realmente esistenti.
3. Contenuto falso al 100%: quando il contenuto è completamente falso, costruito per trarre in inganno.
4. Contenuto manipolato: quando l'informazione reale, o l'immagine, viene manipolata per trarre in inganno.
5. Manipolazione della satira: quando non c'è intenzione di procurare danno, ma il contenuto satirico viene utilizzato per trarre in inganno.
6. Contenuto fuorviante: quando si fa uso ingannevole dell'informazione per inquadrare un problema o una persona.
7. Contesto ingannevole: quando il contenuto reale è accompagnato da informazioni contestuali false.

Alcuni **consigli** che si possono condividere:

- Consultare e confrontare più fonti di informazione.
- Non condividere senza verificare.
- Se si diffonde un contenuto falso, cercare di correggere velocemente.
- Cercare di avere un atteggiamento scettico verso l'informazione.
- Usare il pensiero critico.

Privacy

La dignità della persona e il diritto alla riservatezza non perdono il loro valore su internet. La **tutela dei dati personali** nel mondo interconnesso, per quanto più difficile, è pur sempre possibile, anche grazie alla collaborazione tra i garanti della privacy, non soltanto europei, ma anche di altri paesi. L'autorità italiana interviene direttamente in casi di violazioni di propria competenza ma è anche costantemente impegnata per rafforzare gli strumenti a difesa degli utenti e per aumentare la loro consapevolezza sui loro diritti e doveri online. E' importante ricordare che, quando inserisci i tuoi dati personali su un sito di social network, ne perdi il controllo. I dati possono essere registrati da tutti i tuoi contatti e dai componenti dei gruppi cui hai aderito, rielaborati, diffusi, anche a distanza di anni. Accettando di entrare in un social concedi al fornitore del servizio la licenza di usare senza limiti di tempo il materiale che inserisci on-line, le tue foto, le tue chat, i tuoi scritti e le tue opinioni. Infatti se si dovesse decidere di uscire da un social spesso richiedono di poter solo di "disattivare" il tuo profilo, non di cancellarlo. Risulta necessario leggere bene cosa prevedono le condizioni d'uso e le garanzie di privacy offerte nel contratto che si accetta nel momento di iscrizione ad un app. Bisogna porre molta attenzione quindi alle informazioni che si rendono disponibili on line: la data e il luogo di nascita bastano per ricavare il tuo codice fiscale, altre informazioni potrebbero aiutare un malintenzionato a risalire al tuo conto in banca o addirittura al tuo nome utente e alla password. In un intervento di prevenzione come questo è importante ricordare ai ragazzi di rifletter bene prima di inserire online dati che non vogliono che vengano diffusi o che possano essere usati a loro danno. Ricordare di segnalare al garante della privacy e alle autorità competenti le eventuali violazioni affinché possano intervenire a tutela, ma soprattutto che il miglior difensore della tua privacy è la persona stessa.

Per accompagnare meglio la riflessione, si potrebbe prendere spunto dalle seguenti **domande** che mirano a sviluppare un pensiero critico:

Se sapessi che il tuo vicino di casa o il tuo professore possono accedere al tuo profilo e al tuo diario on-line, scriveresti le stesse cose e nella stessa forma?

Prima di caricare/postare la foto ridicola di un amico, ti sei chiesto se a te farebbe piacere trovarti nella stessa situazione?

Sei sicuro che mostreresti quella foto con il tuo ex anche al tuo nuovo ragazzo/a?

Vuoi veramente far sapere a chiunque dove ti trovi e chi stai incontrando in ogni momento della giornata?

Prima di inviare, anche per gioco, un video sexy al tuo nuovo compagno, hai considerato che potrebbe essere condiviso con i suoi amici o con degli sconosciuti?

IL MONDO DEI SOCIAL NETWORK

I **social Network** rappresentano una delle dimensioni mediatiche più pervasive dello scenario comunicativo mondiale. Ormai siamo abituati ad usarli in qualsiasi momento: per condividere contenuti, commentare e postare foto, video o notizie.

Il bisogno di socializzazione dell'**adolescente**, portato nel mondo del web, ha permesso di vivere in modo intenso e significativo tutti gli aspetti positivi di tali piattaforme. Questo luogo di scambio permette infatti di aumentare le possibilità di socializzazione e di essere sempre aggiornati riguardo a notizie provenienti da tutto il mondo.

I social possono rappresentare una nuova e diversa forma di identità, fatta da conferme e disconferme online, da like e commenti; permette ai ragazzi di formarsi una vita parallela, diversa da quella reale, dove rifugiarsi.

Oggi si può rimanere in contatto in tempo reale senza più limitazioni geografiche o problemi di costi: con Skype si può parlare e vedere un amico che abita lontano, con Instagram si possono trasmettere le immagini del proprio "qui ed ora" a qualcuno che si trova a migliaia di chilometri di distanza. I social permettono di ampliare il giro delle conoscenze, esplorare nuove amicizie e contatti, magari selezionandosi reciprocamente in base alle preferenze musicali, alla pregressa partecipazione a eventi pubblici o alla passione per uno scrittore, un artista o il personaggio di una saga. Per affrontare tale mondo e viverlo nelle sue potenzialità è necessario riflettere riguardo la buona educazione in rete, quella che in termini mediatici viene definita come **Netiquette**: una sincrasi tra "*network*" ed "*etiquette*", ovvero "etichetta, buona educazione in rete".

In realtà non esiste un modello universalmente condiviso di netiquette, ma ci sono dei suggerimenti da rispettare dettati dal buon senso e altri che possono variare perché inclusi o meno in un contesto nel quale si interagisce.

parole ☹stili

Il Manifesto
della comunicazione non ostile

1. **Virtuale è reale**
   Dico o scrivo in rete solo cose che ho il coraggio di dire di persona.

2. **Si è ciò che si comunica**
   Le parole che scelgo raccontano la persona che sono: mi rappresentano.

3. **Le parole danno forma al pensiero**
   Mi prendo tutto il tempo necessario a esprimere al meglio quel che penso.

4. **Prima di parlare bisogna ascoltare**
   Nessuno ha sempre ragione, neanche io. Ascolto con onestà e apertura.

5. **Le parole sono un ponte**
   Scelgo le parole per comprendere, farmi capire, avvicinarmi agli altri.

6. **Le parole hanno conseguenze**
   So che ogni mia parola può avere conseguenze, piccole o grandi.

7. **Condividere è una responsabilità**
   Condivido testi e immagini solo dopo averli letti, valutati, compresi.

8. **Le idee si possono discutere. Le persone si devono rispettare**
   Non trasformo chi sostiene opinioni che non condivido in un nemico da annientare.

9. **Gli insulti non sono argomenti**
   Non accetto insulti e aggressività, nemmeno a favore della mia tesi.

10. **Anche il silenzio comunica**
    Quando la scelta migliore è tacere, taccio.

paroleostili.it

DOWNLOAD GRATIS / FREE DOWNLOAD: http://bit.ly/galateointernet

Fondazione Franchi
unicef Liguria

Il Galateo del Signor INTERNET

Club per l'UNESCO di Sanremo

GenitoriDigitali

I principi della NETIQUETTE,
spiegati ai bambini, con Mr. Internet!

di ANDREA CARTOTTO - Ver. 1.0 - 2017
Membro Registro Internaz. Formatori I.E.T.

Leggi, Rispetta, Metti in pratica! Appendimi in classe o a casa!

1 NON SCRIVERE IN MAIUSCOLO, SE NON SERVE!

Usa le lettere maiuscole solo per le iniziali del tuo nome, per iniziare una frase, se scrivi il punto e vai a capo. Altrimenti, vuol dire URLARE e non va proprio bene!

2 LE IMMAGINI, SU INTERNET, RESTANO PER SEMPRE

Quando stai per caricare in un gioco, una app, uno spazio su internet una tua foto, FERMATI E CONTA FINO A 10! Una volta che la pubblicherai, anche se poi la eliminerai, non sarà più tua. Chiedi consiglio ad un genitore o al tuo insegnante, prima di mettere una tua immagine su internet.

3 SEI TU IL CAMPIONE CON I VIDEOGIOCHI: NON USARE LA CHAT

Divertiti con il telefono, il tablet o la tua console preferita: sfida gli amici, quelli in carne ed ossa, oppure se giochi online non usare la chat. Non sai a chi scrivi per davvero, e poi...Sei tu il campione! NON SCRIVERE MAI IL TUO INDIRIZZO O IL TUO NUMERO DI TELEFONO.

4 GOOGLE REGALA TANTE NOTIZIE, MA NON DICE SEMPRE LA VERITA'

Google è un potente motore di ricerca che ci spiega ciò che non conosciamo. Se cerchiamo "come è fatta la Terra" o "dove vivono i pinguini"...leggiamo, per bene, le notizie su almeno 3 siti internet, e controlliamo che dicano la stessa cosa. Non fidiamoci del primo risultato.

5 PRIMA DI FOTOGRAFARE QUALCUNO, CHIEDI SEMPRE IL PERMESSO

Puoi sempre fotografare un bel paesaggio, ma prima di fotografare un tuo amico o un adulto chiedi sempre il permesso. Così, anche tu potrai decidere quando e da chi vuoi essere fotografato ed avere un bel ricordo.

6 4 REGOLE D'ORO PER SCRIVERE UNA E-MAIL @

Scrivi sempre l'indirizzo del tuo destinatario, con attenzione; non lasciare vuota la riga "oggetto" ma scrivi brevemente di cosa vuoi parlare (ad es. AUGURI DI COMPLEANNO); scrivi il messaggio facendo attenzione all'ortografia e ricorda SEMPRE di firmarti.

7 SE QUALCUNO CHE NON CONOSCI TI SCRIVE, SU WHATSAPP, IN GIOCHI O ALTRO, NON RISPONDERE

Non preoccuparti, non penserà che sei maleducato. Quando hai dei dubbi mostra senza paura il telefono, il tablet o lo schermo del computer a un genitore o ad un insegnante: potrà consigliarti e, magari, potrà BLOCCARE quel numero se nel frattempo non ha dimostrato di appartenere a un contatto fidato.

8 OCCHIO A QUELLO CHE SCARICHI!

Prendere un virus su computer, tablet o telefono è decisamente fastidioso: NON scaricare musica, programmi, giochi, da siti internet che non conosci e se sai che si tratta di una operazione illegale. Sai che rischi di perdere tutte le tue foto e i tuoi documenti?

9 E' BELLO SCEGLIERE COSA SCRIVERE E DIRE

NON SCRIVERE MAI: dove abiti, con chi abiti, se andate tutti insieme in vacanza o allo stadio, dove vai a scuola, quanti anni hai ed il tuo numero di telefono.

10 RICORDA: NAVIGARE E' FANTASTICO!

Andare su internet ti fa imparare tante cose, ti fa scoprire il mondo, ti diverte....e ti fa anche emozionare! :-) MA SOLO SE SEI TU IL PROTAGONISTA CONSAPEVOLE!

MR. INTERNET è un artwork originale di FABRIZIO LORENZELLI - Licenza CC "BY-NC-ND" 4.0

E' consentito diffondere ed utilizzare quest'opera, ma ricordando di citare sempre la fonte originaria e rispettando le condizioni della *Licenza Creative Commons "BY-NC-ND" 4.0, che è possibile leggere qui: https://bit.ly/condizionilicenza*.
Per approfondimenti o per autorizzazioni di utilizzo più ampie rispetto a quelle già fornite dalla licenza, è possibile scrivere una e-mail all'indirizzo **andrea.cartotto@gmail.com**.

ALLEGATI

GLOSSARIO

Account

È lo “spazio” concesso su un sito a un utente, per accedere ad alcune funzioni. Al momento della registrazione occorre fornire un username e una password, che diventeranno i parametri indispensabili per accedervi. Nel caso dei social network, creare un account è il primo passo da compiere per poter partecipare alla comunità e creare un profilo.

Adware

Software che raccoglie informazioni per spedire messaggi pubblicitari calibrati sulle abitudini e sui gusti dell’utente.

Amico

Colui che può accedere ai contenuti immessi su un profilo perché autorizzato dal titolare del profilo stesso. Si acquisisce questo diritto dopo aver inviato una “richiesta di amicizia” a qualcuno che la accetta.

Applicazione

Sui social network è un programma informatico, ossia un software, che permette di compiere alcune azioni aggiuntive rispetto a quelle assicurate dalla piattaforma, per esempio un gioco, un sistema per personalizzare il profilo o un motore di ricerca per cercare ristoranti. Le applicazioni possono essere sviluppate dalla società proprietaria del social network o da una società esterna: in entrambi i casi ve ne sono di gratuite e a pagamento.

Bannare

Espellere qualcuno, temporaneamente o per sempre, da un gioco online, da una chat o da un forum. È la punizione inflitta agli utenti che si comportano in modo scorretto.

Banner

Forma di pubblicità presente sulle pagine Web: consiste in un’immagine che rimanda con un link a un’altra pagina, spesso di tipo commerciale. I banner hanno una forma che ricorda quella degli antichi stendardi, da cui il nome.

Chat

Luogo d’incontro in rete tra utenti, che possono utilizzare quasi esclusivamente il testo (ma anche voce e immagini) come modalità di comunicazione e trasferimento dati in tempo reale.

Cookies

Piccoli file di testo inviati da un sito sul computer della persona che lo sta visitando allo scopo di

riconoscere l'utente. In questo modo ogni volta che torneremo su un sito, questo avrà già memoria dei passaggi precedenti e delle nostre preferenze.
Alcuni cookies sono fatti in modo da permettere di capire le abitudini dell'utente e mandargli messaggi pubblicitari calibrati sui suoi gusti.

File

Insieme di dati (testi, numeri, immagini, musica ecc.) memorizzato su un computer con un nome che lo identifica e una estensione (per esempio .doc, .jpg, .png, .pdf) che ne indica la tipologia.

Flaming

Attività di disturbo delle chat o dei gruppi di discussione che consiste nell'inserire deliberatamente messaggi ostili e aggressivi per provocare una lite.

Forum

Area di discussione, all'interno di un sito o autonoma, su argomenti di interesse comune. Il dialogo non avviene in tempo reale.

Freeware

Software distribuito gratuitamente.

Hacker

Pirata informatico che, per sfida, riesce a superare le misure di protezione e a penetrare all'interno di reti o computer altrui, rubando password o approfittando di falle del sistema operativo.

Indirizzo IP

Indirizzo numerico che identifica in modo univoco ogni computer connesso a Internet.

Mailing list

Gruppo di discussione su un argomento, che si basa sull'invio di messaggi di posta elettronica a tutti i membri di una lista.

Moderatore

Colui che, all'interno di un gruppo di discussione, di un forum o di una chat, controlla il comportamento degli altri utenti e ne visiona i messaggi prima di pubblicarli. Nei social network la figura che gli assomiglia di più è l'amministratore di un gruppo, che però in genere non ha il potere di controllare i messaggi immessi dai componenti.

Motore di ricerca

Programma raggiungibile via Internet che consente la ricerca di informazioni con l'inserimento di una o più parole chiave. I più diffusi sono Google, Yahoo! e Bing.
Nei social network è la funzione che permette di trovare amici tra gli iscritti.

Newsletter

Notiziario diffuso attraverso posta elettronica, di norma in modo gratuito.

Phishing

Tentativo di carpire i dati personali di un utente attraverso la posta elettronica o il Web.

Private room

Stanza virtuale in cui è possibile avere una conversazione privata con una o più persone.

Profilo

Tutto quello che caratterizza la nostra identità su un social network: informazioni anagrafiche, foto, video, grafica della nostra pagina. Può essere impostato come privato o pubblico: i contenuti immessi potranno essere visti nel primo caso solo dagli amici, nel secondo da tutti gli iscritti al social network.

Ricerca avanzata

Sistema più approfondito di cercare materiale o contenuti all'interno di un social network, per esempio inserendo le preferenze di una persona, i suoi gusti musicali, l'età o la provenienza. In questo modo la ricerca risulta più selettiva.

Shareware

Software distribuito gratuitamente per un periodo di tempo limitato (in prova) al termine del quale si disattiva automaticamente, a meno che non venga fatta la registrazione dietro il pagamento della licenza d'uso.

Sito internet

Una pagina o un insieme di pagine collegate tra loro attraverso dei link accessibili da un indirizzo Internet e contenenti informazioni di vario tipo.

Spam

Posta indesiderata, messaggi "spazzatura". In genere intasa la casella di posta elettronica e può servire come veicolo per phishing o virus.

Social Network

Sito Internet che fornisce agli utenti della rete un punto d'incontro virtuale per scambiarsi messaggi, chattare, condividere foto e video, ecc

Topic

In un blog o forum è l'argomento di discussione.

SPIEGAZIONE LEGGE CYBERBULLISMO n. 71 del 2017

Definizione di «cyberbullismo»: con questa espressione si intende *"qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti on line aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo"*.

Obiettivo della legge: il provvedimento intende contrastare il fenomeno del cyberbullismo in tutte le sue manifestazioni, con azioni a carattere preventivo e con una strategia di attenzione, tutela ed educazione nei confronti dei minori coinvolti, sia nella posizione di vittime sia in quella di responsabili di illeciti, assicurando l'attuazione degli interventi senza distinzione di età nell'ambito delle istituzioni scolastiche.

Gestore del sito internet: si intende il prestatore di servizi della società dell'informazione che, sulla rete internet, cura la gestione dei contenuti di un sito in cui si possono riscontrare le condotte di cyberbullismo; non sono considerati gestori gli *access provider*, i *cache provider* e i motori di ricerca.

Oscuramento del web: la vittima di cyberbullismo, che abbia compiuto almeno 14 anni, e i genitori o esercenti la responsabilità sul minore, può inoltrare al titolare del trattamento o al gestore del sito internet o del social media un'istanza per l'oscuramento, la rimozione o il blocco di qualsiasi altro dato personale del minore, diffuso nella rete internet. Se non si provvede entro 48 ore, l'interessato può rivolgersi al Garante della Privacy che interviene direttamente entro le successive 48 ore.

Ruolo della scuola nel contrasto al cyberbullismo: in ogni istituto tra i professori sarà individuato un referente per le iniziative contro il bullismo e il cyberbullismo. Al preside spetterà informare subito le famiglie dei minori coinvolti in atti di bullismo e, se necessario, convocare tutti gli interessati per adottare misure di assistenza alla vittima e sanzioni e percorsi rieducativi per l'autore. Più in generale, il Miur ha il compito di predisporre linee di orientamento di prevenzione e contrasto puntando, tra l'altro, sulla formazione del personale scolastico e la promozione di un ruolo attivo degli studenti, mentre ai singoli istituti è demandata l'educazione alla legalità e all'uso consapevole di internet. Alle iniziative in ambito scolastico collaboreranno anche polizia postale e associazioni territoriali.

Il dirigente scolastico che venga a conoscenza di atti di cyberbullismo (salvo che il fatto costituisca reato) deve informare tempestivamente i soggetti che esercitano la responsabilità genitoriale o i tutori dei minori coinvolti e attivare adeguate azioni di carattere educativo.

Ammonimento da parte del questore: è stata estesa al cyberbullismo la procedura di ammonimento prevista in materia di stalking (art. 612-bis c.p.)**.**In caso di condotte di ingiuria (art. 594 c.p.) diffamazione (art. 595 c.p.), minaccia (art. 612 c.p.) e trattamento illecito di dati personali (art. 167 del codice della privacy) commessi mediante internet da minori ultraquattordicenni nei confronti di altro minorenne, fino a quando non è proposta querela o non è presentata denuncia è applicabile la procedura di ammonimento da parte del questore. A tal fine il questore convoca il minore, insieme ad almeno un genitore o ad altra persona esercente la responsabilità genitoriale; gli effetti dell'ammonimento cessano al compimento della maggiore età.

Piano d'azione e monitoraggio: presso la Presidenza del Consiglio è istituito un tavolo tecnico con il compito di redigere un piano di azione integrato per contrastare e prevenire il bullismo e realizzare una banca dati per il monitoraggio del fenomeno.