



NET EDUC@TION

Approfondimenti didattici
e proposte laboratoriali



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE

indice



1 Introduzione 3

2 Nota Metodologica 3

3 TEMATICHE DA APPROFONDIRE IN CLASSE

3.1	La privacy ai tempi di internet	
	Che cos'è la privacy?	4
	Il codice privacy	4
	Privacy: un'occasione educativa	5
	Consigli da dare agli studenti	5
3.2	Web reputation	
	Che cos'è la web reputation?	6
	Consigli per gli studenti	6
	Attività	6
3.3	Il cyberbullismo	
	Che cos'è il cyberbullismo?	7
	Tipologie di cyberbullismo	7
	Attività	
	Consigli da dare agli studenti	8
3.4	I videogame	
	Videogiochi: tra rischi ed opportunità	9
3.5	PEGI: Pan European Game Information	
	I videogiochi e i bambini della scuola primaria	10
	Il gioco d'azzardo	11
	Consigli sul gioco d'azzardo	11
3.6	La sessualità in Rete	
	La pornografia	12
	Il sexting	12
	Specifiche sul sexting	12
	Consigli da dare agli studenti	12
	Adescamento – Il grooming	13
	Specifiche sull'adescamento	13
	Attività da fare in classe	14
	Consigli da dare agli studenti	14

4 ATTIVITÀ PER I PICCOLI

4.1	Connettiamoci (15')	15
4.2	Nel mare della Rete (40')	16
4.3	Le insidie della Rete (25')	16
	Consigli da dare agli studenti	17
4.4	Nei panni di... (60')	18
4.5	Mi presento! (30')	18
4.6	Peer Teaching: dettiamo noi le regole (10')	18

5 ATTIVITÀ PER GLI ADOLESCENTI

5.1	Like /Unlike	19
5.2	Le insidie della Rete	20
5.3	Nei panni di... (60')	21
5.4	L'amore ingannevole	22
5.5	Inter(net)cettati	22
5.6	Peer Teaching: dettiamo noi le regole (10')	23

6 Risorse 23

Internet e cellulari e più in generale i cosiddetti “Nuovi media” rappresentano un aspetto esistenziale importante nella vita dei giovani della società contemporanea.

I ragazzi e le ragazze di oggi nascono e crescono insieme ad Internet e al cellulare, e i Nuovi Media fanno parte della loro quotidianità.

I Nuovi Media rappresentano un nuovo modo di comunicare con gli altri; aprono ad un mondo di relazioni, di emozioni, di scambio di informazioni e di apprendimento che offre, in particolare ai giovani, opportunità di crescita senza precedenti. Inoltre, mettendo a disposizione diverse opportunità di relazione e di comunicazione, i Nuovi Media attivano nuove strategie e percorsi di identificazione, di rappresentazione del sé e della propria realtà di riferimento, contribuendo ad edificare valori e categorie simboliche, attraverso i quali interpretare la realtà e se stessi.

I Nuovi Media, pongono però delle questioni associate al problema della sicurezza: siamo infatti di fronte ad una realtà complessa, apparentemente priva di regole, nella quale trovano spazio contenuti e comportamenti potenzialmente dannosi per lo sviluppo dei più giovani. I ragazzi e le ragazze, pur essendo spesso tecnicamente competenti, tendono a non cogliere le implicazioni dei loro comportamenti. Per questo motivo, la Commissione Europea ha scelto di finanziare progetti che hanno l'obiettivo di supportare gli insegnanti in questa fase di passaggio al mondo digitale, fornendo loro strumenti concreti e informazioni utili a prevenire certe situazioni di rischio e a gestirle al meglio nel caso si verifichino. Il presente e-book è parte di un kit composito e integrato con e-book per bambini e per adolescenti, realizzato nell'ambito del Progetto SIC - Safer Internet Center italiano (Generazioni Connesse), cofinanziato dalla Commissione Europea, che nasce nel novembre del 2012 per promuovere un uso sicuro e responsabile dei nuovi media da parte dei giovani. Il Progetto è coordinato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca in partenariato con: Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, Polizia Postale e delle Comunicazioni, Save the Children Italia, Telefono Azzurro, Cooperativa E.D.I. e Movimento Difesa del Cittadino.

Il presente manuale è stato scritto e pensato per essere utilizzato nella Scuola Primaria e nella Scuola Secondaria di primo grado ed è composto da:

- Breve introduzione teorica sulle tematiche relative al rapporto tra bambini e adolescenti con i Nuovi Media.
- Approfondimenti tematici sui diversi fenomeni, corredati da consigli e suggerimenti su come guidare la discussione con i ragazzi e le ragazze in classe.
- Attività didattiche rivolte a due tipologie di studenti per supportare il lavoro in classe: Scuola Primaria e Scuola Secondaria di Primo grado.

3.1 La privacy ai tempi di internet

Che cos'è la privacy?

La *privacy* è il diritto alla riservatezza della propria vita privata e al controllo dei propri dati personali. A dichiararlo è il *codice privacy* (Decreto Legislativo n. 196/2003, *codice in materia di protezione dei dati personali*) la cui finalità è garantire che il trattamento dei dati personali si svolga nel rispetto dei diritti e delle libertà fondamentali, della dignità dell'interessato (con riferimento alla riservatezza), dell'identità personale e del diritto di protezione dei dati personali.

Il concetto di *privacy* è dunque correlato a quello di dato personale, che rappresenta ogni informazione che sia relativa all'identità della persona, attraverso la quale è identificata o identificabile.

Nello specifico include:

- **DATI ANAGRAFICI** (nome e cognome, indirizzo mail, indirizzo di residenza e/o domicilio, numero di telefono, ecc.)
- **DATI FINANZIARI** (codice fiscale, conto corrente, numero carta di credito, ecc.)
- **DATI IDENTIFICATIVI** (fotografie, video e qualsiasi cosa permetta l'identificazione diretta dell'interessato);
- **DATI SENSIBILI** (informazioni utili a rivelare nazionalità, opinioni politiche, convinzioni religiose, ecc.)
- **DATI GIUDIZIARI** (processi, denunce, ecc.)

Anche la scuola, nell'formativa sul trattamento dei dati personali, deve chiarire a famiglie e studenti quali dati raccoglie, con quali finalità e come li utilizza. Non bisogna dimenticare che vengono raccolti dati di tutti i tipi, anche delicati che possono riguardare la salute e la religione.

Per approfondire: **LA PRIVACY A SCUOLA**, il vademecum del garante privacy

Il codice privacy

In sintesi, il codice privacy individua e tutela i dati...

...**PERSONALI** ossia relativi a persona fisica e/o giuridica, ente o associazione – identificati o identificabili anche indirettamente – mediante riferimento a qualsiasi altra informazione compreso un numero di identificazione personale.

...**ANONIMI** vale a dire le informazioni che, in origine o a seguito di indagini, possano essere associate a un interessato identificato o identificabile

...**IDENTIFICATIVI** cioè utili all'identificazione diretta dell'interessato.

...**SENSIBILI** ossia idonei a rivelare l'etnia, l'orientamento sessuale, filosofico, religioso o di altro genere, le opinioni politiche, l'adesione a partiti, sindacati, associazioni e organizzazioni di ogni natura, lo stato di salute.

...**GIUDIZIARI** vale a dire ogni informazione inerente alla qualità di imputato o di indagato, al casellario giudiziario e all'anagrafico relativo alle sanzioni amministrative dipendenti da reato e di eventuali carichi pendenti.

...**STATISTICI** e/o di carattere tematico, per esempio le informazioni contenute nelle banche dati e/o in qualsivoglia complesso organizzato.



Privacy: un'occasione educativa

Bambini e adolescenti raccontano le loro esperienze in Internet, confrontando opinioni, condividendo gusti, foto, video e informazioni disparate allo scopo di avere sempre più amici, più pubblico e più persone con cui interagire, manifestando un continuo e crescente bisogno di comunicare, ma anche di apparire e mostrarsi, esigenza strettamente connessa alla ricerca di una propria identità. Tutti questi aspetti indubbiamente positivi, richiamano importanti questioni legate alla riservatezza. Non a caso, imparare a gestire la propria *privacy* è il primo passo per navigare in Internet in modo autonomo. La corretta gestione della *privacy* non riguarda solo la propria sicurezza, ma anche la propria "reputazione", ovvero il giusto confine e rispetto per se stessi e per gli altri. Il diritto alla *privacy* è anche un dovere, ed è incluso in un insieme di valori etici e comportamentali imprescindibili.

Parlare di *privacy* in classe è dunque un'occasione educativa unica.

Chiedete ai vostri studenti se conoscono la procedura per compilare un form online, e fateli riflettere sul fatto che la scuola, per esempio, deve obbligatoriamente chiedere il permesso ai loro genitori *prima* di scattare fotografie o di girare dei video: allo stesso modo, loro dovrebbero prestare molta attenzione *prima* di effettuare un upload o di affidare informazioni personali alla Rete.

Parlare della *privacy*, discuterne e includere l'argomento all'interno della didattica è importantissimo: la comprensione del concetto stesso non può avvenire se non attraverso il confronto, comunicando i propri bisogni e ascoltando quelli degli altri.

Una particolare attenzione dovrebbe essere rivolta alla *privacy* dei più piccoli, i quali non hanno ancora la piena conoscenza di cosa sia un dato personale, erroneamente attribuito solo a nome e indirizzo di casa, ma raramente alla propria o altrui immagine (foto e/o video). Con la diffusione dei social network e delle App, inoltre, bambini e adolescenti hanno sviluppato una certa difficoltà nel distinguere ciò che può essere reso pubblico da quello che sarebbe meglio rimanesse privato: occorre quindi aiutarli a raggiungere un grado di consapevolezza maggiore rispetto all'indelebilità delle informazioni online.



Consigli da dare agli studenti

- **EVITATE** DI DIFFONDERE IN RETE INFORMAZIONI PERSONALI, COME L'INDIRIZZO DI CASA O LA SCUOLA CHE FREQUENTATE.
- **PROTEGGETE** I VOSTRI DATI SENSIBILI PER EVITARE SPAM O ALTRI TIPI DI TRUFFE (COME RICERCHE DI MARKETING NON AUTORIZZATE).
- **PARLATE** COI VOSTRI AMICI DI COME GESTITE LE FOTO E DITEGLI DI CHIEDERVI IL PERMESSO PRIMA DI POSTARE IMMAGINI CHE VI RITRAGGONO.
- **CREATE** PASSWORD COMPLESSE, CONTENENTI MAIUSCOLE, MINUSCOLE, NUMERI E SIMBOLI.
- **NON RIVELATE** LE VOSTRE PASSWORD A NESSUNO.
- **CONTROLLATE** LE IMPOSTAZIONI DELLA PRIVACY NEI VOSTRI SOCIAL NETWORK E, SE POSSIBILE, RAFFORZATELE.



attività in classe



pagg. 15-18



pag. 19

3.2 Web reputation

Che cos'è la web reputation?

A differenza di quanto succedeva prima della diffusione di massa di Internet e dell'accesso sempre più facile a dispositivi ormai tutti connessi online, i più giovani si trovano a dover gestire la propria identità non solo nella vita reale, ma anche online, un po' come una volta succedeva a VIP e a personaggi pubblici: si tratta di una responsabilità che tocca chiunque scelga di avere un profilo su un social network e, di conseguenza, anche la stragrande maggioranza dei più giovani.

Dati, informazioni e azioni non appartengono più (solo) ai legittimi proprietari poiché lasciano una traccia, spesso indelebile, in Rete: è dunque molto importante che gli studenti se ne rendano conto, e che scelgano cosa mettere online con scrupolosità, valutando attentamente le eventuali conseguenze immediate (come si presentano, che immagine di sé danno, che tipo di relazioni strutturano, come vengono percepiti dai loro amici) e future (identità in divenire di bambini e di adolescenti che, in alcuni casi, potrebbero trovarsi a dover fare i conti con "tracce" discutibili del passato, fino ad arrivare al caso estremo in cui anche trovare un lavoro potrebbe essere un problema a causa da ciò che hanno pubblicato o reso noto online anni prima).

Certo non è facile per un teenager entrare in quest'ottica, tuttavia è bene cominciare a riflettere sui comportamenti online e sulla propria identità pubblica e virtuale fin da giovanissimi.



Consigli da dare agli studenti

- **INSERITE PERIODICAMENTE IL VOSTRO NOME SUI PRINCIPALI MOTORI DI RICERCA E GUARDATE I RISULTATI: SE QUALCOSA VI INFASTIDISCE, CERCATE DI ELIMINARLA E, SE NON NE SIETE CAPACI, PARLATENE CON QUALCUNO DI CUI VI FIDATE.**
- **IN INGLESE SI DEFINISCE **OVERSHARING** E IDENTIFICA L'ABITUDINE DI POSTARE E DI CONDIVIDERE TUTTO CIÒ CHE CAPITA: LIMITARE QUESTO TIPO DI ATTEGGIAMENTO FA CALARE RISCHI E CONSEGUENZE INDESIDERATE.**
- **SE NON VOLETE CHE TUTTI SAPPIANO TUTTO DI VOI, NON POSTATE TUTTO SU INTERNET (NEMMENO NELLE CHAT PRIVATE).**
- **CHIUDERE UN ACCOUNT O ELIMINARE UN PROFILO DA UN SOCIAL NETWORK È UNA PROCEDURA (A VOLTE) COMPLESSA MA FATTIBILE: SE NON NE SIETE CAPACI, PIUTTOSTO CHE RINUNCIARE, CHIEDETE A QUALCUNO DI AIUTARVI.**



attività in classe

Dopo aver stimolato un confronto collettivo sulla tematica in oggetto, chiedete ai vostri studenti di pensare a come vorrebbero essere considerati dalle persone a cui vogliono bene, soprattutto dai loro amici. Il loro profilo, le immagini e i post che caricano in Rete li rappresentano davvero? Fateli riflettere su come (e quanto) la loro comunicazione e immagine potrebbe migliorare e, se possibile, decidete di supportarli individualmente..



pagg. 15-18



pag. 19

3.3 Il cyberbullismo

Che cos'è il cyberbullismo?

Il *cyberbullismo* (detto anche "bullismo elettronico") è una forma di prepotenza virtuale attuata attraverso l'uso dei nuovi media, dai cellulari a tutto ciò che abbia una connessione a Internet. Come il bullismo tradizionale è una forma di prevaricazione e di oppressione reiterata nel tempo, perpetrata da una persona o da un gruppo di persone più potenti nei confronti di un'altra percepita come più debole.

Le caratteristiche tipiche del bullismo sono l'intenzionalità, la persistenza nel tempo, l'asimmetria di potere e la natura sociale del fenomeno (Olweus, 1996). Tuttavia, nel cyberbullismo intervengono anche altri elementi, per esempio:

- **L'IMPATTO:** la diffusione tramite Internet è incontrollabile, anche a situazione risolta poiché video e immagini possono restare online.
- **L'ANONIMATO:** chi offende online può nascondersi dietro un nickname o false identità (FAKE).
- **L'ASSENZA DI CONFINI SPAZIALI:** il fenomeno del *cyberbullismo* può avvenire ovunque e invadere anche gli spazi personali (la vittima può essere raggiunta facilmente tramite supporti connessi a Internet).
- **LA MANCANZA DI LIMITI TEMPORALI:** per i cyberbulli, e di conseguenza per le loro vittime, il giorno e la notte hanno lo stesso valore.¹

Gli elementi descritti non sono negativi di per sé. Al contrario. Le buone azioni (umanitarie, di sostegno, di solidarietà, ecc.) e le notizie meritevoli di essere diffuse e promosse viaggiano in Rete liberamente e sono accessibili e gratuite a tutti, anche a coloro che una volta ne erano esclusi per ragioni geografiche, economiche o razziali (digital divide).

L'azione educativa degli insegnanti deve concentrarsi sulla natura sociale del fenomeno e sulle cause che portano alla discriminazione e/o all'esclusione di alcuni membri della società. Non è Internet il problema, ma Internet ha il potere di amplificare e di rendere visibili alcune pericolosità: ricordate ai vostri studenti che non ci si deve nascondere dietro schermi e display e che, tante volte, è più opportuno esporsi e parlarsi vis à vis.

Infine, occorre tener presente che il cyberbullismo non colpisce qualcuno in particolare (anche se ci sono alcune tipologie che possono essere presi di mira più facilmente), ma che qualsiasi studente può esserne oggetto.

Farli lavorare sull'empatia, cioè sulla capacità di mettersi nei panni dell'altro, è fondamentale per aiutarli a riflettere sulle conseguenze delle loro azioni.

Tipologie di cyberbullismo²

Esistono diverse modalità per perpetrare azioni di cyberbullismo.

- **FLAMING:** messaggi online violenti e volgari mirati a suscitare battaglie verbali.
- **HARASSMENT:** spedizione ripetuta di messaggi offensivi mirati a molestare e/o ferire i sentimenti di qualcuno.
- **DENIGRAZIONE:** parlare di qualcuno (via e-mail, SMS, sui social network, ecc.) per danneggiarne gratuitamente e con cattiveria la reputazione.
- **IMPERSONATION:** spacciarsi per un'altra persona per spedire messaggi e/o pubblicare testi repressibili.
- **EXPOSURE:** rivelare informazioni private e/o imbarazzanti su altre persone.
- **TRICKERY:** ottenere la fiducia di qualcuno con l'inganno per poi condividere con altri le informazioni.
- **ESCLUSIONE:** discriminare deliberatamente una persona da un gruppo online per provocarle un sentimento di emarginazione.
- **CYBERSTALKING:** molestie, persecuzioni e denigrazioni ripetute mirate a intimorire altri utenti.

¹ European Superkids Online – Manuale per insegnanti

² Willard 2007 – Educator's guide to cyberbullying



Consigli da dare agli studenti

- **RISPETTATE** GLI AMICI VIRTUALI COME GLI AMICI REALI (ANCHE PERCHÉ, MOLTO SPESSO, SI TRATTA DELLE STESSÉ PERSONE).
- **SE SIETE VITTIME** DI FENOMENI DI CYBERBULLISMO, RICORDATEVI DI NON CANCELLARE LE PROVE IN VOSTRO POSSESSO.
- **BLOCCATE** CHI VI INFASTIDISCE E, SE POSSIBILE, SEGNALATE IL PROFILO AGLI AMMINISTRATORI DEL SITO O DEL SOCIAL NETWORK.
- **PARLATE DEI VOSTRI PROBLEMI** CON QUALCUNO DI CUI VI FIDATE: TENERSI TUTTO DENTRO NON RISOLVE LE COSE.
- **NON "VENDICATEVI"** REPLICANDO A TONO E METTENDOVI SULLO STESSO PIANO DI CHI VI ATTACCA: FINIRESTE PER PEGGIORARE LA SITUAZIONE.



attività in classe

Chiedete agli studenti di identificare le caratteristiche che differenziano gli scherzi dai fenomeni di bullismo e cyberbullismo: aiutarli a riconoscere alcuni stereotipi è fondamentale.

Altro elemento degno di nota è la resistenza a schierarsi dalla parte della vittima per "paura di fare la stessa fine". In ogni classe ci sono elementi più sensibili di altri: "lo sapevamo tutti che stava male"; spesso è con frasi simili che i ragazzi commentano le situazioni che si sono concluse con l'allontanamento spontaneo (o la fuga) della vittima, per esempio in un'altra scuola. Si tratta di una paura reale, ma fornire istruzioni o dettare regole di comportamento in questi casi non è utile. Al contrario, è importante che gli studenti, magari seduti in cerchio, abbiano la possibilità di confrontarsi per cercare soluzioni e strategie adeguate e condivise.

Il ruolo dell'insegnante è facilitare la discussione dando spazio alle opinioni di tutti, sistematizzando i punti salienti su cartelloni da esporre in classe o rielaborati in gruppo.



pagg. 15-18



pagg. 20-21



3.4 I videogame

Videogiochi: tra rischi ed opportunità

I videogame sono giochi elettronici con dispositivi di comando e controllo (come joystick, mouse, tastiere, telecomandi, ecc.) che permettono al giocatore di rispondere in tempo reale alle situazioni che si ripetono su schermi e/o display.

Alcuni videogiochi moderni sono molto complessi, e contemplano anche la possibilità di giocare con altre persone, perlopiù sconosciuti, attraverso Internet. La diffusione del gioco online determina nuovi stimoli, ma anche insidie legate alle medesime problematiche di sicurezza che possono insorgere in uno scorretto o poco ragionato uso di Internet (tutela della privacy, contatto con persone potenzialmente pericolose, ecc.).

Non tutti i videogiochi sono uguali, i più articolati veicolano modelli culturali, stereotipi e rappresentazioni violente, è dunque bene sapere e ricordare che chi gioca entra in un mondo con regole precise, il cui linguaggio va compreso e decodificato per non essere travisato.

Il videogioco online non è pericoloso in sé, non comporta problematiche necessariamente insite nello strumento né rischi per lo sviluppo dei minori e degli adolescenti. Inoltre, come dimostrano alcune ricerche, quale quella condotta dalla Adiconsum nel contesto italiano *Il mondo dei videogiochi raccontato dai ragazzi tra falsi miti e opportunità educative (2010)* – si evidenziano fattori positivi: i videogiochi sono infatti usati in risposta ai bisogni di giovani e giovanissimi inseriti in contesti eterogenei e interattivi, caratterizzati dall'uso coinvolgente e diffuso delle nuove tecnologie.

Gli aspetti "benefici" dei videogiochi sono molteplici:

- contribuiscono allo sviluppo di abilità tecniche e strategiche;
- migliorano la coordinazione oculo-motoria;
- potenziano l'acquisizione del *problem solving*.

Al tempo stesso, però, l'utilizzo dei videogiochi da parte dei minori implica delle criticità innegabili, per esempio:

- uso molto spesso eccessivo;
- rischio di violazione della *privacy*;
- richieste di contatti e "amicizie" (videogiochi online);
- esposizione a contenuti non sempre adatti al target.



3.5 PEGI: Pan European Game Information

Per comprendere se un videogioco presenta dei contenuti adatti ai minori è possibile (e spesso necessario) fare riferimento alla classificazione PEGI³ (*Pan European Game Information*) introdotta nel 2003 e promossa dall'ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*).

Il sistema di classificazione PEGI – che divide i videogiochi in base alla fascia di età più adatta, adeguando la tutela dei minori al modello europeo – ha individuato cinque macro categorie:

- videogioco per tutti (3+);
- videogioco idoneo a maggiori di 7 anni (7+);
- videogioco idoneo a maggiori di 12 anni (12+);
- videogioco idoneo a maggiori di 16 anni (16+);
- videogioco idoneo a maggiori di 18 anni (18+).

Oltre alle informazioni legate all'età, il PEGI fornisce importanti dettagli su svariate tematiche quali violenza, linguaggio, paura, sesso, droga, discriminazione e gioco d'azzardo.

Purtroppo il sistema è valido solo per i giochi acquistabili in negozio (è molto difficile trovare in commercio giochi sprovvisti dell'etichetta PEGI), mentre il discorso non vale per i giochi scaricabili da Internet.

Bambini e videogiochi

Nell'età pre-adolescenziale, tecnologia è sinonimo di gioco e di divertimento. Le console sono ormai entrate nelle case di tutte le famiglie: gli ultimi modelli di lettori mp3, per esempio, permettono l'accesso a Internet e ai social network, mentre gli smartphone rendono fruibile l'attività ludica attraverso App di facile installazione.

Inizialmente, i più piccoli usano i supporti digitali per giocare e per scattare foto; chat, telefonate e SMS sono step successivi. C'è da sottolineare che l'acquisto di smartphone da affidare ai minori è spesso un'esigenza di controllo da parte di genitori troppo apprensivi.

A prescindere da tutto, occorre ricordarsi che gli strumenti citati hanno tutti funzionalità avanzate, che richiedono un certo livello di maturità nel loro utilizzo. Anche i videogiochi, se scelti con approssimazione, possono diventare un problema invece che semplice e costruttivo intrattenimento.

Le ricerche finalizzate allo studio della correlazione tra videogiochi e violenza sono contraddittorie e non hanno portato a riscontri inoppugnabili, non a lungo termine. Sugli effetti a breve termine, invece, è provato che un ampio uso di alcune tipologie di videogiochi innesca un aumento dell'aggressività, specie se i bambini usano videogiochi non adatti alla loro età, e non posseggono gli strumenti per decodificarne messaggi e contenuti.

Per evitare il rischio dell'emulazione, può essere utile parlare dei videogiochi in classe, capire quali contenuti affrontano e in quale modalità la presentano. Un espediente per comprendere che cosa significano i videogiochi per i minori potrebbe essere fargliene parlare attraverso un tema scritto.



³ <http://www.pegi.info/it/>

Gioco d'azzardo

Col potenziamento e la diffusione di Internet, il gioco d'azzardo (scommesse, poker online, slot machine, ecc.) non è più appannaggio esclusivo del target adulto. L'età di gradimento si è abbassata per vari motivi, per esempio la possibilità di usare il proprio credito telefonico, oppure testimonial d'eccezione (calciatori e cantanti amati dai ragazzi) che ne promuovono il lato ludico.

Come e più degli adulti, anche gli adolescenti corrono il rischio di cadere nella rete del gioco d'azzardo, sviluppando vere e proprie patologie. I più giovani sono attirati con bonus di pochi euro, sufficienti però a innescare il brivido del gioco e a far perdere loro anche grandi somme di denaro.

Come già detto, in Internet (come nei casinò) il tempo non esiste, e la speranza di vincere, e magari di rifarsi, può tenere incollati allo schermo per ore e ore. Inoltre, l'utilizzo della moneta virtuale è un'arma a doppio taglio poiché rende più complicato capacitarsi della gravità delle perdite subite.

Riassumendo, a differenza dei normali giochi e videogiochi, il gioco d'azzardo:

- Prevede un investimento di denaro
- Ha scommesse irreversibili (non si può tornare indietro)
- Non sempre il risultato dipende dalla fortuna e quasi mai dalla bravura
- Millanta vincite facili, di importi maggiori rispetto alla scommessa iniziale

Parlarne ai propri cari non è facile, per questo il confronto in classe diventa indispensabile a inquadrare la problematica nella giusta prospettiva.

Gli insegnanti devono fare attenzione soprattutto se gli studenti ammettono di giocare, ma ritengono di avere la situazione sotto controllo: come gli adulti, anche i giocatori più giovani costruiscono nella propria mente una trama di giustificazioni e interpretazioni per autoconvincersi che stanno agendo in modo razionale.



Consigli sul gioco d'azzardo

- **PRENDETE SPUNTO** DALL'ATTIVITÀ "NEI PANNI DI..." (CAPITOLO 4.4) PER AVVIARE UNA DISCUSSIONE RIGUARDO AL GIOCO D'AZZARDO E ALLE SUE CONSEGUENZE (INCLUDETE FRA LE OPZIONI DI GIOCO RISCHIOSO ANCHE IL GRATTA & VINCI)
- **DELINEATE** UN CONFINE DEFINITO TRA GIOCO E GIOCO D'AZZARDO
- **PREPARATE**, MAGARI CON LA CLASSE, DEGLI ARTICOLI CHE PARLINO DEI PROBLEMI CAUSATI DAL GIOCO D'AZZARDO
- **FATE COMPILARE** UN MINI QUESTIONARIO AI VOSTRI STUDENTI DA USARE PER STIMOLARE LA DISCUSSIONE. CHIEDETE LORO QUANTO E QUANDO GIOCANO, SE SCOMMETTONO DEL DENARO, SE GIOCANO SEMPRE DI PIÙ, SE IL GIOCO LI RILASSA, LI DECONCENTRA, LI INNERVOSISCE, ECC.



attività in classe



pagg. 16-18



pagg. 20-21



3.5 La sessualità in Rete

Internet è ormai parte integrante di ogni aspetto della vita dei teenagers, sfera sessuale inclusa: il bisogno e la crescente curiosità del target rispetto al sesso cercano sempre più spesso risposte in Rete. Il perché è presto detto: è più semplice e meno imbarazzante chiedere informazioni a un motore di ricerca piuttosto che a un genitore o a un proprio pari "giudicante".

Purtroppo non è detto che le risposte siano adeguate o veritiere.

La pornografia

Recenti ricerche hanno sottolineato come la maggior parte degli adolescenti reperisca in Rete informazioni inerenti la sessualità, col rischio, spesso effettivo, del diffondersi di informazioni scorrette e/o l'avvalersi di falsi miti.

L'accesso incontrollato a siti pornografici contribuisce in modo incisivo a disinformare su un argomento tanto delicato: il 14% di ragazzi ambisesso tra i 9 e i 16 anni (il 7% italiani) ha dichiarato di essersi imbattuto più volte in immagini pornografiche nel corso dell'ultimo anno. Un terzo di questi si è detto infastidito dall'esperienza.⁴ Secondo un'indagine inglese⁵, condotta tra 600 studenti di età compresa fra gli 11 e i 18 anni, il 28% ritiene che la pornografia imponga una sorta di codice comportamentale all'interno delle relazioni di coppia, mentre il 32% ritiene che addirittura l'influenzi. Le ragazze inglesi, per esempio, pensano di doversi comportare da "porno-star" per piacere ai ragazzi, mentre i ragazzi vivono la sessualità con una continua ansia da prestazione. Il 72% degli intervistati è certo che sia importante affrontare questi temi a scuola.

Il sexting

Il *sexting* (parola sincretica che unisce i termini inglesi *sex* e *texting*) rappresenta la pratica di inviare o postare messaggi di testo (SMS) e immagini a sfondo sessuale, come foto di nudo o semi-nudo, via cellulare o tramite Internet (Levick & Moon 2010).

Rispetto all'adescamento, in cui prevale un comportamento attivo dell'adulto, nel caso del *sexting* parliamo di un atteggiamento simile ma da parte dei

minorenni coinvolti. Un esempio pratico sono quelle situazioni in cui gli adolescenti producono, condividono e diffondono immagini "sexy" di se stessi o di coetanei, utilizzando le webcam dei PC e/o le fotocamere integrate agli smartphone.

Per la legislazione, una volta in circolo, si tratta a tutti gli effetti di materiale ritenuto pedopornografico. Con la Legge n. 172 del 1° ottobre 2012, è stata ratificata la *Convenzione di Lanzarote* riguardante lo sfruttamento e l'abuso sessuale dei minori.

L'articolo 20.2 sui *reati relativi alla pornografia infantile* asserisce che:

L'espressione "pornografia infantile" definisce ogni tipo di materiale che rappresenta visivamente un bambino che si dà a un comportamento sessualmente esplicito, reale o simulato, o qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali di un bambino per scopi essenzialmente sessuali.

Produrre questo materiale, e soprattutto diffonderlo, è dunque reato penale.

Non è raro che fare *sexting* per gli adolescenti equivalga molto spesso a una "dimostrazione d'amore", oppure a sentirsi strumenti volti all'ottenimento di piccoli vantaggi personali (per esempio ricariche telefoniche).

Privacy, *sexting* e *web reputation* sono argomenti fortemente correlati, e le attività sul tema del *sexting* possono aiutare a far proprie alcune regole e accortezze: chiedete ai vostri studenti se si rendono conto che anche gli insegnanti e i loro genitori potrebbero vedere quello che loro stessi inviano. Una volta condivisa, una foto resta sul telefono dei loro amici che potrebbero usarla come e quando vogliono.



Consigli da dare agli studenti

- **EVITATE DI POSTARE IMMAGINI PERSONALI E INTIME, E RICORDATEVI CHE SI PUÒ ESSERE FACILMENTE REGISTRATI O FOTOGRAFATI SE SI USA LA WEBCAM IN MODO INAPPROPRIATO: UN'IMMAGINE IMBARAZZANTE PUÒ ESSERE USATA IN MILLE MODI.**
- **LE RELAZIONI SENTIMENTALI NON GIUSTIFICANO IL SEXTING "SELVAGGIO": SE LO FATE, SAPPIATE CHE CORRETE IL RISCHIO DI ESSERE "TRADITI" SE E QUANDO LA VOSTRA RELAZIONE FINIRÀ.**

⁴ EU Kids Online, 2011

⁵ NSPCC, settembre 2013.

L'adescamento: il grooming

Il *grooming* (dall'inglese *to groom* che significa prendersi cura) rappresenta una tecnica di manipolazione psicologica che gli adescatori utilizzano online.

Grazie alla facilità di accesso alla Rete attraverso dispositivi mobili da parte di giovani e giovanissimi utenti, il rischio di contatti con adescatori (spesso adulti) e malintenzionati è purtroppo molto alto.

L'adescamento avviene attraverso alcuni passaggi "strategici":

- **CONTATTO:** l'adescatore crea una situazione che attivi la relazione. Banalmente può essere un commento gentile a una foto postata sul profilo.
- **FIDUCIA:** se riceve un riscontro positivo al primo contatto, l'adescatore passa agli step successivi, ossia raccogliere informazioni sulla *privacy* ("hai il PC in cameretta o in sala?"), tentare di conquistare la fiducia del minore facendo leva su fantomatici interessi comuni (in realtà noti a tutti dai social network), affrontare argomenti di natura intima e, infine, scambiarsi foto non necessariamente di natura sessuale (perlomeno inizialmente).

- **ESCLUSIVITÀ:** ottenuta la fiducia, quando l'adescatore si sente sicuro di sé, inizia la fase dell'esclusività, in cui solitamente avvengono i primi contatti via webcam (spesso a sfondo sessuale) che, successivamente, potrà usare per ricattare la vittima. Dimostrando un interesse di tipo sentimentale e, facendo progressivamente scivolare i contenuti della relazione su argomenti intimi, l'abusante riesce a ottenere il massimo controllo della situazione.

Spesso il minore ignora che dall'altra parte della chat potrebbe trovarsi un adulto: istintivamente è infatti portato a credere che il suo amico o amica virtuale abbia solo pochi anni più di lui/lei. Altre volte, invece, la differenza di età è nota fin dall'inizio, ma lo schermo facilita le confidenze e la possibilità di proiettare le proprie fantasie e pulsioni.

Il 23 ottobre 2012 nel nostro codice penale il reato di *adescamento di minori* (art. 609 undecies) è stato esteso a Internet (*grooming*), per cui le dinamiche che si innescano durante il percorso di adescamento sono ora legalmente perseguibili. Recenti ricerche hanno indicato che un'alta percentuale delle vittime (ben il 48%⁶), ha un'età compresa fra i 13 e i 14 anni per cui fare prevenzione alle scuole medie non è solo importante, ma necessario.



6 Munro 2011



attività in classe

Con la diffusione virale dei social network, avere sconosciuti tra le proprie cerchie di amici è diventato abbastanza comune: quando nella vita reale una persona molto più grande o comunque estranea si avvicina, si attivano meccanismi di difesa che, invece, la Rete inibisce.

È importante aiutare gli studenti a farsi le giuste domande, non per demonizzare (ingiustamente) lo strumento Internet, ma per aumentarne la prudenza.

Dare per scontato che dall'altra parte dello schermo ci sia una persona che merita una fiducia totale è un passo falso per svariati motivi:

- Nessuno può sapere quale utilizzo l'altro o l'altra farà delle informazioni che gli/le si concedono
- Internet è un pozzo senza fondo: avere il controllo del materiale uploadato è impossibile
- Ci sono persone malintenzionate che utilizzano la chat per adescare creando occasioni di incontro solo apparentemente innocue.



pagg. 15-18



pagg. 20-22



Consigli da dare agli studenti

- **NON FIDATEVI CIECAMENTE** DEI SENTIMENTI CHE VI INNESCA UNA PERSONA CONOSCIUTA ONLINE: SE DECIDETE DI LANCIARVI SIATE CONSAPEVOLI CHE LA "COTTA" RISCHIA DI BRUCIARVI
- **SE UNA QUALCHE SITUAZIONE** CREATASI IN RETE VI METTE A DISAGIO O VI IMPONE SCELTE CHE NON VORRESTE FARE, PARLATENE CON PERSONE CHE VI SONO REALMENTE VICINE E DELLE QUALI VI FIDATE
- **SE UN AMICO O UN'AMICA VIRTUALE** VI CHIEDE UN APPUNTAMENTO E VOI VOLETE ANDARCI, EVITATE I POSTI ISOLATI, NON ANDATECI DA SOLI E PARLATENE A QUALCUNO
- **SE VI ACCORGETE** CHE UN VOSTRO AMICO O UN'AMICA SI COMPORTA IN MODO STRANO, CHE SI ISOLA O È PARTICOLARMENTE ATTACCATO/A ALLO SMARTPHONE, CERCATE DI CAPIRE IL PERCHÉ PARLANDOGLI/LE
- **SIATE PRUDENTI IN RETE** COME SIETE PRUDENTI PER LA STRADA: DARESTE IL VOSTRO INDIRIZZO A UNA PERSONA CHE NON CONOSCETE E CHE VI HA FERMATO MENTRE FATE UNA PASSEGGIATA?
- **EVITATE** DI DIVULGARE I VOSTRI DATI PERSONALI (MA ANCHE QUELLI DEI VOSTRI AMICI E/O PARENTI) BADANDO CHE PER DATI PERSONALI NON SI INTENDONO SOLO NOME E INDIRIZZO MA ANCHE I LUOGHI CHE FREQUENTATE ABITUALMENTE E LE VOSTRE FOTO.

4.1 CONNETTIAMOCI (15')

Obiettivi

- Favorire la conoscenza reciproca
- Creare un clima comunicativo e sereno tra insegnanti e classe

Materiali

- Un gomitolo di lana

Spiegazione

I bambini e l'insegnante si dispongono in cerchio. Il conduttore tiene in mano il gomitolo e lega a sé un capo del filo quale simbolo del legame fra lui/lei e la classe. Successivamente lo lancia verso uno dei bambini, dicendo a voce alta il proprio nome e che uso fa di Internet. A sua volta il bambino che riceve il gomitolo, ripeterà il lancio (scandendo il proprio nome e specificando il suo uso di Internet) verso un altro compagno o compagna ma solo dopo aver fatto fare al filo un giro attorno al suo polso. Quando tutti i bambini avranno lanciato il gomitolo e si sarà formato una sorta di reticolo, l'insegnante potrà avviare una riflessione sulla rete di relazioni/contatti che si instaurano quando si utilizza Internet.

Questa attività oltre a permettere una maggiore conoscenza fra i bambini rappresenta il materiale del quale potrete parlare in un eventuale laboratorio incentrato su Internet che, come tutte le reti, può imbrigliare, annodarsi e imprigionare, ma se usata correttamente crea unione e condivisione.

Importante! Fate attenzione a cosa dicono i bambini rispetto l'utilizzo che fanno di Internet, in quali occasioni lo usano, con quale frequenza, in compagnia di chi e dove, con chi hanno imparato e in quale stanza della casa si trova il PC col quale accedono a Internet (serve per capire le loro abitudini).

4.2 NEL MARE DELLA RETE (40')

Allegati

- **A1:** Parole stimolo a tema "Internet"
- **A2:** Sfondo con pesci disegnati

Obiettivi

- Far riflettere i bambini sulla navigazione sicura
- Verificare le loro conoscenze rispetto all'utilizzo di Internet

Materiali

- Forbici, colla, scotch, spago, bastoncino di legno o di bambù

Spiegazione

Prendete una scatola di cartone, tagliatene la parte superiore e costruite un finto acquario. Stampate più copie dello sfondo con i pesci (A2) e incollatele rivestendo la scatola esternamente. Ritagliate le parole stimolo (A1) e disponetele nell'acquario. Costruite una canna da pesca col bastoncino di legno o di bambù e con il filo e ponete all'estremità una palla di scotch in modo che l'esca sia appiccicosa. Ciascun bambino pescherà dall'acquario una parola stimolo che leggerà a voce alta per poi dire la sua sull'argomento.

Invitate i bambini a dire tutto quello che viene loro in mente rispetto alla parola pescata, focalizzando l'attenzione sui rischi e sulle opportunità di Internet.

È importante farli riflettere sul fatto che la possibilità di "creare pasticci" usando Internet – come anche quella di utilizzarlo come risorsa (magari di studio o di divertimento) – dipende molto dall'uso che ne fanno, dalla loro prudenza e dal livello di criticità con cui ci si avvicinano.

4.3 LE INSIDIE DELLA RETE (25')

Allegati

- **A3:** Schede situazionali con Spoiler

Obiettivi

- Riflettere sulle insidie della Rete e sulle strategie che possono garantirne la sicurezza

Spiegazione

Introducete l'attività facendo notare come Internet sia uno strumento utile e ricco di potenzialità, ma allo stesso tempo potenzialmente insidioso.

Presentate loro Spoiler (e-book kids) e proponete l'attività alla classe divisa in gruppi in modo da portarla a riflettere su alcuni rischi e sulle possibili soluzioni da adottare in "casi estremi".

Spoiler (A3: il personaggio è raffigurato nella prima vignetta di ciascuna scheda) è un grande appassionato di navigazione in Internet, ed è pronto a dare consigli a tutti i bambini che, non sapendo come comportarsi in alcune occasioni, si sentono confusi e in difficoltà.

Spoiler (A3: il personaggio è raffigurato nella seconda vignetta di ogni scheda) racconta ai bambini alcune situazioni in cui è venuto a trovarsi:

Per esempio:

"Una volta mentre mi trovavo su Pass World un furfantello mi ha chiesto di dirgli la mia password! Secondo voi, ho fatto bene a non confidargliela? E perché?"

Consegnate a ciascun gruppo di studenti una scheda (vedi box successivo) relativa ai quattro pianeti della galassia Cosmos contenenti un quesito che li metta di fronte a un potenziale rischio legato all'utilizzo sbagliato di Internet: i bambini dovranno discutere la situazione e trovare una conclusione felice (e plausibile) da consigliare a Spoiler. Alla fine del gioco, iniziate una conversazione corale in cui, a turno, ciascun gruppo presenta la problematica e la conclusione ipotizzata

La discussione potrebbe essere guidata dalle seguenti domande:

- Quali altri pericoli avrebbe potuto nascondere questa situazione?
- Vi è mai capitato di trovarvi in questo tipo di difficoltà? Come l'avete affrontata?
- Siete d'accordo con la soluzione architettata dai vostri compagni?
- Quale altra strada avreste preso al posto loro?

Allegati /Schede

1. **PASS WORLD:** conosci un nuovo amico durante un gioco online, dopo un po' di tempo ti chiede alcuni dati personali come foto, numero di telefono, indirizzo di casa e password del tuo profilo per aiutarti a superare alcuni livelli del gioco. **Cosa decidi di fare?**
2. **ID WORLD:** Durante una chat di gruppo con i tuoi amici si inserisce nella conversazione una persona che non conosci, **che cosa decidi di fare?**
3. **CLIC WORLD:** un gruppetto di cyberbulli offende una vostra compagna sui social network. **Che cosa potete fare?**
4. **GAME WORLD:** il vostro migliore amico vi confida che ha deciso di scaricare un gioco a pagamento, e vorrebbe che lo faceste anche voi per poter giocare insieme, **che cosa fate?**

Restituzione

Dopo il lavoro corale, procedete con la lettura delle singole storie confrontandole e analizzandone le scelte (magari caratteriali) diverse.



Consigli da dare ai bambini per CHATTARE in sicurezza

- **QUANDO SIETE ONLINE** DOVETE AVERE LA STESSA PRUDENZA CHE AVETE QUANDO SIETE IN STRADA E INCROCIATE DEGLI SCONOSCIUTI, ANCHE SE LA CHAT VI DÀ UNA MAGGIORE SENSAZIONE DI SICUREZZA PERCHÉ “NESSUNO VI VEDE”.
- LE PERSONE CHE CONOSCETE IN CHAT POTREBBERO ESSERE **MOLTO DIVERSE** DA QUELLO CHE DICONO DI ESSERE!
- IN ALTRI TIPI DI COMUNICAZIONE (COME QUELLA TELEFONICA O QUELLA FACCIA A FACCIA) AVETE A DISPOSIZIONE **MOLTE PIÙ INFORMAZIONI** CONCRETE DI QUELLE A VOSTRA DISPOSIZIONE QUANDO CHATTATE.
- **EVITATE** DI DARE I VOSTRI DATI PERSONALI (O QUELLI DEI VOSTRI AMICI E/O PARENTI): SIA QUELLI ANAGRAFICI CHE QUELLI RELATIVI ALLE VOSTRE ABITUDINI.
- **CONFIDATEVI** CON PERSONE DELLE QUALI VI FIDATE SE QUALCUNO O QUALCOSA VI TURBA MENTRE SIETE IN CHAT.



Consigli da dare ai bambini per EVITARE i cyberbulli

- SE QUALCUNO **VI OFFENDE** (PUBBLICAMENTE O PRIVATAMENTE) BLOCCATE O SEGNALATE IL SUO PROFILO AGLI AMMINISTRATORI DEL SITO.
- **SIATE SUPERIORI** E NON SCENDETE AL LIVELLO DEL CYBERBULLO DI TURNO: LASCIARSI SCIVOLARE ADDOSSO LE OFFESE È IL MODO MIGLIORE PER NON DARGLI SODDISFAZIONE.



Consigli da dare ai bambini per NAVIGARE in sicurezza

- SE MENTRE NAVIGATE VI SI APRONO **FINESTRE STRANE**, SCOLLEGATEVI IMMEDIATAMENTE DAL SITO E/O CHIUDETE LA PAGINA.
- SE VEDETE DEI **BANNER** PARTICOLARMENTE COLORATI, LAMPEGGIANTI O CHE VI PROMETTONO VINCITE, SMS GRATUITI O SUONERIE EVITATE DI APRIRLI.
- SE NON SAPETE GESTIRE LO **SPAM** O ALTRE FORME DI INTRUSIONE NELLA VOSTRA VITA (VIRTUALE) PRIVATA, PARLATENE CON I VOSTRI GENITORI O CON UN'INSEGNANTE.
- SE NAVIGATE **TROPPO A LUNGO**, DECIDERE DI SPEGNERE IL COMPUTER E DI FARE QUALCHE ALTRA ATTIVITÀ.
- SE QUALCUNO O QUALCOSA **VI INFASTIDISCE** FATE UNA SEGNALAZIONE AI SERVIZI COMPETENTI, MAGARI FACENDOVI AFFIANCARE DA UN ADULTO.



4.4 NEI PANNI DI... (60')

Allegati

- **A4:** Storie per scenette

Obiettivi

- Attraverso la tecnica del role-playing fate comprendere ai bambini cosa significa trovarsi in situazioni particolari
- Identificate i vissuti emotivi della classe e riflettete sull'adeguatezza delle strategie risolutive

Spiegazione

Dividere la classe in quattro gruppi assegnando a ciascuno una storia. Ogni gruppo dovrà definire i ruoli e mettere in scena il racconto elaborando un finale che gli permetta di risolvere le situazioni proposte.

Al termine della messinscena, la classe dovrà riflettere sugli episodi rappresentati e sulle soluzioni elaborate.

Allegati / Schede

1. **PASS WORLD:** Metti in scena una storia in cui il protagonista, visitando un nuovo sito web, riceve una richiesta di inserimento di dati personali come numero di telefono, foto ed indirizzo di casa, in cambio di premi e contenuti speciali.
Come prosegue e finisce la storia?
2. **ID WORLD:** Metti in scena una storia in cui il protagonista sta chattando con suo cugino, quando gli arriva una richiesta di amicizia da un nuovo utente: "Ciao, sono Sara, tu come ti chiami?". Il Profilo di Sara ha una foto di una bambina della sua età.
Come prosegue e finisce la storia?
3. **CLIC WORLD:** Metti in scena una storia in cui un bambino ha modificato in modo imbarazzante una foto di una compagna, pubblicandola su un social network. Adesso tutti a scuola la prendono in giro.
Come prosegue e finisce la storia?
4. **GAME WORLD:** Metti in scena una storia in cui il protagonista prende di nascosto il video gioco di guerra del fratello maggiore che i genitori gli proibiscono di usare, in quanto molto violento....infatti il giorno dopo a scuola...
Come prosegue e finisce la storia?

4.5 MI PRESENTO (30')

Allegati

- **A5:** Scheda profilo

Obiettivi

- Concedersi lo spazio per fantasticare in libertà sui modi possibili di presentarsi nel mondo virtuale

Spiegazione

Distribuite una scheda (A5) a ciascun bambino e poi chiedete loro di rappresentare se stessi nel web, come se fossero l'introduzione sul profilo di un social network. Ogni bambino può scegliere di presentarsi con un disegno, un simbolo per lui identificativo, un dipinto famoso, un animale, una frase, una parola, una poesia, ecc.

Raccogliete poi i "profili" e incollateli su un poster che appenderete in classe insieme alle regole del gioco (VI attività).

Lo scopo dell'attività è far capire ai bambini l'importanza della web reputation, aiutandoli a riflettere su cosa significhi rendere pubbliche certe informazioni.

4.6 PEER TEACHING: dettiamo noi le regole (10')

Allegati

- **A6:** Poster

Obiettivi

- Stimolare i bambini a formulare le regole che possano garantire la loro sicurezza durante la navigazione

Spiegazione

Stilate insieme alla classe un elenco di regole e comportamenti che possano aiutare a garantire la loro sicurezza durante la navigazione: le regole andranno scritte su un poster che rimarrà a loro disposizione.

5.1 LIKE /UNLIKE

Obiettivi

- Comprendere gli atteggiamenti e le opinioni dei ragazzi su alcune tematiche inerenti alla Rete.

Allegati

- **A7:** Cartoncini a forma di pollice in su e in giù
Frase su Internet

Spiegazione

Spostate i banchi ai lati della classe e appendete alle due pareti i pollici (verso l'alto e verso il basso) di Facebook. Disponete i ragazzi in piedi al centro della classe e, dopo aver letto una alla volta le frasi su Internet ad alta voce, chiedete loro di spostarsi in direzione di una o dell'altra parete, in base all'opinione che hanno rispetto al tema, utilizzando le sagome dei pollici: verso l'alto vuol dire che si è d'accordo con l'affermazione, verso il basso che NON si è d'accordo. È molto importante che manteniate il ruolo di mediatore o mediatrice, favorendo il dibattito fra le due "fazioni". Sarà interessante e costruttivo sottolineare le emozioni che i ragazzi provano nel momento in cui la loro opinione è appoggiata da tanti o da pochi compagni.

Frase su Internet

- SU INTERNET NON CI SONO REGOLE
- SU INTERNET SI PUÒ FARE QUELLO CHE SI VUOLE TANTO NON TI BECCANO MAI
- LE COSE SCRITTE SU INTERNET FANNO MENO MALE DI QUELLE DETTE IN FACCIA
- LE IMMAGINI CHE CARICO SU INTERNET E SUI SOCIAL NETWORK SONO SOLO MIE E NE HO IL PIENO CONTROLLO
- NON MI È MAI CAPITATO NIENTE DI SPIACEVOLE ONLINE
- L'ETÀ MINIMA PER ACCEDERE AI SOCIAL NETWORK È 13 ANNI
- CONOSCO DI PERSONA TUTTI I MIEI AMICI VIRTUALI
- I VIDEOGIOCHI ONLINE SONO TUTTI GRATUITI



Consigli da dare agli studenti

- QUANDO SIETE ONLINE DOVETE AVERE LA STESSA **PRUDENZA** CHE AVETE QUANDO SIETE IN STRADA E INCROCIATE DEGLI SCONOSCIUTI, ANCHE SE LA CHAT VI DÀ UNA MAGGIORE SENSAZIONE DI SICUREZZA PERCHÉ "NESSUNO VI VEDE".
- LA PERSONA CHE CONOSCETE IN CHAT POTREBBE ESSERE ANCHE **MOLTO DIVERSA** DA QUELLO CHE DICE DI ESSERE.
- IN ALTRI TIPI DI COMUNICAZIONE (COME QUELLA TELEFONICA O QUELLA FACCIA A FACCIA) AVETE A DISPOSIZIONE **MOLTE PIÙ INFORMAZIONI** CONCRETE DI QUELLE A VOSTRA DISPOSIZIONE QUANDO CHATTATE: UN'EMOTICON (CHE UTILIZZANO IN TANTISSIMI) NON PUÒ RAPPRESENTARE UN'EMOZIONE UNICA!
- **EVITATE** DI DARE I VOSTRI DATI PERSONALI (O QUELLI DEI VOSTRI AMICI E/O PARENTI): SIA QUELLI ANAGRAFICI CHE QUELLI RELATIVI ALLE VOSTRE ABITUDINI.
- **NON POTETE SAPERE** QUELLO CHE IL VOSTRO AMICO (O AMICA) VIRTUALE FARÀ DEL MATERIALE E DELLE INFORMAZIONI CHE GLI/LE FORNITE.
- **INTERNET È UN MONDO**, NON POTETE AVERE IL CONTROLLO DI QUELLO CHE POSTATE: UNA VOLTA UPLOADED, FOTO, VIDEO, PENSIERI, INFORMAZIONI... SONO ALLA PORTATA DI TUTTI.
- CI SONO PERSONE **MALINTENZIONATE** CHE UTILIZZANO LA CHAT PER CONOSCERE RAGAZZI E RAGAZZE E CREARE OCCASIONI DI INCONTRO SENZA CONTROLLO: ESSERE PRUDENTI PRIMA SIGNIFICA PENTIRSI MENO DOPO!

5.2 LE INSIDIE DELLA RETE

Obiettivi

- Sviluppare soluzioni adeguate per prevenire rischi correlati a un uso improprio della Rete

Allegati

- **A8:** Schede con i personaggi dell'e-book teenager relative a quattro delle tematiche portanti (*cyberbullismo, web reputation, grooming e gambling*)

Spiegazione

Introducete l'attività facendo notare come Internet sia uno strumento con infinite potenzialità, ma con malcelate insidie. Prima di proporre questa attività è bene chiedere ai ragazzi di provare a verbalizzare quali possano essere, secondo loro, i possibili rischi legati a un utilizzo improprio di Internet.

Dopo una breve discussione, dividete la classe in quattro gruppi e proponete loro di leggere le stesse situazioni in cui si trovano i personaggi dell'e-book teenager, fermanovi prima della risoluzione di ogni storia.

I ragazzi dovranno discutere all'interno del loro gruppo in modo da trovare soluzioni comuni e condivise. Alla fine, intavolate una discussione corale, scoprendo i diversi di modo di risolvere la situazione e ponendo loro delle domande che siano di stimolo, per esempio: vi è capitato di trovarvi in una situazione simile? Siete d'accordo con la soluzione ipotizzata dai vostri compagni? Che cosa avreste fatto al loro posto?

Allegati / Schede

1. CYBERBULLISMO

Personaggio: **B4**

Una delle migliori amiche di B4 è stata presa di mira dalle tre ragazze più antipatiche e dispettose della scuola: le tre cyberbulle in questione non fanno che prenderla in giro. B4 è indeciso...

... **che cosa dovrebbe fare?**

2. WEB REPUTATION

Personaggio: **MisSpia**

MisSpia ha appena scoperto che le foto di quando era piccola (e molto diversa da ora!) sono finite, chissà come, in Rete insieme a frasi sdolcinate che lei avrebbe detto e/o scritto su un fantomatico diario segreto...

... **come dovrebbe comportarsi?**

3. GROOMING

Personaggio: **Teddy Bean**

Teddy Bean è molto preoccupato per Crazy Bunny: da qualche giorno, infatti, la sua amica in genere sempre socievole e solare, non ha occhi e orecchie per nessuno che non sia un misterioso ragazzo conosciuto in Rete della quale si è profondamente invaghita...

... **che cosa le consigliereste?**

4. GAMBLING

Personaggio: **Enjoy**

Enjoy si è lasciato abbagliare da un banner particolarmente colorato e allettante e ha scaricato un gioco che, a lungo andare, gli sta costando un sacco di soldi... sicuramente più di quelli che potrebbe permettersi di spendere...

... **come potrebbe fare a uscire da questa situazione?**

5.3 NEI PANNI DI... (60')

Obiettivi

- Attraverso la tecnica del *role-playing* fate comprendere ai ragazzi cosa significa trovarsi in situazioni particolari
- Identificate i vissuti emotivi della classe e riflettete sull'adeguatezza delle strategie risolutive

Allegati

- **A9:** Storie per scenette tratte e rappresentate dai personaggi dell'e-book dedicato ai teenager relative a *cyberbullismo*, *web reputation* e *gambling*.

Spiegazione

Dividere la classe in cinque gruppi assegnando a ciascuno una scenetta. Ogni gruppo dovrà definire i ruoli e mettere in scena il racconto elaborando un finale che gli permetta di risolvere le situazioni proposte.

Al termine della messinscena, la classe dovrà riflettere sugli episodi rappresentati e sulle soluzioni elaborate, favorendo il dibattito fra le due "fazioni".

Sarà interessante e costruttivo sottolineare le emozioni che i ragazzi provano nel momento in cui la loro opinione è appoggiata da tanti o da pochi compagni.

Allegati / Schede

1. CYBERBULLISMO

Personaggio: **B4**

Inscenate una gag in cui il protagonista, B4, è costretto a "duellare" con cyberbulli e/o cyberbulle per difendere Teddy Bean che è stato preso di mira per il suo gusto eccentrico nel vestire. Ovviamente, il protagonista non dovrà ricorrere alla violenza, né fisica né verbale, bensì dovrà adottare altre tecniche per sgonfiare i bulli...

2. WEB REPUTATION

Personaggio: **MisSpia**

Inscenare una gag che prevede MisSpia e due o tre dei suoi migliori amici (B4, Enjoy, Crazy Bunny o Teddy Bean) nel futuro: la ragazzina ha 25 o 26 anni e sta sostenendo un colloquio di lavoro quando, rovistando in Internet, il suo relatore scopre qualcosa di poco appropriato sul suo passato...

3. GAMBLING

Personaggio: **Enjoy**

Inscenare una gag in cui i genitori di Enjoy tartassano il figlio di domande sulla loro carta di credito sulla quale, stranamente, risultano addebiti (piccoli ma continui) che attribuiscono al ragazzino... Enjoy prima mente (in modo grottesco), e poi...

5.4 L'AMORE INGANNEVOLE

Obiettivi

- Analisi del delicato fenomeno del *grooming*

Allegati

- **A10:** File video

<https://www.youtube.com/watch?v=Wbr4Z2W9XtI>



Spiegazione

Dopo aver visto i video (composto da due parti, corrispondenti a due punti di vista diversi) i ragazzi dovranno discuterne in classe, analizzando i comportamenti dei protagonisti.

Domande

Prima parte

1. Vi sembra una situazione reale?
2. Come si sono conosciuti?
3. Secondo voi, conosceva la sua vera età?
4. Se sì, perché ha accettato la proposta?
5. Se no, quando ha scoperto la verità, perché non gli ha tolto l'amicizia?
6. Pensate che ci sia qualcosa di male in quello che sta facendo? Oppure credete che l'amore non abbia età?
7. Voi cosa avreste fatto al suo posto?

Seconda parte

1. Cosa dovrebbe fare secondo voi l'amica?
2. Perché ne ha parlato solo con lei?
3. Perché ha smesso di parlarle?
4. Voi tradireste la sua fiducia parlandone con un adulto?

5.5 INTER(NET)CETTATI

Obiettivi

- Analisi del delicato fenomeno del *sexting*

Allegati

- **A11:** File audio

<https://soundcloud.com/giovanni-salerno-6/internetcettati>



Spiegazione

Dopo aver ascoltato le intercettazioni, i ragazzi dovranno discuterne in classe, in modo da analizzare i comportamenti dei protagonisti.

I ragazzi dovranno discuterne in classe rispondendo alle seguenti domande:

Domande

- Perché Judy ha mandato quelle foto?
- Perché il fidanzato le ha condivise?
- Come si sente Judy?
- Si merita quello che le è successo?
- Perché Tommaso non si sente in colpa?

5.6 PEER TEACHING: dettiamo noi le regole (10')

Materiali

- Cartelloni, pennarelli, scotch

Obiettivi

- Stimolare i ragazzi a formulare le regole che possano garantire la loro sicurezza durante la navigazione

Allegati

- **A12:** Poster

Spiegazione

Stilate insieme alla classe un elenco di regole e comportamenti che possano aiutare a garantire la loro sicurezza durante la navigazione: le regole andranno scritte su un poster che rimarrà a loro disposizione.

Informazioni, consigli e approfondimenti sono disponibili nel sito del **Progetto Generazioni Connesse**.

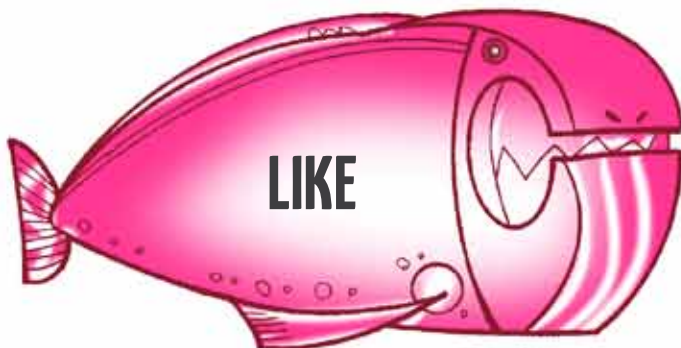
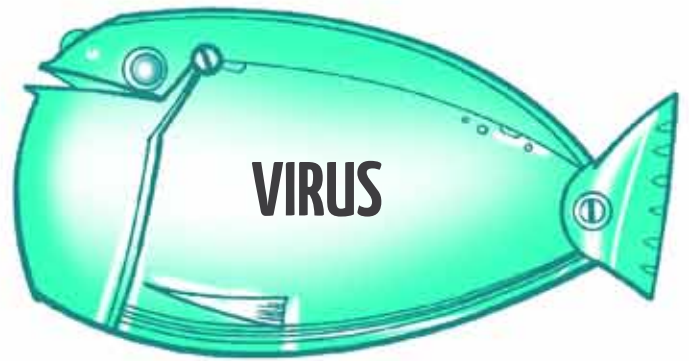
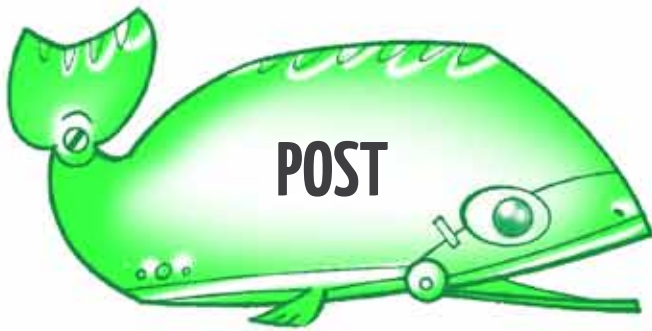
Per un supporto ulteriore, maggiori informazioni e/o consigli su come comportarvi per aiutare gli studenti in tutte le situazioni di rischio e disagio legate all'utilizzo di Internet, digitate 1.96.96, la linea è attiva tutto l'anno 24 ore su 24. Inoltre, potete servirvi della chat di **Telefono Azzurro**.

Se navigando in Rete vi imbattete in materiale pedopornografico, è vostro dovere segnalarlo a chi di competenza.

CLICCA E SEGNALA di Telefono Azzurro e **STOP-IT** di Save the Children sono a vostra disposizione.



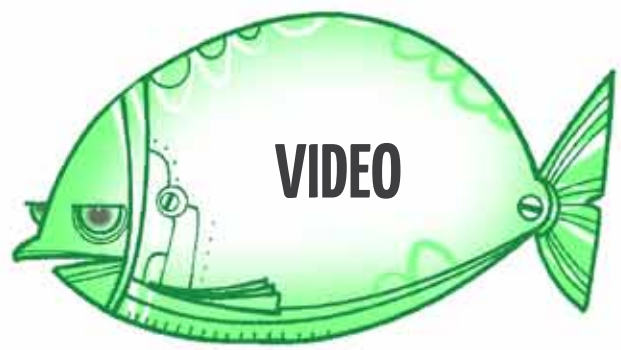
A1



A1



FOTO



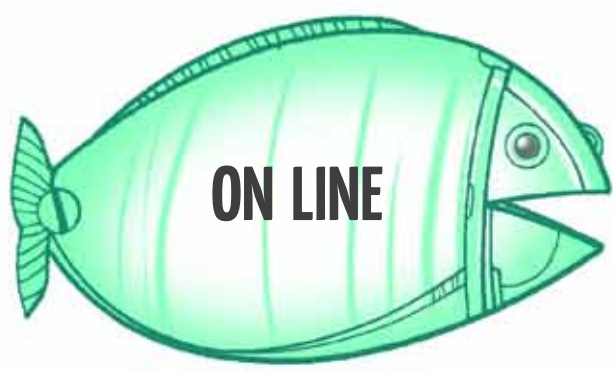
VIDEO



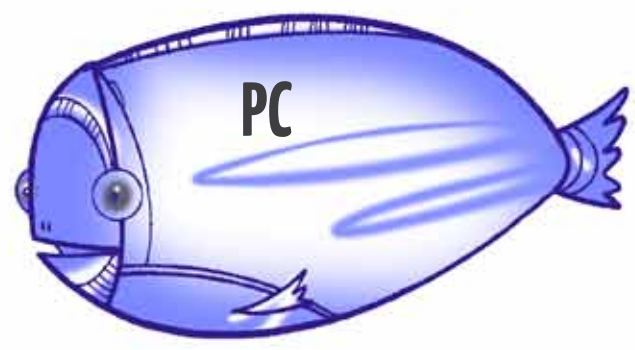
SELFIE



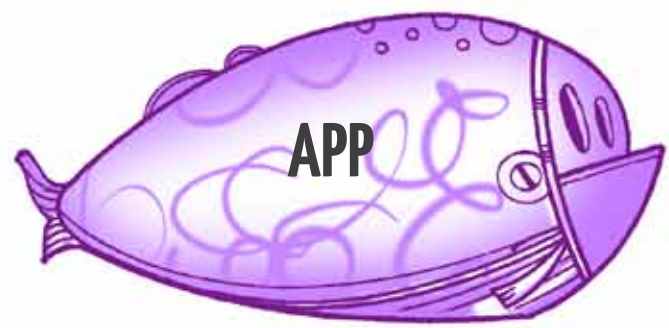
GIOCHI



ON LINE



PC



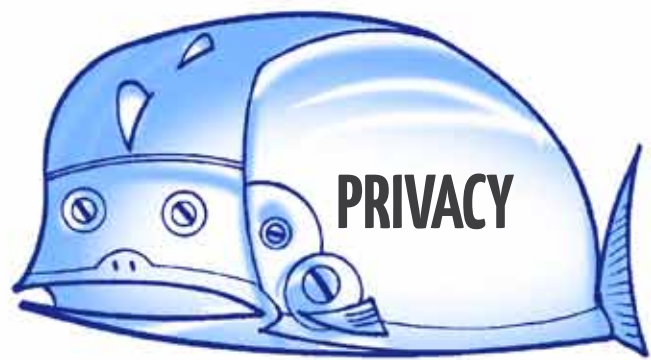
APP



CYBERBULLISMO



SMARTPHONE



PRIVACY





PASSwORLD

Conosci un nuovo amico durante un gioco online, dopo un po' di tempo ti chiede alcuni dati personali come foto, numero di telefono, indirizzo di casa e password del tuo profilo per aiutarti a superare alcuni livelli del gioco.



Cosa decidi di fare?

Area di scrittura con linee puntate per rispondere alla domanda.



IDwORLD

Durante una chat di gruppo con i tuoi amici si inserisce nella conversazione una persona che non conosci, **cosa decidi di fare?**



Area di scrittura con linee puntate per rispondere alla domanda.





CLICWORLD

Un gruppetto di cyberbulli offende una vostra compagna sui social network.

Che cosa fate?



Large green speech bubble containing horizontal dotted lines for writing.



GAMEWORLD

Il vostro migliore amico vi confida che ha deciso di scaricare un gioco a pagamento e vorrebbe che lo faceste anche voi per poter giocare insieme.

come vi comportate?



Large green speech bubble containing horizontal dotted lines for writing.

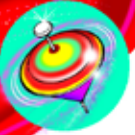




PASSWORLD

Mettete in scena una gag in cui il protagonista, visitando un nuovo sito web, riceve una richiesta di inserimento di dati personali (per esempio numero di telefono, foto e indirizzo di casa) in cambio di premi e/o contenuti speciali...

... come prosegue e finisce la storia?



IDWORLD

Mettete in scena una gag in cui il protagonista sta chattando con suo cugino, quando gli arriva una richiesta di amicizia da un nuovo utente:

“Ciao, sono Sara, tu come ti chiami?”

Il Profilo di Sara ha una foto di una bambina della sua età...

... come prosegue e finisce la storia?



CLICWORLD

Mettete in scena una gag in cui un bambino ha modificato in modo imbarazzante la foto di una compagna, pubblicandola su un social network e innescando le risate di tutti i compagni...

... come prosegue e finisce la storia?



GAMEWORLD

Mettete in scena una gag in cui il protagonista prende di nascosto un videogioco del fratello maggiore che i genitori gli proibiscono di usare perché troppo violento e non adatto alla sua età. Il giorno dopo, a scuola...

... come prosegue e finisce la storia?



Mi presento!

Nickname

Status

Emoticon

Mi presento!

Nickname

Status

Emoticon

DETTIAMO NOI LE REGOLE



Fraasi su Internet

- SU INTERNET NON CI SONO REGOLE
- SU INTERNET SI PUÒ FARE QUELLO CHE SI VUOLE TANTO NON TI BECCANO MAI
- LE COSE SCRITTE SU INTERNET FANNO MENO MALE DI QUELLE DETTE IN FACCIA
- LE IMMAGINI CHE CARICO SU INTERNET E SUI SOCIAL NETWORK SONO SOLO MIE E NE HO IL PIENO CONTROLLO
- NON MI È MAI CAPITATO NIENTE DI SPIACEVOLE ONLINE
- L'ETÀ MINIMA PER ACCEDERE AI SOCIAL NETWORK È 13 ANNI
- CONOSCO DI PERSONA TUTTI I MIEI AMICI VIRTUALI
- I VIDEOGIOCHI ONLINE SONO TUTTI GRATUITI



CYBERBULLISMO

Una delle migliori amiche di B4 è stata presa di mira dalle tre ragazze più antipatiche e dispettose della scuola: le tre cyberbulle in questione non fanno che prenderla in giro. B4 è indeciso...

... che cosa dovrebbe fare?



web REPUTATION

MisSpia ha appena scoperto che le foto di quando era piccola (e molto diversa da ora!) sono finite, chissà come, in Rete insieme a frasi sdolciate che lei avrebbe detto e/o scritto su un fantomatico diario segreto...

... come dovrebbe comportarsi?



GROOMING

Teddy Bean è molto preoccupato per Crazy Bunny: da qualche giorno, infatti, la sua amica in genere sempre socievole e solare, non ha occhi e orecchie per nessuno che non sia un misterioso ragazzo conosciuto in Rete della quale si è profondamente invaghita...

... che cosa le consigliereste?



GAMBLING

Enjoy si è lasciato abbagliare da un banner particolarmente colorato e allettante e ha scaricato un gioco che, a lungo andare, gli sta costando un sacco di soldi... sicuramente più di quelli che potrebbe permettersi di spendere...

... come potrebbe fare a uscire da questa situazione?





CYBERBULLISMO

Inszenate una gag in cui il protagonista, B4, è costretto a “duellare” con cyberbulli e/o cyberbulle per difendere Teddy Bean che è stato preso di mira per il suo gusto eccentrico nel vestire. Ovviamente, il protagonista non dovrà ricorrere alla violenza, né fisica né verbale, bensì dovrà adottare altre tecniche per sgonfiare i bulli...

web REPUTATION

Inscenare una gag che prevede MisSpia e due o tre dei suoi migliori amici (B4, Enjoy, Crazy Bunny o Teddy Bean) nel futuro: la ragazzina ha 25 o 26 anni e sta sostenendo un colloquio di lavoro quando, rovistando in Internet, il suo relatore scopre qualcosa di poco appropriato sul suo passato...



GAMBLING

Inscenare una gag in cui i genitori di Enjoy tartassano il figlio di domande sulla loro carta di credito sulla quale, stranamente, risultano addebiti (piccoli ma continui) che attribuiscono al ragazzino... Enjoy prima mente (in modo grottesco), e poi...

DETTIAMO NOI LE REGOLE



Il Progetto SIC - Safer Internet Center italiano (Generazioni Connesse), co-finanziato dalla Commissione Europea, nasce nel novembre del 2012 per promuovere un uso sicuro e responsabile dei nuovi media da parte dei giovani.

Il Progetto è coordinato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca in partenariato con: Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, Polizia Postale e delle Comunicazioni, Save the Children Italia, Telefono Azzurro, Cooperativa E.D.I. e Movimento Difesa del Cittadino.

Hanno collaborato:

Brunella Greco

Mauro Cristoforetti

Giovanni Salerno

Barbara Forresi

Malusa Kosgran } testi

<http://ilblogdimalusa.blogspot.com>

Mauro Sacco e Elisa Vallarino } illustrazioni

www.saccovallarino.it

Felicita Bertiero } grafica

www.zazigrafica.it

Paolo Cagliari } animazione

www.paolocagliari.it

info@generazioniconnesse.it

www.generazioniconnesse.it



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE

