

AGGIORNATA AL
16 APRILE

SE
ESCI
SEI
FUORI

MINORI ONLINE

UNA GUIDA PER ORIENTARSI

FONDAZIONE
CAROLINA
ONLUS

pepita
L'ESSENZA DELL'EDUCARE

A cura di: Ivano Zoppi

Autori: Miriam Friedenthal, Rosanna Milone, Valentina Varvaro

Progetto grafico: Annalisa Porcelli

© Pepita

viale Sondrio 7 - 20124 Milano

info@pepita.it

Cari genitori,

il 21 febbraio 2020 è una data che ha drasticamente cambiato il nostro quotidiano e che ha inaspettatamente scritto una pagina di storia della nostra nazione. Ciò che fino a pochi giorni prima sentivamo come lontano e confinato, è velocemente diventato presente, concreto e globale.

Il Covid-19 ci ha gradualmente costretti a rivedere le nostre abitudini. Sottostimato all'inizio da adulti e ragazzi quasi come una piacevole e inaspettata pausa, col passare dei giorni ha lasciato il posto a paura, preoccupazione, sconforto e incertezza.

A fronte di questa emergenza che ha sconvolto ritmi, relazioni familiari, scolastiche e lavorative, la tecnologia ha assunto un ruolo cruciale nella didattica, nell'informazione e nella sfera sociale.

Pepita e Fondazione Carolina Onlus impegnate al fianco di genitori, educatori, docenti e allenatori nella promozione del benessere dei ragazzi, hanno sentito oggi più che mai stringente il dovere di accompagnare, sostenere e informare l'intera comunità educante.

Questa guida è per tutte le famiglie.

Uno strumento pensato per orientarsi nell'educazione dei minori online e aggiornato oggi, in tempi di permanenza forzata in casa.

Troverete l'analisi di contesti, dinamiche, rischi e suggerimenti per la prevenzione e la pratica educativa, con la speranza che ciò che oggi è una sfida dettata dall'emergenza, si traduca domani in un vissuto quotidiano dell'ambiente digitale attento e responsabile.

Il Team di Pepita

INDICE

MINORI ONLINE QUELLO CHE DEVI SAPERE	7
1. I LUOGHI ONLINE CHE FREQUENTANO I NOSTRI FIGLI	9
1.1 LIVE CHAT DI GRUPPO	10
1.2 ORGANIZZARE LEZIONI ONLINE IN SICUREZZA UTILIZZANDO LIVE CHAT DI GRUPPO	14
1.3 APP DI MESSAGGISTICA Istantanea	16
1.4 PIATTAFORME DI VIDEO CONDIVISIONE	18
1.5 SOCIAL NETWORK	21
1.6 APP DI INCONTRI	29
1.7 VIDEOGIOCHI	30
1.7.1 Classificazione PEGI	31
1.7.2 Le trappole che si nascondono dietro l'attività videoludica	32
1.7.3 I videogiochi più utilizzati	33
2. I RISCHI CHE POSSONO INCONTRARE I NOSTRI FIGLI ONLINE	39
2.1 GROOMING	39
2.2 GAMING	39
2.3 CONTENUTI LESIVI, PORNOGRAFIA E PEDOPORNOGRAFIA	40
2.4 DIPENDENZA DA LIKE	40
2.5 INTERNET ADDICTION DISORDER	41
2.6 VAMPING	42
2.7 FOMO	42
2.8 HIKIKOMORI	42
2.9 SELFIE ESTREMI O DAREDEVIL SELFIE	42
2.10 ISTIGAZIONE AL SUICIDIO, AUTOLESIONISMO, ANORESSIA E BULIMIA	43
2.11 GIOCO D'AZZARDO E LUDOPATIA	43
2.12 NOMOFOBIA	44
2.13 CYBERBULLISMO	44
2.14 1SAFE - UN'APP PER GESTIRE CASI DI CYBERBULLISMO	47
3. "GUIDANO UNA FERRARI, MA SENZA PATENTE": COME PORSI CON I MINORI	49
3.1 L'IMPORTANZA DI CONDIVIDERE UN PATTO EDUCATIVO	49

MINORI ONLINE QUELLO CHE DEVI SAPERE

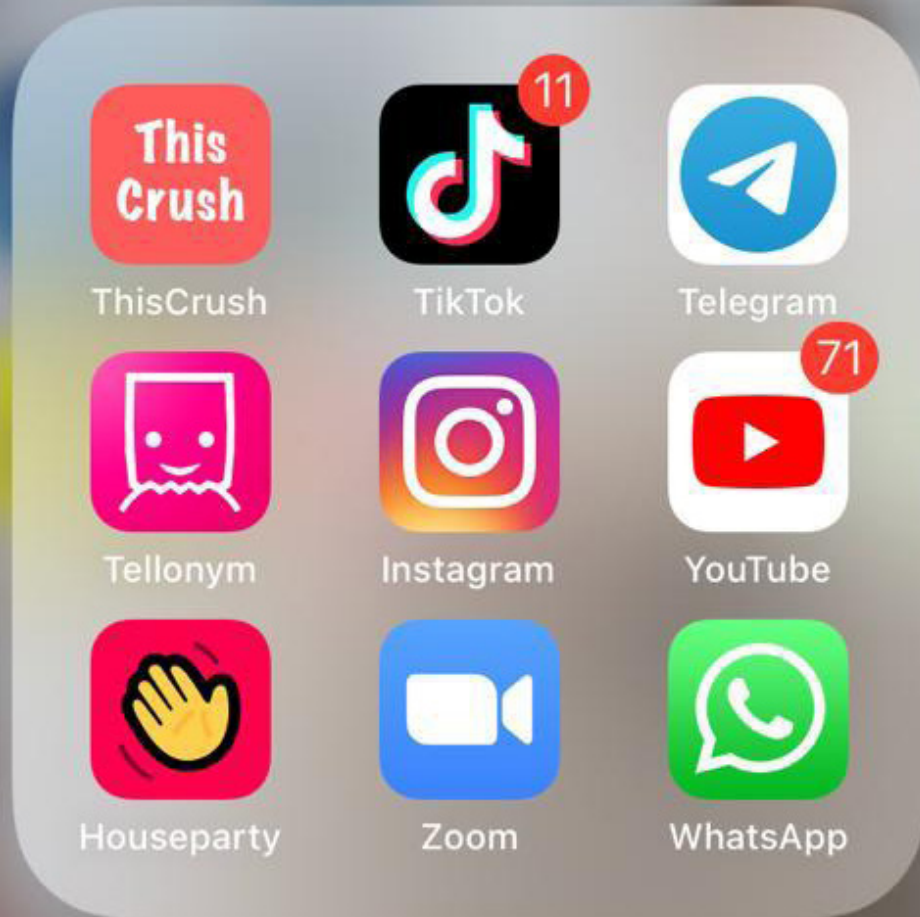
3.2 COMUNICAZIONE PER PREVENZIONE E SUPPORTO: COME AVVIARE UNA DISCUSSIONE	51
3.3 PROVVEDIMENTI	52
3.4 LA DENUNCIA DI ATTI DI CYBERBULLISMO	52
3.5 PREVENIRE E GESTIRE CASI DI SEXTING E ADESCAMENTO	53
3.5.1 I consigli da genitore a figlio	53
3.5.2 E se mio figlio è coinvolto in un episodio di sexting?	54
3.6 SENSIBILIZZAZIONE IN CASO DI TESTIMONIANZA (BY-STANDERS)	55
3.7 INFLUENZA DELLO SHARENTING	55
4. CONOSCERE LA NORMATIVA ITALIANA E LE LEGGI CHE TUTELANO LA VITA ONLINE	59
4.1 L'IMPUTABILITÀ DEL MINORE	59
4.2 RESPONSABILITÀ DEI GENITORI: CULPA IN EDUCANDO	59
4.3 RESPONSABILITÀ DEI DOCENTI: CULPA IN VIGILANDO	59
4.4 RESPONSABILITÀ DEI DIRIGENTI: CULPA IN ORGANIZZANDO	60
4.5 I REATI A MEZZO INTERNET	60
4.6 LEGGE 29 MAGGIO 2017, N. 71	61
4.7 LA NORMATIVA D.P.R. 249/1988 (STATUTO DEGLI STUDENTI)	65
4.8 REGOLAMENTO PRIVACY DEL 25/05/2018, MEGLIO NOTO COME GDPR	65
4.9 LEGGE 19 LUGLIO 2019, N. 69	65
4.10 DISPOSIZIONI PER LA PREVENZIONE E LA CURA DELLA NOMOFOBIA	66
5. STRUMENTI DI PROTEZIONE ONLINE	67
5.1 INSTAGRAM	67
5.2 SNAPCHAT	68
5.3 TIK TOK	68
5.4 FACEBOOK	68
5.5 YOUTUBE	69
5.6 GOOGLE	69
5.7 PARENTAL CONTROL	70
5.8 CORSO CERTIFICATO "Identificare, prevenire e gestire fenomeni di BULLISMO e CYBERBULLISMO"	70
5.9 CORSO "Genitori in prima linea"	71
GLOSSARIO	73
SITI CONSIGLIATI PER TENERSI AGGIORNATI	81
CHI SIAMO	83

Il mondo dei nostri bambini e ragazzi vive e si alimenta ogni giorno su Internet. App di messaggistica e social network sono il loro canale di comunicazione privilegiato e quotidianamente vengono proposti nuovi videogiochi in cui è possibile parlare, chattare e stare in diretto contatto con altri giocatori.

Se da un lato la Rete presenta indubbiamente immense opportunità, dall'altro bambini, adolescenti, e spesso anche adulti, sono poco consapevoli dei potenziali rischi e delle truffe in cui potrebbero incorrere nel corso delle loro attività online.

Questa guida nasce per fornire a genitori ed educatori uno strumento pratico e in continuo aggiornamento per accompagnare i minori a vivere l'ambiente digitale in modo responsabile.

Social



1. I LUOGHI ONLINE CHE FREQUENTANO I NOSTRI FIGLI

Premessa: il Regolamento Privacy del 25/05/2018, meglio noto come GDPR è un regolamento dell'Unione Europea in materia di trattamento dei dati personali e di privacy e tra le varie novità introdotte vi è l'indicazione dei 16 anni come età minima per accedere a social network / app di messaggistica istantanea.

Nel recepire il nuovo regolamento Privacy in Italia, il Garante ha richiesto che:

- il consenso al trattamento dei propri dati personali possa essere espresso al compimento dei 14 anni;
- l'età minima per iscriversi in autonomia a un social network / utilizzare app di messaggistica istantanea, sia 14 anni.

Di fatto ogni live chat di gruppo, app di messaggistica istantanea e social network ha mantenuto una propria politica circa l'età minima consentita per l'utilizzo dei propri servizi.

1.1 LIVE CHAT DI GRUPPO

Zoom <https://zoom.us/>

È una delle live chat di gruppo maggiormente utilizzate in ambito scolastico e professionale. Nella versione gratuita permette la partecipazione di un massimo di 100 utenti contemporaneamente, tutti visibili, con la possibilità di condividere un documento con l'intero gruppo e inviare messaggi istantanei; la chiamata è limitata alla durata di 40 minuti, poi può essere riavviata. Funziona da smartphone, tablet e pc e consente di accedervi anche attraverso un link condiviso tramite chat per aprire una finestra da browser. L'età minima è 16 anni. I rischi legati a Zoom per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Houseparty <https://houseparty.com>

È una delle app maggiormente diffuse tra i più giovani; collega fino a 8 persone dando loro la possibilità di chattare, ma soprattutto di avviare sfide attraverso giochi online, particolarità che l'ha resa unica nel suo genere e tra le più scaricate durante il periodo del Coronavirus perché ha permesso alle persone di rimanere unite anche attraverso la dimensione ludica. L'app invia una notifica quando i

propri contatti sono "in casa", ovvero disponibili a interagire e viceversa, ma la funzione può essere disattivata attraverso le impostazioni. Questo al fine di avere meno distrazioni. In quanto "spazio pubblico" è condivisibile da chiunque: per evitare che estranei si aggiungano è necessario spuntare l'apposita voce (chiudendo il lucchetto - *locked room*) una volta che tutti i presenti sono connessi. L'età minima è 13 anni o meno con il permesso dei genitori. I rischi legati a Houseparty per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

WhatsApp <https://www.whatsapp.com/>

Ha il grande pregio di essere universalmente conosciuta, è molto semplice da utilizzare ed è supportata da Android e iPhone. Garantisce una buona qualità in video e audio, ma è limitata a quattro persone alla volta e non è possibile effettuare videochiamate dalla versione WhatsApp Web. Per approfondimenti legati a questa app vedi cap. 1.3.

Google Duo <https://duo.google.com/about/>

App per videochiamate di gruppo che si può usare anche da pc e permette di collegare fino a 8 persone. Con l'ultimo aggiorn-

namento dell'applicazione, oltre alle classiche chiamate vocali e video, ed ai messaggi vocali e video, è possibile lasciare un videomessaggio personalizzato destinato ai contatti non immediatamente disponibili utilizzando tutti gli effetti proposti. Una volta avviata la chiamata non si possono aggiungere utenti. L'età minima per poter gestire un Account Google in Italia, in accordo con quanto previsto dal Garante Privacy, è 14 anni.

Skype <https://www.skype.com/it/>

Conosciuta come app per videochiamate e molto popolare fino a qualche anno fa, può mettere in contatto fino a 50 persone contemporaneamente, mostrandone quattro alla volta. È possibile accedervi sia da smartphone sia da pc di qualsiasi sistema operativo. Il limite di età è 13 anni. I rischi legati a Skype per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

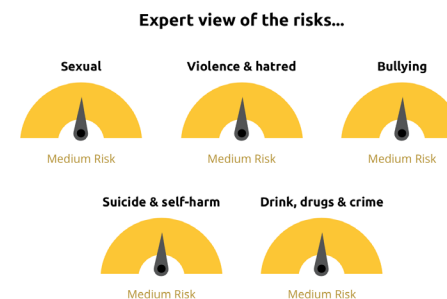
Google Hangouts <https://gsuite.google.it/intl/it/products/meet/>

Piattaforma gratuita di messaggistica che consente di inviare ai propri contatti messaggi di testo, audio e video, in chat privata

o di gruppo. È necessario un numero di cellulare per registrarsi sul telefono e un account Gmail per registrarsi sul proprio laptop o desktop. Il numero di partecipanti ad una videochiamata o ad una conversazione varia a seconda della tipologia di "pacchetto" utilizzato (<https://support.google.com/hangouts/answer/3111943?co=GENIE.Platform%3DDesktop&hl=it>).

L'età minima per poter gestire un Account Google in Italia, in accordo con quanto previsto dal Garante Privacy, è 14 anni.

I rischi legati a Google Hangouts per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

1.2 ORGANIZZARE LEZIONI ONLINE IN SICUREZZA UTILIZZANDO LIVE CHAT DI GRUPPO

Nel mese di marzo 2020 sono 278 le segnalazioni arrivate a Fondazione Carolina Onlus legate all'uso distorto della Rete a fronte di una media di 50 mensili. Il 27% delle quali riguardavano offese rivolte ai docenti (diffusione di foto modificate, insulti durante le videolezioni, intrusione di estranei durante l'attività di docenza). Vedi Gruppi Telegram, cap. 1.3.

Google ha predisposto una guida dedicata ai docenti per avviare videolezioni con Google Meet consultabile al seguente link che comprende anche alcuni tutorial:

https://docs.google.com/document/d/15EITqp0Gls4szk-mu8ZR3tPbkNqHt_mSeNvzZr1mqFPQ/edit

Di seguito alcuni consigli per tenere lezioni in sicurezza utilizzando la piattaforma **Zoom** (Zoom.it → Schedule a meeting → settings <https://us04web.zoom.us/profile/setting>).

In particolare suggeriamo alcuni accorgimenti da attuare prima e durante le lezioni.

Prima della lezione:

- Disabilitare il salvataggio automatico delle chat;
- Disabilitare il trasferimento file - ciò impedirà che la chat venga bombardata da immagini non richieste, meme etc.;
- Disabilitare la condivisione dello schermo per i "non *host*";
- Disabilitare il controllo remoto;
- Disabilitare le annotazioni - ciò impedirà ai ragazzi di scrivere sulle schermate nella condivisione dello schermo;
- Assegnare un ID per la lezione e non l'ID personale del docente;

- Disabilitare la funzione "Partecipa prima dell'*host*" - ciò impedirà che si possa entrare prima dell'inizio della lezione e creare scompiglio tra i ragazzi;
- Abilitare la "Sala d'attesa" - ciò consentirà di avere un ruolo attivo nella scelta di chi autorizzare ad accedere nella stanza (lezione) attraverso l'elenco dei partecipanti;
- Disabilitare la possibilità ai partecipanti di cambiare nome mettendone uno fittizio.

Durante la lezione:

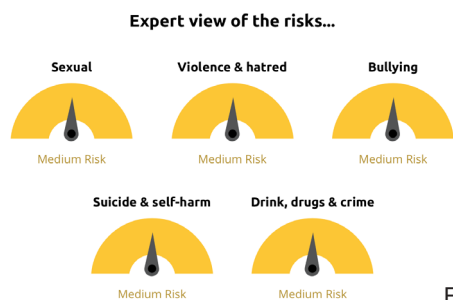
- Mettere in muto tutti i partecipanti;
- Bloccare la lezione se tutti gli studenti sono presenti;
- Chiedere che siano attive le videocamere dei ragazzi per tutta la durata della lezione.

1.3 APP DI MESSAGGISTICA ISTANTANEA

WhatsApp <https://www.whatsapp.com>

È una app per smartphone, utilizzabile anche da pc, che necessita della connessione Internet per inviare messaggi, video, foto, file e fare telefonate o videotelefonate. Recentemente anche questa app ha aggiunto la possibilità di creare *stories* che durano 24 ore. Oltre all'immagine profilo è possibile inserire uno "status". L'app presenta la notifica di lettura in modo che si possa sapere se il messaggio sia stato ricevuto o sia stato letto. Chiunque sia in possesso di un numero di telefono può scrivere ad un'altra persona che abbia l'app, ma questa può bloccare il contatto se non lo conosce o se la infastidisce. Chiunque può essere bloccato anche dopo essere stato salvato tra i contatti. Molto utile la funzione "gruppi", ma si è visto che tra i giovani vengono utilizzati anche come luoghi di bullismo e di scambio di foto o contenuti negativi. Si possono cancellare le chat, ma l'app consente di effettuare un backup decidendo la frequenza - settimanale, mensile o mai - nelle "Impostazioni" salvando i dati trasmessi. Nonostante l'età minima sia 16 anni, viene già utilizzata dai più piccoli inizialmente per i gruppi scolastici o sportivi. WhatsApp per i giovani di oggi è luogo online di scambio di messaggi ed immagini anche molto intimi, con relativa pericolosità in termini di atti di danno all'immagine, ad es. sexting. Vedi cap. 2.13.

I rischi legati a WhatsApp per gli esperti di Net Aware.org sono:



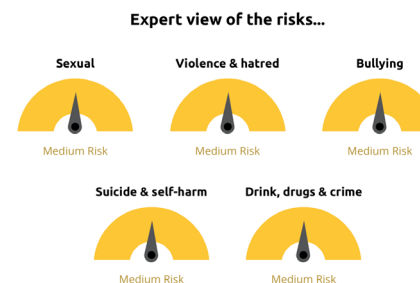
Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Telegram <https://telegram.org>

È un'app di messaggistica istantanea simile a WhatsApp che permette l'invio di messaggi, foto, video, file anche di grandi dimensioni (fino a 1,5 Gb), con la differenza che questi vengono salvati su cloud, permettendo l'accesso anche da pc o tablet senza avere con sé il proprio telefono. È possibile creare gruppi fino a 200.000 membri. I contatti possono essere aggiunti o in automatico dalla rubrica oppure tramite nickname, evitando quindi il numero di telefono. L'app ha la possibilità di avere chat segrete che non restano salvate sui server e vengono poi auto distrutte. Telegram ha la funzione "canali" in cui l'amministratore invia messaggi ai quali gli iscritti non possono rispondere e gli account "bot" con molteplici funzioni e risposte generate automaticamente. Tutte le comunicazioni, comprese le chiamate vocali, sono crittografate end-to-end. È inoltre possibile impostare un timer di autodistruzione delle chat una volta visualizzate. L'età minima per accedervi è 16 anni.

N.B. Con l'avvio della didattica a distanza l'accesso a Telegram legato ad un uso distorto della Rete ha avuto un'impennata. Solo nel mese di marzo Fondazione Carolina ha registrato 25 gruppi in cui sono state diffuse immagini intime di minori o informazioni per disturbare le lezioni online. Ad esempio il gruppo "Invadiamo videolezioni" si definisce un "gruppo raid a videolezioni alla didattica online" all'interno del quale i ragazzi si scambiano i link alle proprie aule virtuali per disturbare insegnanti e compagni. I media, le foto di alunni e docenti e le registrazioni prodotte ovviamente vengono lì salvati.

I rischi legati a Telegram per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

1.4 PIATTAFORME DI VIDEO CONDIVISIONE

 **YouTube** <https://www.youtube.com>

È una piattaforma in cui vengono caricati video musicali, documentari, film, cartoni, tutorial e recentemente anche le *stories*, visibili per 7 giorni. Negli ultimi anni è diventato “luogo degli youtuber” che contano anche decine di milioni di *follower*. Tale fenomeno colpisce tutte le età, ma sono specialmente i giovanissimi a vedere in essi figure da prendere a modello e imitare tanto che “fare lo youtuber” è diventato un lavoro ideale tra i preadolescenti. Youtube è gratis, contiene pubblicità prima dei video e avvisa in caso di contenuti non idonei per i minorenni. Al momento dell’iscrizione o successivamente, è possibile inserire un filtro per i contenuti. Il rischio di YouTube è rappresentato dal fatto che chiunque può caricare video che possono diventare virali e dalla presenza di influencer negativi che possono condizionare il proprio pubblico. L’altro fattore di rischio è la dipendenza legata alla visualizzazione di video. Il limite d’età ufficiale per avere un account è 13 anni.

È presente un monitoraggio e la rimozione di contenuti inappropriati https://support.google.com/youtube/answer/2802167?visit_id=637074258394658721-504012117&rd=1

YouTube non consente contenuti che incoraggiano attività pericolose o illegali che rischiano di causare gravi danni fisici o la morte.

Se si individuano contenuti che violano queste norme, è possibile segnalarli. Le istruzioni che indicano come segnalare eventuali violazioni delle norme della community sono disponibili alla voce “Segnalazioni e applicazione”. Per segnalare una serie di video, commenti o l’intero canale di un creator, è possibile utilizzare lo strumento di segnalazione.

È inoltre possibile trovare un video che informa circa le norme relative ai contenuti dannosi o pericolosi:


<https://support.google.com/youtube/answer/2801964?hl=it>

YouTubeKids è lo strumento di filtro per bambini, vedi cap. 5.5.

I rischi legati a YouTube per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: www.net-aware.org.uk/networks/youtube/

 **Dailymotion** <https://www.dailymotion.com/it>

È una piattaforma di video condivisione e la seconda più famosa ed utilizzata al mondo dopo YouTube, dal quale non si differenzia molto. Gli utenti, una volta registrati, possono caricare video di massimo 60 minuti e che non superino i 2Gb – principale differenza con YouTube. Se il pc è dotato di una videocamera, è possibile anche caricare video in streaming. Il sito presenta una barra di ricerca nella quale si possono scrivere le parole chiave per trovare i video di proprio interesse: non solo usciranno i video ad esse collegati, ma verranno proposte anche le categorie, i canali e le playlist in modo da avere una scelta più ampia e più dettagliata. Il sito mostra in automatico suggerimenti in base a quanto cercato e visto precedentemente. Tra le note negative vi è la questione legata ai diritti d’autore, in quanto le regole sono piuttosto sommarie e ciò ha causato diversi problemi legali. I limiti d’età fanno riferimento all’età minima consentita dal proprio paese per l’accesso a social network; in Italia quindi 14 anni.

Di seguito le indicazioni attuate per la protezione dei minori:

<https://www.dailymotion.com/legal/childprotection>

 **Twitch** <https://www.twitch.tv>

È una piattaforma di livestreaming lanciata ed utilizzata specialmente per i videogiochi e i loro giocatori. Tramite il sito, infatti, è possibile creare e caricare live di sessioni di gioco e tornei di e-Sport. Negli ultimi anni la piattaforma si è ampliata aprendo altre sezioni e attirando così altri utenti. I servizi di Twitch sono vietati sotto i 13 anni e tra i 13 e i 18 anni è necessario avere il consenso genitoriale.

 **Vimeo** <https://vimeo.com>

È una piattaforma di condivisione di video la cui caratteristica è che possono essere caricati solo video interamente prodotti dall'utente. Su Vimeo non è possibile caricare pezzi di film o di programmi tv per questioni di diritti d'autore e per favorire la creatività di giovani artisti e film maker. Proprio per questo motivo esistono diverse tipologie di account e in base a quella scelta – a pagamento – è possibile modificare e personalizzare il video a diversi livelli, da quello base a quello professionista – i costi vanno da 0 a 70 euro. È considerato l'antagonista di YouTube perché incentiva e protegge sia la creatività sia l'autorialità dei contenuti caricati, tanto che viene preferito da chi fa video di un certo livello creativo. L'età minima per utilizzare Vimeo è 16 anni o l'età minima consentita dal proprio paese per l'accesso a social network; in Italia quindi 14 anni.

1.5 SOCIAL NETWORK

 **Instagram** <https://www.instagram.com>

È un'app gratuita e un social network fotografico che permette di scattare foto/video e di condividerle o come *post* o come *stories*. Il caricamento delle foto sfrutta gli *hashtag* (etichette/aggregatori tematici che servono a facilitare la ricerca di contenuti specifici) che permettono di inserire il contenuto in diverse categorie così che possa essere ritrovato anche dagli altri utenti attraverso la parola chiave usata. Anche Instagram, come Facebook, ha introdotto il *tag* nelle foto di persone e luoghi, citando le altre persone presenti e il posto dove è stata scattata. In IG si può sia seguire altri profili (*follower*) che essere seguiti: il numero di *follower* e le reazioni ai propri *post* e *stories* sono alla base del rapporto, e spesso della dipendenza, del ragazzo con il social.

Le *stories* sono diverse dai *post* in quanto possono essere visualizzate solo per 24 ore prima di scomparire, a meno che si decida di "metterle in evidenza" dandole la stessa visibilità di un post. Alla storia possono essere aggiunti i *polls*, ovvero i sondaggi, selezionando l'adesivo. Sarà poi possibile compilare i dettagli delle domande, comprese le due risposte tra cui i *follower* potranno scegliere. Chi ha creato il sondaggio può vedere le risposte degli spettatori ed i risultati dei voti. Sebbene questi sondaggi possano essere utilizzati in modo positivo, è possibile che vengano utilizzati in modo improprio. Ci sono state segnalazioni di persone che usano i sondaggi per porre domande che generano risultati sconvolgenti (per loro o per qualcun altro) o persone che danno risposte discutibili prima di rendersi conto che non erano anonime.

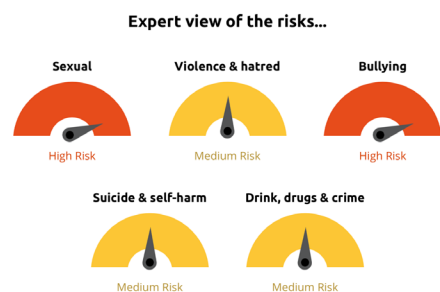
Ogni utente può avere fino a 5 profili e può decidere il livello di privacy di ognuno di essi. Il profilo è pubblico per impostazione predefinita, chiunque può vedere le foto o i video pubblicati e le foto possono anche apparire nelle ricerche e nella scheda "Esplora". Si può modificare la visibilità del proprio profilo nelle impostazioni rendendo privato il proprio account e visibile solo ai *follower* approvati.

I contenuti condivisi possono essere facilmente rubati tramite screenshot; i ragazzi sono esposti a qualsiasi contenuto e facilmente contattabili tramite i messaggi privati.

L'app è diventata, recentemente, anche strumento di marketing che le aziende utilizzano per i propri prodotti sfruttando l'impatto visivo così che i ragazzi siano costantemente vittime del consumismo; le pubblicità e le inserzioni raddoppiano tale influenza e sfruttano i dati che arrivano da Google, da Facebook e dagli altri account connessi a IG.

L'età minima per aprire un account è di 13 anni. IG ha creato una serie di strumenti per la tutela dell'utente da commenti spiacevoli o contenuti dannosi, vedi cap. 5.1.

I rischi legati a Instagram per gli esperti di Net Aware.org sono:



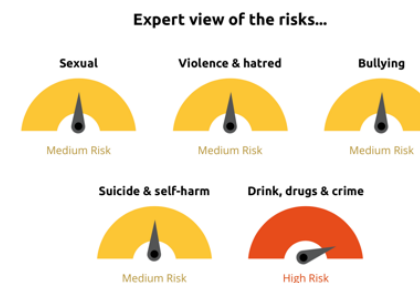
Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Tik Tok <https://www.tiktok.com/it>

È un social network che consente di caricare video brevi di massimo 15 secondi e rappresenta un luogo di creatività e di libera espressione per i più giovani. È anche possibile unire storie assieme, fino a un massimo di 60 secondi. Tutti i video possono essere editati (modificati) aggiungendo musica, filtri, diverse modalità di riproduzione, basi per rendere il prodotto ancora più appetibile e diffuso. L'app utilizza il sistema di *hashtag* e il nume-

ro di visualizzazioni fa entrare il video tra le tendenze o "più visti". Gli utenti caricano qualsiasi tipologia di video ma la community guideline contiene regole precise e severe sui contenuti vietati. N.B. Nei termini di servizio l'età minima indicata per aprire un account è di 13 anni, ma l'app indica 12 anni.

I rischi legati a Tik Tok per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

Snapchat <https://www.snapchat.com/it-it/>

È un social network accessibile solo da cellulare che permette di inviare foto (*snap*) e video ai propri contatti, con la particolarità che i contenuti si autodistruggono dopo averne preso visione. Le *stories*, invece, restano visibili per 24 ore e, trascorso questo tempo, si eliminano. L'app tiene traccia del quantitativo di messaggi inviati e della durata dei giorni di scambio stimolando gli utenti a competere per non perdere il primato. L'autodistruzione del messaggio e la notifica di screenshot fanno sì che sia un facile canale per cyberbullismo e sexting; dall'altra parte tali caratteristiche favoriscono la privacy percepita, non considerando la possibilità che tale *snap* sia stato oggetto di screenshot. Viene usata molto per trasmettere contenuti brandizzati di forte interesse per i giovani. L'età minima per aprire un account è di 13 anni.

I rischi legati a Snapchat per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

ask.fm Ask.fm <https://ask.fm>

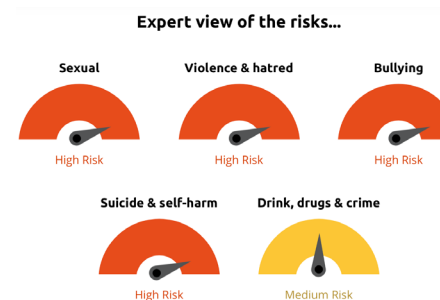
È un social network che si basa sullo scambio di domande e risposte da parte degli utenti allo scopo di conoscersi meglio sfruttando l'anonimato. Il lato negativo di tale aspetto è che diventa facilmente luogo utilizzato per domande scomode, insulti, pettegolezzi. Le domande non possono superare i 300 caratteri e le risposte date sono poi visibili sul profilo ed accessibili a tutti. È stato criticato per essere luogo di cyberbullismo e istigazione al suicidio. Come la maggior parte delle app, anche Ask.fm ha un servizio di reporting in caso di contenuti negativi/violenti. L'età minima per avere un profilo è di 13 anni.

f Facebook <https://www.facebook.com>

È il social network in cui si possono condividere foto, video, eventi, pensieri, messaggi. La sua idea primaria era di tenere in contatto le persone, ma negli anni ha sviluppato molti contenuti extra diventando una piattaforma che permette di fare moltissime altre cose (vendere o acquistare prodotti, creare gruppi aggregativi...). Di fatto, ad oggi, è sempre meno vissuto dai teenager che privilegiano Instagram. Su Facebook si può scegliere di accettare o

meno le richieste di amicizia ricevute e impostare diversi livelli di privacy per decidere a chi mostrare i contenuti pubblicati. L'app recupera da Google le ricerche effettuate e fornisce pubblicità e sponsorizzazioni simili/collegate. Le foto possono essere facilmente rubate e spesso le persone subiscono furti d'identità con la creazione di profili falsi. Su Facebook tutti possono commentare i *post* degli altri utenti generando situazioni negative di razzismo, bullismo, hating. È però possibile bloccare un contatto. L'età minima per avere un profilo è di 13 anni. Facebook ha creato Messenger Kids per tutelare il minore, vedi cap. 5.4.

I rischi legati a Facebook per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

reddit Reddit <https://www.redditinc.com>

È un forum di discussione o social news, in inglese, utilizzato però anche in Italia. Gli utenti possono condividere i loro *post* e valutare quelli già esistenti determinandone la visibilità. I contenuti presenti variano dall'istruzione alle serie tv al gaming, passando per i film e l'intrattenimento. La piattaforma non è utilizzata da un pubblico giovanissimo a causa della lingua, ma anche perché meno immediata e più "complessa" rispetto ad altre. È però luogo di scambio tra gli adolescenti e i giovani, specie quelli che guardano molte serie o giocano spesso online perché tro-

vano una community in cui parlare o confrontarsi. Le dinamiche che si sviluppano all'interno del sito sono sia molto positive, generando continuamente nuovi stimoli di conversazioni, sia negative in quanto seguono il pensiero e la condotta della collettività producendo anche commenti o comportamenti virali e di massa; Reddit inoltre ha pochissime restrizioni sui tipi di contenuti pubblicabili. L'età minima per accedere a Reddit è 13 anni.

I rischi legati a Reddit per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

 **ThisCrush** <https://www.thiscrush.com>

Gli utenti condividono il link del proprio profilo in altri social network popolari, invitando i loro amici a scrivere un commento e a fare domande. Il destinatario non può rispondere direttamente da ThisCrush ai messaggi ricevuti, ma deve rispondere da un altro social network (solitamente Instagram). È possibile scrivere le domande in forma anonima. Per vedere i *post* pubblicati è necessario "pagare una gemma". Le gemme sono 5 gratuite al momento dell'iscrizione, in seguito è possibile acquistarle o riceverle invitando altri amici a registrarsi all'app. L'età minima per aprire un profilo su ThisCrush è 16 anni.

 **Tellonym** <https://tellonym.me>

Funziona praticamente nello stesso modo di ThisCrush, con la differenza che, se si accetta di rispondere, automaticamente appare sul proprio profilo ed è visibile a tutti. Nonostante sul sito sia espressamente detto che l'app è creata per favorire lo scambio e abbattere le barriere dovute all'apparenza, i risvolti negativi sono inevitabili. Nei termini di servizio è scritto che accettandoli si dichiara di avere più di 17 anni. Vedi Ask.fm per aspetti negativi.

I rischi legati a Tellonym per gli esperti di Net Aware.org sono:

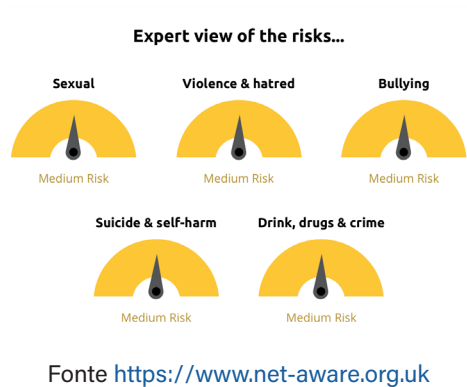


Fonte <https://www.net-aware.org.uk>

 **Kik**. <https://www.kik.com>

L'età minima per utilizzare Kik è 13 anni. Gli utenti condividono il link del proprio profilo in altri social network popolari. Ogni utente ha un codice di Kik associato con il proprio account, che può essere sottoposto a scansione da altri utenti Kik per connettersi rapidamente e iniziare a chattare. I codici possono essere acquisiti direttamente dal telefono di qualcuno o possono essere pubblicati online o inviati via e-mail. I ragazzi dovrebbero sempre essere consapevoli di dove postano il loro codice Kik. È possibile condividere foto e video dalla galleria o realizzarle in tempo reale. È possibile creare account anonimi.

I rischi legati a Kik per gli esperti di Net Aware.org sono:



 **Zepeto** <https://zepeto.me>

Permette di creare un avatar a partire dal proprio selfie e di personalizzarlo acquistando i vari accessori.

Condivide tutte le informazioni personali (compreso il numero di telefono) con alcune società per fini commerciali.

N.B. Nei termini di servizio l'età minima indicata per aprire un account è 13 anni, ma l'app indica 12 anni.

1.6 APP DI INCONTRI

 **Tinder** <https://tinder.com>

App di incontri; una volta creato il proprio profilo e selezionato se si vogliono conoscere uomini o donne, l'app mostra gli utenti attivi entro un certo raggio di azione ed è possibile rifiutare o approvare la conoscenza di altri utenti. Se due utenti si approvano a vicenda, scatta il *match* e l'applicazione permette loro di scriversi. La percentuale di adolescenti che utilizzano Tinder è in forte crescita, nonostante l'età minima sia 18 anni.

 **Omegle** <https://www.omegle.com>

L'età minima per utilizzare Omegle è 18 anni o 13 anni con il permesso dei genitori. Non è necessario registrarsi per avviare una chat o una videochiamata e il sistema metterà in contatto l'utente con uno sconosciuto. Le chat su Omegle si autodistruggono una volta concluse.

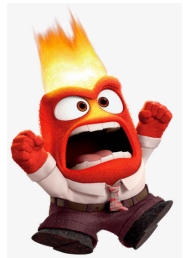
1.7 VIDEOGIOCHI

Premessa

L'utilizzo dei videogiochi ha molti vantaggi per lo sviluppo cognitivo e visuo-motorio del bambino/ragazzo che è attivo per tutta la durata del gioco.

- Contribuisce a sviluppare capacità di ragionamento, presa di decisione e soluzione dei problemi.
- Permette di reagire alle frustrazioni dettate dall'esito negativo della sessione, circoscrivendole in un ambiente ludico.
- Aumenta la consapevolezza delle proprie scelte.
- Aiuta i processi di identificazione e sperimentazione che consentono di confrontarsi con il successo e il fallimento.
- Può migliorare l'autostima del bambino/ragazzo che si sente "bravo in quel gioco".

È molto dibattuta la questione circa la correlazione tra l'utilizzo di videogame e i *comportamenti aggressivi* attuati dal giocatore al termine della partita. Da uno Studio dell'Oxford Internet Institute (Przybylski and Weinstein, 2019) sembrerebbe di no. In particolare possiamo affermare che:



- non sussiste nessuna relazione causa-effetto tra quantità di tempo e comportamenti violenti riferiti a medio termine;
- esistono associazioni con aumento di emozioni di rabbia o trash talking o eccessiva competitività, ma non è il solo videogiochi a provarli;
- limiti dello studio: analisi a medio termine e non a lungo termine; non vi sono correlazioni con variabili sociodemografiche;

- non è il solo videogiochi a provocare problemi comportamentali.

1.7.1 Classificazione PEGI

Per indirizzare l'adulto nella scelta d'acquisto è disponibile la classificazione PEGI (Pan European Game Information), presente sulle confezioni dei videogiochi, che fornisce un'indicazione affidabile sull'adeguatezza del contenuto del gioco in base all'età del bambino/ragazzo.

L'indicazione PEGI OK si riferisce a giochi online adatti a giocatori di tutte le età mentre, ad esempio, un gioco classificato come PEGI 7 è adatto solo a bambini di età pari o superiore a 7 anni e un gioco classificato come PEGI 18 è adatto solo ad adulti.

Vi sono poi 8 descrittori che indicano i motivi per cui un gioco è stato classificato in un determinato modo (violenza, linguaggio scurrile, paura, sesso, droga, discriminazione, gioco d'azzardo e gioco online con altre persone).



1.7.2 Le trappole che si nascondono dietro l'attività videoludica

Spesso l'uso smodato del videogioco è un modo per tentare di risolvere altri malesseri, però tende quasi sempre ad essere notato come la causa.

È importante distinguere tra:

USO FISIOLÓGICO: fruizione moderata dei videogiochi, vissuti come passione e strumento di aggregazione, senza un impatto negativo sulle attività della vita quotidiana (il bambino/ragazzo ha una vita sociale e scolastica soddisfacente, coltiva interessi e passioni; non mostra particolari segnali di disagio).

USO ECCESSIVO: fruizione difficilmente controllabile con un impatto negativo sulle attività della vita quotidiana (il bambino/ragazzo fa molta fatica a "staccarsi dai videogame", inizia a perdere interesse per la vita scolastica, le amicizie e lo sport praticato; comincia ad innervosirsi più facilmente).

ABUSO: utilizzo patologico che nuoce alle capacità dell'individuo di funzionare correttamente nel suo contesto di vita e di rispondere ai compiti legati al suo ruolo sociale (il bambino/ragazzo sembra aver perso ogni interesse per la vita scolastica, le amicizie, gli hobby e lo sport praticato; è isolato anche all'interno del contesto familiare, fino al rifiuto di uscire di casa; mostra evidenti sintomi di disagio).

N.B. Il numero delle ore trascorse a videogiocare non può essere l'unico indicatore, ma bisogna considerare altri fattori come il funzionamento nelle aree sociali, scolastiche, familiari ed eventuali sintomi psicologici (ansia, stress, angoscia...).

Altri rischi:

- contatti con sconosciuti;
- adescamento sessuale;
- esposizione a contenuti inadeguati;

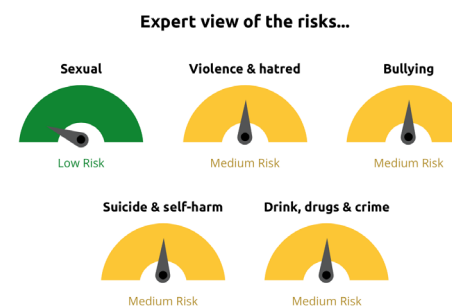
- micro transazioni;
- cyberbullismo.

1.7.3 I videogiochi più utilizzati

Minecraft <https://www.minecraft.net/it-it/>

Gioco che permette di costruire e creare un mondo virtuale usando i mattoni. Altre attività includono l'uso della funzione multiplayer per esplorare i mondi creati da altri utenti per chattare e giocare con loro. Minecraft ha una classificazione in base all'età PEGI di 7+.

I rischi legati a Minecraft per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Fortnite <https://www.epicgames.com/fortnite/it/home>

Popolare gioco d'azione di sopravvivenza che include contenuti violenti. È possibile parlare con altri giocatori usando la chat pubblica, privata e vocale, di conseguenza è anche possibile imbattersi in incontri inappropriati. È consigliabile valutare la disattivazione della chat nelle impostazioni del gioco. L'età minima consentita per giocare a Fortnite è 12 anni.

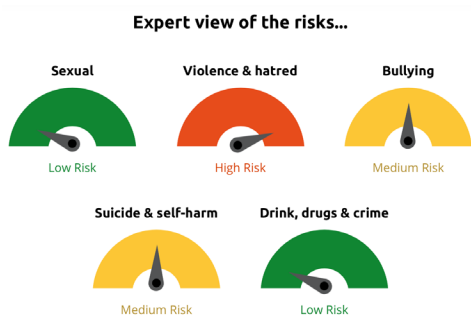
Esistono due modalità di gioco:

a) modalità *Salva il Mondo*, ambientata in una terra post-apocalittica, dove l'improvvisa apparizione di una tempesta mondiale ha fatto scomparire il 98% della popolazione, in parte sostituita da pericolose creature aliene. Offre modalità di cooperazione fino a quattro giocatori per il compimento di varie missioni per raccogliere risorse, costruire fortificazioni attorno a obiettivi che hanno lo scopo di aiutare a combattere la tempesta, proteggere i sopravvissuti e costruire armi e trappole per affrontare le ondate di queste creature. I giocatori ottengono ricompense attraverso queste missioni per migliorare le loro abilità. Il gioco consente inoltre microtransazioni per acquistare valuta di gioco (V-bucks), che può essere utilizzata per ottenere aggiornamenti.

b) modalità *Battle Royale* ambientata su un'isola in cui 100 giocatori lottano per la sopravvivenza. Il gioco presenta diverse modalità: singolo, in coppia o in squadra da tre o quattro giocatori, mentre sono presenti anche modalità a tempo limitato (LTM).

La partita ha termine quando a restare in vita è un solo giocatore o nelle competizioni in team almeno un componente di una squadra.

I rischi legati a Fortnite per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Pokémon GO <https://www.pokemon.com/it/>

È un gioco per smartphone gratuito in cui gli utenti trovano e catturano creature Pokémon da aggiungere alla propria collezione. Il gioco è progettato per essere giocato all'esterno, con i giocatori che trovano Pokémon in luoghi diversi. I minori di 13 anni necessitano dell'autorizzazione dei genitori per scaricare il gioco.

I nomi utente sono visibili agli altri giocatori sulla mappa, quindi è necessario tenere conto di questo aspetto nel momento della registrazione assicurandosi che il proprio figlio non utilizzi un nome reale o informazioni personali.

I rischi legati a Pokèmon GO per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Clash of Clans <https://clashofclans.com/it/>

È un gioco di combattimento in cui i giocatori costruiscono i propri eserciti (clan) e combattono contro altri eserciti di tutto il mondo. È possibile unirsi con altri o combattere da soli. Presente anche una funzione di chat in cui è possibile parlare con altri giocatori, di conseguenza è anche possibile imbattersi in incontri inappropriati.

Classificazione ufficiale per età 13+.

I rischi legati a Clash of Clans per gli esperti di Net Aware.org sono:



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

Brawl Stars <https://www.brawlstarsitalia.com>

Brawl Stars è un videogioco d'azione. I giocatori combattono tra loro in un'arena tramite personaggi chiamati brawler, ognuno con abilità diverse. Sono presenti diverse modalità di gioco, che vanno dal collezionare il maggior numero di gemme con la propria squadra, alla modalità sopravvivenza in stile battle royale.

Fascia di età: PEGI: 7+

GTA Grand Theft Auto <https://www.rockstargames.com/grandtheftauto/>

Grand Theft Auto, comunemente abbreviato in GTA. È un gioco in cui il giocatore esplora una città immaginaria nei panni del personaggio centrale, Carl e si rende complice di conflitti con criminali e gang rivali, portando a compimento le missioni che gli vengono assegnate. Questo gioco contiene temi per adulti, tra cui violenza, sesso e uso di droghe ed è vietato ai minori di 18 anni.

I rischi legati a GTA per gli esperti di Net Aware.org sono:

Expert view of the risks...



Fonte: <https://www.net-aware.org.uk>

League of Legend <https://euw.leagueoflegends.com/it-it/>

Abbreviato con la sigla LoL è il videogioco online più giocato al mondo con 100 milioni di giocatori ogni mese.

In una mappa chiusa, due squadre, arroccate nelle proprie basi (che contano diversi edifici e il quartier generale - "QG"), hanno l'obiettivo di distruggere il QG avversario e preservare il proprio. Ha una classificazione in base all'età PEGI di 12+.



2. I RISCHI CHE POSSONO INCONTRARE I NOSTRI FIGLI ONLINE

I nostri ragazzi accedono sempre più precocemente ad Internet: dati recenti ci dicono che il 20% dei minori riceve il primo smartphone prima degli 11 anni ed è un dato certamente in crescita. Ad oggi, 2020, i luoghi virtuali più vissuti dai minori di 11 anni sono: le live chat, la messaggistica, le piattaforme musicali, le piattaforme di video sharing ed i videogame.

A seguire i disagi a cui sono esposti bambini e ragazzi.

2.1 GROOMING

Il rischio di essere contattati da adulti malintenzionati che modificano la loro identità per fare richieste sessuali; è un rischio molto percepito dai ragazzi, poco dai bambini.

Un primo pericolo del grooming è che il bambino non sappia individuare la situazione per tempo e dia informazioni personali all'adescatore, quali ad esempio la scuola che frequenta o l'indirizzo di casa; ulteriore problematica sta nel fatto che spesso il bambino cede alla richiesta del groomer di non farne parola con nessuno.

2.2 GAMING

Dati del 2019 ci dicono che tra gli 8 e gli 11 anni quasi 1 ragazzo su 2, più maschi che femmine, usa lo smartphone principalmente per giocare online. Molti di loro, 1 su 4, gioca circa 2 ore al giorno. Crescendo, le ore dedicate al gioco aumentano a 3.

Come già accennato nel capitolo precedente, pur non essendo di per sé dannoso, il gaming porta con sé alcuni rischi:

- esposizione a contenuti potenzialmente dannosi e violenti;

- approcci indesiderati in caso di videogiochi online;
- uso eccessivo e abuso;
- *phishing*, violazione della privacy;
- disinteresse verso lo studio e le relazioni personali;
- stress, disturbi del sonno, ansia;
- miopia per la continua messa a fuoco statica;
- obesità per mancanza di movimento fisico;
- virus nel device.

Altra problematica è il rischio delle “microtransazioni”, i video giocatori sono, infatti, spesso spinti all’acquisto di monete virtuali usate nei giochi per potenziare i personaggi e le prestazioni.

2.3 CONTENUTI LESIVI, PORNOGRAFIA E PEDOPORNOGRAFIA

Nel corso della navigazione i minori possono imbattersi in contenuti inappropriati, violenti, pornografici, potenzialmente anche molto pericolosi per il loro equilibrio psicologico.

Oggi, chiunque può caricare o cercare materiale online facilmente e questo rende il mondo virtuale pericoloso per un viaggiatore ingenuo ed inesperto quale può essere un bambino.

Non solo social, ma anche app, piattaforme e videogame possono essere luoghi non sicuri se non supervisionati dall’adulto: il bambino può incorrere in immagini traumatiche o ambigue per la cui elaborazione spesso non possiede gli strumenti necessari.

2.4 DIPENDENZA DA LIKE

La ricerca di approvazione da parte degli altri è una componente tipica del processo di costruzione e sviluppo dell’identità sociale, ma all’interno di social network e app di incontri, l’effetto è amplificato e spesso lesivo per la persona stessa, in particolare per i più giovani. Sentirsi gratificati genera reazioni chimiche molto simili a quelle delle droghe, un piacere che poi si tende a ricerca-

re in maniera compulsiva fino ad esserne dipendenti. Nell’adolescenza trovare conferme dagli altri è un bisogno particolarmente forte e che diventa prioritario in una fase di sviluppo dell’identità ancora fragile e suggestionabile. Se è vero che il cervello si continua a sviluppare fino ai 25 anni, è anche vero che nella pubertà passa una delle fasi più plastiche e sensibili. La ricerca di approvazione può così diventare un bisogno cronico, una totale dipendenza dal piacere agli altri ancora prima che a sé stessi, creando un estraniamento interno che nel tempo può portare a nevrosi e depressioni. Ulteriore pericolo nella definizione del sé è la possibilità data dal social di creare un avatar, rappresentazione virtuale diversa da quella che si è realmente. Comunicare in continuazione quello che si fa, mostrare ogni aspetto anche intimo della propria vita, pur di essere gratificati e di ricevere approvazione sociale, è lesivo per la dignità del giovane ed ha conseguenze sull’autostima, tendenzialmente più bassa a causa di un continuo confronto con modelli di perfezione irraggiungibili.

2.5 INTERNET ADDICTION DISORDER

La dipendenza da Internet è stata riconosciuta e inserita nel Manuale Diagnostico e Statistico dei Disturbi Mentali (DSM 5) da alcuni anni. Il soggetto con tale disturbo fa un uso prolungato dello smartphone o del pc ed è restio a separarsene, tanto che lo stare connesso a giocare o chattare diventa un’ossessione e rischia di trasformarsi in dipendenza. Si può parlare di dipendenza quando *“la maggior parte del tempo e delle energie vengono spese nell’utilizzo della Rete, creando in tal modo menomazioni forti e disfunzionali nelle principali e fondamentali aree esistenziali, come quella personale, relazionale, scolastica, familiare, affettiva”*.*

Essendo un problema riconosciuto, studiato e sempre più diffuso, sono stati creati percorsi appositi di disintossicazione e terapia.

* STATE OF MIND - Il giornale delle scienze psicologiche

2.6 VAMPING

Utilizzo intenso dei social network durante le ore notturne.

2.7 FOMO (Fear Of Missing Out)

Forma di ansia sociale che porta a dover rimanere in contatto costante con gli altri per la paura di essere tagliati fuori.

2.8 HIKIKOMORI

Isolarsi dalla società e dalle relazioni interpersonali evitando qualsiasi forma di contatto in presenza (assenza quindi di relazioni significative e/o intimità emotiva e fisica).

La maggior parte degli hikikomori italiani ha un'età compresa tra i 14 e i 25 anni, con una particolare concentrazione intorno ai 17, circa 2/3 sono uomini.

L'isolamento sociale con il quale si definisce l'hikikomori non è causato dall'abuso delle nuove tecnologie, in quanto fenomeno già diffuso in Giappone dagli anni '80 con esordi negli anni '60. Esiste comunque un collegamento: l'isolato sociale può trovare un mondo alternativo nel web e creare un rapporto di dipendenza da Internet proprio perché meno invasivo del mondo "reale". È anche vero, però, che la condizione di grande fragilità psico-emotiva che spesso caratterizza l'isolamento sociale, aumenta esponenzialmente tutti i rischi connessi all'utilizzo del web, dall'abuso della pornografia, alla depressione legata ai social network, fino alle radicalizzazioni del pensiero stimolata da gruppi di aggregazione spontanei che possono avere influenze profondamente negative (fonte Hikikomori Italia).

2.9 SELFIE ESTREMI O DAREDEVIL SELFIE

Scattarsi una foto in situazioni di rischio per la propria vita. È un fenomeno che coinvolge maschi e femmine senza distinzione.

2.10 ISTIGAZIONE AL SUICIDIO, AUTOLESIONISMO, ANORESSIA E BULIMIA

Nel percorso di crescita, specialmente nella fase adolescenziale, i ragazzi possono vivere momenti di insicurezza, sofferenza e disagio. La possibilità di condividere tale malessere in Rete e cercare informazioni a riguardo permette di imbattersi facilmente in blog, chat, forum e siti che promuovono l'assunzione di comportamenti autolesivi e addirittura il suicidio.

È sufficiente far precedere la ricerca dall'*hashtag* di riferimento (es. #anoressia) per imbattersi in una quantità impressionante di risultati. In tali luoghi, il giovane può trasformare un disagio temporaneo in cronico, pur di sentirsi compreso ed accettato nella sua difficoltà. Riceve così informazioni che non sa filtrare e che possono rafforzare il suo malessere. Anoressia, bulimia e autolesionismo possono avere conseguenze anche mortali. L'autolesionismo si verifica in gran parte tra gli adolescenti più grandi e globalmente è la seconda causa di morte per le ragazze adolescenti di età maggiore.

2.11 GIOCO D'AZZARDO E LUDOPATIA

La tendenza al gioco d'azzardo, sia con le macchine presso i bar sia online è un fenomeno in crescita tra i minori, anche i più giovani.

Online il ragazzo riesce ancora più facilmente a sfuggire alle restrizioni di età e, per la sua maggiore tendenza al bisogno di gratificazione dato dalla vincita, è più esposto al rischio di dipendenza patologica e gioco compulsivo.

Ulteriore pericolo è dato dalle chat di gioco, all'interno delle quali il giovane può essere attirato in chat di appuntamenti o coinvolto in scommesse illegali, giochi a tema erotico ed altre situazioni in cui è facile approfittare dell'ingenuità.

Un altro rischio specifico è la perdita ingente di denaro: perché il ragazzo inserisce nel "conto di gioco o borsellino elettronico" i dati delle carte di pagamento dei genitori senza alcuna tutela di

sicurezza nella gestione dei dati forniti, perché l'operatore è illegale e non riconosce le vincite o perché la scommessa si paga con il credito telefonico e questo viene liquidato senza possibilità di riscatto.

2.12 NOMOFOBIA

Uso ossessivo dei dispositivi di telefonia mobile e paura incontrollata di perdere la connessione con la rete Internet, che provocano dipendenza e problemi di tipo psico-sociale.

2.13 CYBERBULLISMO

"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 online 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" (Art. 1 - Legge 71/2017).

Perché si possa parlare di cyberbullismo è necessario che vi sia intenzionalità, ripetitività e asimmetria di potere. Ogni atto di cyberbullismo è caratterizzato dalla pervasività "in ogni tempo e in ogni luogo" (anywhere/anytime).

La maggior parte delle vittime di cyberbullismo ha età compresa tra 11 e 14 anni.

Dal confronto tra i dati sul bullismo e quelli del cyberbullismo sembra che quest'ultimo sia riflesso del primo. Se accade nella realtà fisica, può facilmente trovare un corrispettivo in attacchi online e viceversa. Nella maggior parte dei casi, la vittima è il diverso e il debole: per etnia, per religione, per caratteristiche

psicofisiche, per genere, per identità di genere, per orientamento sessuale e per particolari realtà familiari. Ciò che rende più dannoso il cyberbullismo è il potenziale anonimato del bullo e l'ampiezza di risonanza che può avere sia in termini quantitativi di spettatori, sia in termini di tempo, vista la difficoltà a cancellare dalla Rete ogni traccia di attacco. Il cyberbullismo porta con sé molte sfumature nel tipo di discriminazione.

Ciò che è importante sapere per il genitore è che il fenomeno del cyberbullismo è in parte sommerso: il ragazzo può avere difficoltà nel parlare, può vergognarsi o può temere che un intervento del tutore generi ripercussioni negative ulteriori da parte del bullo. Sondaggi attuali ci dicono che i genitori sono comunque i primi a cui i ragazzi dicono di rivolgersi in caso di bisogno, seguiti da amici e solo in terza posizione i docenti.

Tra le principali di manifestazioni di cyberbullismo segnaliamo:

Cyberbashing o Happy Slapping: la forma di cyberbullismo più frequente. Ha inizio nella vita reale, la vittima viene aggredita o molestata mentre altri riprendono la scena con lo smartphone, per proseguire su Internet, dove una volta che questi video vengono postati, chiunque è libero di condividerli, commentarli o aggiungere una reazione (es. *like*).

Exclusion: escludere intenzionalmente un coetaneo da un gruppo online ("lista di amici"), da una chat, da un videogame o da altri ambienti virtuali.

Hate Speech: la pubblicazione di contenuti a sfondo razzista o di incitamento all'odio sulle piattaforme digitali.

Sexting: unione tra le parole *sexual* e *texting*, indica l'invio di immagini e messaggi con esplicito riferimento sessuale attraverso smartphone o PC, con diffusione su app di messaggistica e/o social network.

La percezione erronea di social e chat come luoghi privati, porta i ragazzi ad inviare foto o video con contenuti a sfondo sessua-

le con leggerezza e senza riflettere sulle conseguenze che tale azione comporta.

Il pericolo del sexting è il non controllo della propria immagine e la perdita della propria intimità. Spesso, per lo più ragazze, mandano foto molto intime di cui perdono ovviamente il controllo nel momento stesso dell'invio. Non bisogna infatti dimenticare che lo smartphone salva le nostre immagini in spazi virtuali (server), generalmente molto protetti, ma non di nostra proprietà. Al momento dell'invio il controllo del contenuto è definitivamente perso.

Challenge Autolesive: forma di attacco al corpo per mostrare il proprio coraggio a sé stessi e agli altri, in cui vince chi riesce a sopportare più a lungo il dolore, il tutto documentato e diffuso online.

Adolescenza è per definizione la tendenza alla trasgressione, al mettersi alla prova, alla propensione al rischio. La Rete, anche in questo, sembra essere un amplificatore delle naturali pulsioni umane. *"I cambiamenti socioculturali, in particolare il passaggio da una famiglia normativa ad una famiglia affettiva e l'introduzione della Rete nella vita quotidiana, hanno sancito il passaggio alla generazione dei Nativi Digitali, portando ad alcuni fenomeni particolari per quanto riguarda queste problematiche. Da un lato emergono comportamenti a rischio nuovi, poco comprensibili da parte degli adulti, finalizzati ad essere popolari e ad ottenere ammirazione. Dall'altro, la fisiologica propensione al rischio intesa come spinta ad andare oltre a ciò che si conosce e ad addentrarsi nel mondo, sembra in netta diminuzione."**

Se, certamente le challenge sono un fenomeno pericoloso e da monitorare, è anche vero che spesso sono più raccontate che

* AZIONI VIRTUALI, RESPONSABILITÀ REALI - Comportamenti trasgressivi e antisociali tra i nativi digitali. Mauro Di Lorenzo - Psicoterapeuta Minotauro, Docente della Scuola di Psicoterapia del Minotauro.

realizzate. Il parlarne paradossalmente le rafforza ed aumenta il rischio di emulazione ma dai giovani di oggi non sono percepite come una tendenza diffusa, sono ritenute pericolose soprattutto per i più deboli.

Furto di Identità, Impersonation, Finsta: la perdita in sicurezza digitale è oggi l'altra faccia della medaglia della tutela della privacy. La criptazione dei messaggi da parte dei principali fornitori di servizi di messaggistica digitale rende non controllabili facilmente né i contenuti dei messaggi né l'identità di chi li scrive o di chi posta materiale. I ragazzi sono quindi esposti al furto di identità digitale, che può essere usato sia per denigrare socialmente la vittima sia, come abbiamo già detto, per essere contattati da parte di adulti sconosciuti che si fingono coetanei. Contemporaneamente, i ragazzi usano la mancanza di verifica dell'identità per la creazione dei cosiddetti "finsta". Accanto ai profili Instagram ufficiali per i genitori, ne creano altri in cui vivono situazioni completamente fuori dal controllo dell'adulto. I profili in Instagram ufficiali per i genitori e ne creano altri in cui vivono situazioni e contatti completamente fuori dal controllo dell'adulto. La difficoltà nel controllo dell'identità li fa, inoltre, accedere a servizi digitali vietati sotto certe fasce di età.

La poca conoscenza dei propri diritti in tema di privacy, d'altro canto, fa cedere dati personali senza controllo: geolocalizzazione e rischio di stalking, informazioni intime e rischio di ricatti, violazione della privacy per interessi commerciali.

2.14 1SAFE - UN'APP PER GESTIRE CASI DI CYBERBULLISMO



Fondazione Carolina Onlus in collaborazione con Pepita, ha stretto da tempo una partnership con 1SAFE (<https://www.1safe.it/home>), app di pubblica utilità e sicurezza partecipata, per gestire le condotte di bullismo, anche e soprattutto nella sfera digitale. Pensata inizialmente per fornire supporto ai

referenti al bullismo scolastico e agli educatori professionali, nel periodo di #emergenzacoronavirus è stata resa disponibile per tutti i cittadini. Grazie a 1SAFE, è quindi possibile segnalare gratuitamente al team di Fondazione Carolina i principali episodi di pericolo nel web (cyberbullismo, challenge e autolesionismo) e attivare così una task force di esperti in ambito educativo, psicologico, legale e comunicativo. Ciò consentirà di intervenire tempestivamente, anche in presenza, a tutela delle vittime e per il recupero dei bulli. Nel pieno rispetto della privacy, le notifiche saranno visibili solo alla Fondazione e non agli altri utenti dell'app.



3. "GUIDANO UNA FERRARI, MA SENZA PATENTE": COME PORSI CON I MINORI

3.1 L'IMPORTANZA DI CONDIVIDERE UN PATTO EDUCATIVO

Nel momento in cui lo smartphone entra in famiglia, genitori e figli devono essere consapevoli che il dispositivo ha una scheda SIM necessariamente intestata ad un adulto. Quest'ultimo è quindi responsabile dell'uso che ne farà il minore.

Al fine di promuovere un uso consapevole dei potenti strumenti tecnologici a disposizione di bambini e ragazzi, è fondamentale avviare con loro un dialogo e un confronto che sia la base su cui stabilire le "Regole di famiglia", adattabili e personalizzabili a seconda del singolo contesto e ai bisogni legati all'età del proprio figlio. Tali regole, strutturate a partire da una reale conoscenza dell'ambiente digitale vissuto da bambini e ragazzi, potranno riguardare: tempi, spazi e luoghi di utilizzo dei dispositivi, modalità con cui ci si presenta online, tipologia di contenuti condivisi e controllo di app, chat e videogiochi.

- Tempi: concordare quante ore al giorno possano essere dedicate all'utilizzo dello smartphone o tablet, a seconda che si tratti di giorni feriali, festivi o di vacanza; e considerando sempre l'età di bambini e ragazzi.
- Spazi e luoghi: definire in quali momenti della routine quotidiana (pasti, riposo notturno, riunioni di famiglia...) sia possibile evitare la presenza dello smartphone o di qualsiasi altro dispositivo. Considerare anche gli spazi fisici (luoghi di culto, cinema, teatri, ristoranti...) in cui l'uso dello smartphone può risultare inappropriato e maleducato.
- Modalità con cui ci si presenta online: decidere quali informazioni personali condividere e riflettere sulle possibili conse-

guenze. Internet è un luogo aperto abitato da soggetti di cui non è possibile conoscere a priori l'identità, inoltre foto profilo e nome utente su app e social di default sono pubblici.

- Tipologia di contenuti condivisi: stabilire quali post, foto e commenti è permesso pubblicare, portando i propri figli a riflettere sul concetto: "Su Internet è per sempre" e un contenuto postato in Rete seppur cancellato potrà sempre riemergere.
- Controllo dei dispositivi: chiarire che accedere allo smartphone dei propri figli, conoscendone password e codici di accesso, è una forma di tutela e protezione nei loro confronti; così come adottare parental control, inserire filtri per i contenuti e prendere visione delle chat. Qualora si reputi che un'app o un videogioco sia inappropriato e lo si voglia vietare, è importante spiegarne i motivi.

Nello stabilire le regole, è fondamentale che anche i genitori le vivano quotidianamente in modo consapevole e responsabile, così da essere prima di tutto un esempio e un modello di riferimento per i propri figli. È inoltre indispensabile esplicitare anche il perché un adulto sia legittimato, in alcune situazioni, a contravvenire alla regola data (es. può rispondere durante la cena ad una telefonata da parte del nonno malato, ma non alla chat del gruppo di calcetto).

Se da un lato i genitori hanno il compito di dare delle direttive chiare e indicare dei limiti in modo che il digitale non diventi l'unico luogo in cui i figli trascorrono la giornata, dall'altro è essenziale che propongano stimoli alternativi (sport, lettura, uscita con gli amici...) o che lascino ai figli stessi la possibilità di utilizzare la propria creatività per gestire la noia.

3.2 COMUNICAZIONE PER PREVENZIONE E SUPPORTO: COME AVVIARE UNA DISCUSSIONE

Conoscere luoghi e linguaggi di Internet, aggiornarsi circa app e social maggiormente diffusi e tenere aperto il dialogo coi propri figli anche su quanto accade nell'ambiente digitale, è la base per prevenire possibili problematiche ed evitare episodi di cyberbullismo.

Per aprire il dialogo può essere utile analizzare assieme casi di cronaca realmente accaduti o parlare di episodi capitati ad amici o compagni, affinché i ragazzi possano immedesimarsi e comprendere che potrebbe succedere anche a loro. Mostrarsi accoglienti più che giudicanti, parlando di quelle che sono le conseguenze di condotte errate online, consentirà ai nostri figli di aprirsi con noi nel momento in cui dovessero trovarsi in difficoltà.

In generale è consigliabile usare esempi facili da capire per loro:

- Non daresti il tuo numero a uno sconosciuto per strada. Uno sconosciuto online è diverso?
- Quali tipi di cose condividi online?
- Dovremmo condividere tutto?
- Cosa non dovremmo condividere?
- Hai mai ricevuto una foto o un video di nudo sul tuo smartphone?
- Ti ha mai chiesto qualcuno di inviargli foto in cui sei nudo/a?
- In caso fossi coinvolto/a in un episodio di cyberbullismo, a chi chiederesti aiuto?
- Come ti sentiresti dopo aver umiliato o ridicolizzato qualcuno diffondendo una sua foto?
- Come ti sentiresti invece se ti rifiutassi di inviare tale foto perché lo ritieni sbagliato?
- Cosa potrebbe succederti se mandi o inoltri una foto di nudo dal tuo smartphone?

È fondamentale ascoltare le loro risposte cercando di essere accoglienti, positivi e incoraggianti. Ricordando loro che non dovrebbero condividere cose private con estranei, come: informazioni personali, e-mail, nomi, numeri di telefono, nomi di scuole, foto di se stessi, foto del loro corpo, pettegolezzi.

3.3 PROVVEDIMENTI

Come già anticipato, qualora il genitore o chi segue un ragazzo, dovesse notare comportamenti anomali e che ritiene segnale di malessere collegato o generato da Internet, la prima strada è quella della comunicazione. Dedicare più tempo all'ascolto e al dialogo, prestare attenzione agli elementi della comunicazione non verbale (espressione del viso, gestualità, postura, tono di voce...), instaurare un legame di maggiore fiducia, mostrarsi realmente presenti ed attenti. Qualora emerga uno stato di bisogno, è possibile fare riferimento a esperti, referenti scolastici e forze di polizia per ricevere indicazioni pratiche e operative.

Se emerge una problematica legata al cyberbullismo, è possibile fare riferimento alle Legge 71/17 (vedi cap. 4.6).

È bene inoltre ricordare ai propri figli che dai 14 anni potrebbero rispondere penalmente di atti ascrivibili ai reati online. Ad esempio, conservare all'interno dei propri device immagini di minori in atteggiamenti sessualmente espliciti o inviare ad altri tale materiale, può costituire reato di diffusione e detenzione di materiale pedopornografico.

3.4 LA DENUNCIA DI ATTI DI CYBERBULLISMO

Molti reati che si possono commettere online sono procedibili d'ufficio, pertanto per denunciarli non si deve avere necessariamente un rapporto diretto con il responsabile, ed è possibile farlo anche se non si è il diretto interessato.

Nel fare denuncia è importante raccogliere quanto più materiale possibile (se si tratta di chat, di live o di offese fare degli screenshot) e salvare tutto; più informazioni verranno fornite alla polizia giudiziaria, più facile sarà risalire al colpevole.

3.5 PREVENIRE E GESTIRE CASI DI SEXTING E ADESCAMENTO

2 adolescenti su 5 lo fanno, dai 12 ai 14 anni è più frequente. Stiamo parlando del sexting: un fenomeno esplosivo con la diffusione dei social network che consiste nello scambio di messaggi, non solo di testo, ma anche foto e perfino video a esplicito contenuto sessuale.

Non è sicuramente facile affrontare la tematica della condivisione della propria intimità e i rischi che comporta.

3.5.1 I consigli da genitore a figlio

- Prima di scattarti una tua foto sexy, fermati e rifletti. Saresti felice di vederla su un *cartellone pubblicitario* dove i tuoi compagni di scuola, i tuoi genitori, i tuoi nonni e i tuoi vicini potrebbero vederla? In caso contrario, non farlo.
- Pensa alle *conseguenze* derivanti da scattare, inviare, richiedere o inoltrare immagini a sfondo sessuale, siano esse tue o di altri: potresti essere umiliato, perdere opportunità lavorative e persino finire nei guai con la legge.
- Prima di cliccare su "invia" ricordati che *perderai il controllo* su quella foto; non sapendo dove potrà viaggiare all'interno della Rete.
- Se ricevi foto di nudo sul tuo cellulare rivolgiti ad un *adulto* di cui ti fidi.
- Non conservare all'interno del tuo cellulare materiale che ritragga minori in pose hot e non diffonderlo.

3.5.2 E se mio figlio è coinvolto in un episodio di sexting?

Prendere coscienza del fatto che il proprio figlio è coinvolto in un caso di sexting può essere particolarmente sconvolgente per un genitore, che nella maggior parte dei casi viene colto impreparato. Tuttavia, nel gestire un caso di sexting in famiglia è importante agire mantenendo la calma, seguendo logica e buon senso, ricordando che fare degli errori quando si è ragazzi è normale ed è parte della crescita.

È quindi necessario affrontare la situazione parlando di quanto avvenuto, attivando un ascolto attento e partecipato; impegnandosi affinché il ragazzo o la ragazza, comprenda di aver agito bene rivolgendosi a noi e facendo sì che possa trovare una figura genitoriale forte e competente. Infine è importante assicurarlo sul fatto che per quanto al momento possa sembrare un problema insormontabile, insieme può essere gestito; fondamentale è trovare velocemente il modo per contenere gli effetti.

In particolare, è necessario:

- *agire subito* senza perder tempo; prima si interviene, maggiori saranno le possibilità di riuscita;
- assicurarsi che ci sia uno *screenshot* di quanto avvenuto come prova senza farselo inviare sul proprio device ma eventualmente scattando una foto alla chat;
- *eliminare* foto o video che ritraggono minori in pose hot dai device in cui sono stati ricevuti;
- chiedere alla persona a cui si avessero inviato scatti intimi, di eliminarli, ricordando che potrebbe essere accusata di detenzione di materiale pedopornografico;
- segnalare il fatto all'*Autorità Giudiziaria*;
- avere il coraggio di ammettere di aver fatto un errore e prendere coscienza che potranno esserci conseguenze.

Ricordiamo infine, che nel caso di minori autori di atti di sexting, la nostra legislazione prevede forme sanzionatorie, ma anche *attenuanti* e *forme di tutela* e rieducazione.

Per approfondimenti sul tema del sexting vedi il libro *#SOLOPERTE Conoscere, capire, educare, frenare, il Sexting si può* A cura di Ivano Zoppi - Pepita Onlus 2019

3.6 SENSIBILIZZAZIONE IN CASO DI TESTIMONIANZA (BY-STANDERS)

Bullismo e cyberbullismo sono sempre una questione di gruppo. Oltre al bullo e alla vittima, entrano in gioco altri attori: i sostenitori e gli spettatori. Queste due categorie possono svolgere due funzioni, una attiva e una passiva: nel primo caso attraverso il sostegno al bullo, incitandolo o aiutandolo; nel secondo caso limitandosi ad assistere agli atti del bullo senza fare niente. Ovviamente entrambe le posizioni sono negative. Anche genitori ed insegnanti possono svolgere la funzione passiva qualora, testimoni, non prendano provvedimenti; è molto importante dunque essere sempre attenti ai comportamenti dei ragazzi, interessandosi e facendo domande in caso di situazioni strane. Per quanto riguarda i minori, è necessario fare prevenzione insegnando loro l'importanza di denunciare ad adulti di riferimento situazioni negative e pericolose di cui sono vittime o spettatori in modo da poter intervenire prontamente.

3.7 INFLUENZA DELLO SHARENTING

Con questo termine si intende la condivisione da parte dei genitori, di molte – troppe – informazioni e foto dei propri figli sui vari social sottoponendoli ad una sovraesposizione non voluta. Proprio per la portata significativa che inizia ad avere il fenome-

no, sono stati introdotti provvedimenti legali e in alcuni stati i figli, una volta raggiunta la maggiore età, possono denunciare i genitori per il materiale diffuso in Rete.

Le foto messe in Rete circolano e diventano disponibili praticamente per chiunque e possono trasformarsi facilmente in materiale pedopornografico. Non solo, questa diffusione costante da parte dei genitori, può causare anche danni a livello psicologico nel minore che viene sovraesposto fin dalla nascita.

Una ricerca svolta dalla Child Rescue Coalition, la cui missione è proteggere i bambini dallo sfruttamento sessuale, mostra che all'età di 2 anni, il 90% dei bambini ha già una presenza sui social media e che prima dei 5 anni vengano postate più di 1500 foto che li rappresentano.

<https://childrescuecoalition.org/kids-privacy-campaign/>

Diviene fondamentale proteggere la privacy del proprio figlio assicurandosi che la sua immagine non cada nelle mani di malintenzionati.

Di seguito alcuni consigli.

- Leggi le politiche sulla privacy del social media prima di condividere online immagini o informazioni su tuo figlio.
- Molti siti offrono agli utenti la possibilità di selezionare il pubblico specifico per ogni foto o *post* condiviso. Inoltre, alcuni permettono agli utenti di impostare password e di nascondere i loro contenuti online dall'algoritmo di ricerca di Google. Ci sarà sempre la possibilità che i dati vengano violati, tuttavia comprendere queste politiche è un primo passo per limitare la diffusione di immagini di minori online.
- Imposta le notifiche relative alle risposte e alle condivisioni relative alla foto pubblicata.
- Considera la condivisione in forma anonima. Alcune organizzazioni forniscono consulenza e reti di supporto ai

genitori affrontando problematiche legate alla vita dei propri figli. Questi siti ben intenzionati spesso invitano a condividere le proprie storie nella speranza di aiutare altri genitori. Sebbene ci siano vantaggi nel condividere queste informazioni, nella tutela della privacy dei nostri figli è importante evitare di rivelare i nostri nomi completi o i nomi dei nostri figli.

- Non condividere la tua posizione quando posti una foto online. La maggior parte delle app di social media hanno di default attiva la geolocalizzazione. Inoltre, può capitare di essere taggati da altri in una posizione specifica. Il rischio di imbattersi in malintenzionati online e offline, aumenta quando le informazioni personali vengono condivise e i potenziali autori di reati non solo hanno informazioni dettagliate sulla vita di un bambino, ma conoscono anche l'effettiva posizione fisica del bambino e la routine della famiglia.
- Non condividere foto di bambini nudi o quasi nudi. Immagini che a noi potrebbero apparire "carine" e innocenti, nelle mani sbagliate diventano materiale pedopornografico che può essere scambiato e venduto.
- Prima di condividere l'immagine di tuo figlio sui social media, chiediti:
 - Perché sto condividendo questa foto?
 - Vorrei che qualcun altro condividesse un'immagine come questa di me?
 - Vorrei che questa immagine di mio figlio fosse vista e scaricata da malintenzionati?
- Dai ai bambini più grandi il potere di veto sulle divulgazioni online.



4. CONOSCERE LA NORMATIVA ITALIANA E LE LEGGI CHE TUTELANO LA VITA ONLINE

4.1 L'IMPUTABILITÀ DEL MINORE

- Il minore di anni 14 non è mai imputabile penalmente.
- Il minore tra i 14 e i 18 anni è imputabile se viene dimostrata la sua capacità di intendere e di volere attraverso consulenti professionali.

4.2 RESPONSABILITÀ DEI GENITORI: CULPA IN EDUCANDO

La responsabilità genitoriale non viene meno neanche quando i figli sono affidati a terzi (scuola e insegnanti). L'affidamento alla sorveglianza di terzi solleva il genitore dalla presunzione di colpa in vigilando, ma non da quella di colpa in educando.

4.3 RESPONSABILITÀ DEI DOCENTI: CULPA IN VIGILANDO

La responsabilità degli insegnanti è limitata al tempo in cui gli studenti sono sotto la loro custodia, comprendendo oltre le ore di lezione anche la ricreazione, le uscite didattiche, le ore di svago trascorse nei locali di pertinenza dell'istituto (cortile e palestra), fino all'uscita degli allievi dal plesso scolastico, incluso l'accompagnamento a casa con il pulmino se previsto e la riconsegna ai genitori.

4.4 RESPONSABILITÀ DEI DIRIGENTI: CULPA IN ORGANIZZANDO

Ai dirigenti non spettano compiti di vigilanza, ma di organizzazione e controllo sull'attività degli operatori scolastici. Il dirigente è ritenuto responsabile nel caso non abbia posto in essere tutte le misure organizzative per garantire la sicurezza nell'ambiente scolastico e la disciplina tra gli alunni.

4.5 I REATI A MEZZO INTERNET

Di tutti questi reati un minore risponde direttamente davanti alla legge a partire dai 14 anni se viene dimostrata la sua capacità di intendere e di volere attraverso consulenti professionali.

Diffamazione a mezzo Internet: offendere la reputazione altrui attraverso un "mezzo di pubblicità" sul web (social, chat o qualsiasi sito Internet). Anche la condivisione o i *like* a *post* offensivi possono rappresentare l'integrazione di un reato. Integra il reato anche la pubblicazione di foto imbarazzanti.

N.B.

- il consenso a scattare una fotografia non equivale al consenso a pubblicarla;
- offendere gli insegnanti durante le lezioni online integra il reato di oltraggio a pubblico ufficiale.

Sostituzione di persona: fingere di essere qualcun altro sul web inducendo in errore i terzi, ad esempio creando un falso profilo social (*fake*) o aprendo e utilizzando un account mail sotto falso nome. Può commettere tale reato anche chi chatta sotto falso nome per poter avviare una corrispondenza con soggetti che, altrimenti, non gli avrebbero concesso la loro amicizia e confidenza.

Trattamento illecito dei dati personali: diffondere su Internet dati personali di un'altra persona (pubblicare sue foto o video,

condividere il suo numero di telefono o indirizzo mail, taggarla...) senza il suo consenso recandole un danno.

Detenzione e diffusione di materiale pedopornografico: custodire o condividere foto o video a sfondo sessuale di ragazzi o ragazze minorenni essendo consapevoli della minore età della persona ritratta.

Furto d'identità: impossessarsi dei dati personali di un'altra persona senza averne il permesso e a sua insaputa (profili rubati).

N.B. Il risarcimento dei danni alle vittime di bullismo e cyberbullismo con relativo esborso di soldi spetta ai genitori sempre, fino a prova contraria, fino a che il ragazzo è minorenne

4.6 LEGGE 29 MAGGIO 2017, N. 71. DISPOSIZIONI A TUTELA DEI MINORI PER LA PREVENZIONE ED IL CONTRASTO DEL FENOMENO DEL CYBERBULLISMO

La legge dedicata a Carolina Picchio è entrata in vigore il 18 giugno 2017, e la promotrice e prima firmataria è la ex senatrice Elena Ferrara.

Finalità della legge

Si pone l'obiettivo di contrastare il fenomeno del cyberbullismo in tutte le sue manifestazioni, con azioni a carattere preventivo e con strategie di attenzione, tutela ed educazione nei confronti dei minori coinvolti, siano essi vittime o responsabili di illeciti.

I punti fondamentali della legge

1. Riconoscimento del termine cyberbullismo
2. Eliminazione rapida dei contenuti per i minori (possono agire da soli se hanno compiuto 14 anni)
3. Identificazione per ogni istituto scolastico di un referente antibullismo
4. Introduzione dell'ammonimento del Questore

1. Riconoscimento del termine cyberbullismo

Per la prima volta viene introdotta una definizione di cyberbullismo:

«Qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto di identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito dei dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti online 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» (Art. 1 - Legge 71/2017)

2. Eliminazione dei contenuti per minori ultraquattordicenni

Un minore che abbia compiuto 14 anni e sia vittima di cyberbullismo può chiedere l'oscuramento del contenuto offensivo al gestore del sito anche *senza l'autorizzazione dei propri genitori* (per risalire al gestore del sito: <http://whois.domaintools.com>). Il titolare del sito dovrà comunicare entro 24 ore dall'istanza di aver assunto l'incarico e provvedere a tale richiesta nelle successive 48 ore. Se la rimozione non avviene o se non è possibile identificare il gestore del sito Internet o del social media, l'interessato potrà rivolgere analoga richiesta al Garante per la protezione dei dati personali che dovrà intervenire entro le successive 48 ore.

Nello scrivere una segnalazione o un reclamo è necessario:

- rappresentare i fatti;
- indicare eventuali reati;
- indicare l'URL del sito.

Compito del Garante sarà di:

- valutare l'illiceità della condotta;
- rimuovere, oscurare o bloccare il contenuto;
- darne notizia all'interessato.

È possibile scaricare il modulo per segnalare i contenuti dal link:

<https://www.garanteprivacy.it/web/guest/home/docweb/-/docweb-display/docweb/6732688>

L'indirizzo a cui inviare la segnalazione è: cyberbullismo@gpdp.it

IMPORTANTE: la segnalazione può essere presentata direttamente da chi ha un'età maggiore di 14 anni o da chi esercita la responsabilità genitoriale sul minore.

3. Identificazione per ogni istituto scolastico di un referente antibullismo

Il Referente presente in ogni istituto scolastico:

- deve essere adeguatamente formato;
- viene nominato dall'istituto scolastico nell'ambito della propria autonomia;
- deve coordinare i progetti di prevenzione e contrasto al cyberbullismo anche con la collaborazione delle forze dell'ordine, delle associazioni e dei centri di aggregazione.

Si interfaccia con:

- Forze di Polizia;
- i servizi minorili dell'amministrazione della giustizia;
- le associazioni e i centri di aggregazione giovanile sul territorio.

4. Introduzione dell'ammonimento del Questore

- Fino a quando non è proposta denuncia o querela chiunque (anche l'insegnante) può attivare la procedura di ammonimento.
- Il minore ultraquattordicenne viene convocato insieme ad almeno un genitore o al tutore.

- Gli effetti dell'ammonizione cessano con la maggiore età.
- L'istruttoria è sommaria. È sufficiente un quadro indiziario che garantisca la verosimiglianza di quanto dichiarato.

A cosa serve?

- È un modo per responsabilizzare il minore e renderlo consapevole dei propri atti.
- Può prevedere un percorso di rieducazione.
- Può evitare che il contenuto diventi virale.
- Evita il protrarsi della condotta.
- Può contribuire a far cessare episodi di cyberbullismo ancora embrionali o ai primi stadi.

Come cambiano i regolamenti delle scuole?

Premessa: ogni istituto gode di un'autonomia scolastica nell'ambito della quale può prevedere delle sanzioni disciplinari in caso di inosservanza dei propri regolamenti.

- Vengono inseriti specifici riferimenti alle condotte di cyberbullismo nei Regolamenti di Istituto e nei Patti di Corresponsabilità.
- Vengono indicate le relative sanzioni.

Il seguente collegamento consente di consultare i documenti elaborati da alcune scuole.

<http://aliperlinfanziaeladolescenza.it/cybebullismo/protocolli%20delle%20scuole%20%20su%20bullismo%20e%20cyberbullismo.html>

4.7 LA NORMATIVA D.P.R. 249/1988 (STATUTO DEGLI STUDENTI)

- Gli insegnanti possono vietare l'uso dei cellulari in classe.
- Gli insegnanti possono chiedere agli studenti di lasciare il telefono negli armadietti.

Cosa NON PUÒ fare il docente:

- perquisire lo studente;
- sequestrare il cellulare.

Cosa PUÒ fare il docente:

- custodire il cellulare durante l'orario di lezione;
- visionare un video o un messaggio su richiesta dell'interessato (vittima o relativi genitori).

4.8 REGOLAMENTO PRIVACY DEL 25/05/2018, MEGLIO NOTO COME GDPR

È un regolamento dell'Unione Europea in materia di trattamento dei dati personali e di privacy e tra le varie novità introdotte vi è l'indicazione dei 16 anni come età minima per accedere a social network / app di messaggistica istantanea.

4.9 LEGGE 19 LUGLIO 2019, N. 69 "MODIFICHE AL CODICE PENALE, AL CODICE DI PROCEDURA PENALE E ALTRE DISPOSIZIONI IN MATERIA DI TUTELA DELLE VITTIME DI VIOLENZA DOMESTICA E DI GENERE", DETTA LEGGE CODICE ROSSO

La legge sancisce la punizione di chi realizza e diffonde immagini o video privati, sessualmente espliciti, senza il consenso delle persone rappresentate per danneggiarle a scopo di vendetta o

di rivalsa personale, comprendendo anche chi “condivide” le immagini online. Il reato viene punito con la reclusione da 1 a 6 anni e con la multa da euro 5.000 a euro 15.000 e prevede una serie di aggravanti nel caso il reato di pubblicazione illecita sia commesso dal coniuge, anche separato o divorziato o da una persona che è o è stata legata da relazione affettiva alla persona offesa.

4.10 DISPOSIZIONI PER LA PREVENZIONE E LA CURA DELLA NOMOFobia - PRESENTATA IL 9 MAGGIO 2019

La legge ha la finalità di contrastare la nomofobia e le sue manifestazioni prevedendo azioni di carattere preventivo basate sull’attenzione, sulla tutela e sull’educazione degli adulti e dei minori, nonché misure di sostegno e di rieducazione dei soggetti affetti da nomofobia.

5. STRUMENTI DI PROTEZIONE ONLINE

5.1 INSTAGRAM

A questa pagina IG dà le linee guida della community

<https://help.instagram.com/477434105621119/>

Le linee guida danno indicazioni anche su come comportarsi nel caso in cui vengano richieste immagini con contenuti sessualmente espliciti o se si venga minacciati della condivisione di immagini personali o se si è vittime di *phishing*.

IG prevede la possibilità di segnalare sia *post* sia conversazioni che commenti che presentino contenuti offensivi con tasti collegati al testo in oggetto tramite *swipe*.

In particolare vi è una sezione dedicata ai suggerimenti per i genitori:

<https://help.instagram.com/154475974694511>

e una dedicata alla possibilità di bloccare persone che non si desidera possano commentare le proprie foto o video:

[https://help.instagram.com/426700567389543/?helpref=hc_fnav&bc\[0\]=Centro%20assistenza%20di%20Instagram&bc\[1\]=Centro%20per%20la%20privacy%20e%20la%20sicurezza](https://help.instagram.com/426700567389543/?helpref=hc_fnav&bc[0]=Centro%20assistenza%20di%20Instagram&bc[1]=Centro%20per%20la%20privacy%20e%20la%20sicurezza)

Instagram ha recentemente iniziato a testare una nuova funzionalità basata sull’intelligenza artificiale che notifica alle persone quando il loro commento può essere considerato offensivo prima che questo venga pubblicato. Tale intervento dà alle persone la possibilità di riflettere e annullare il proprio commento e impedisce ai destinatari di ricevere notifica a riguardo. Presto Instagram inizierà a testare un nuovo modo per proteggere gli account da interazioni indesiderate chiamato Silenzia. Una volta

che un utente segnala qualcuno, i commenti sui propri *post* di quella persona saranno visibili solo a quest'ultima. Si può scegliere di rendere visibili agli altri i commenti di una persona silenziata approvandoli o meno. La persona silenziata, inoltre, non sarà in grado di vedere quando l'utente è attivo su Instagram o quando ha letto i suoi messaggi diretti.

5.2 SNAPCHAT

A questa pagina vengono definiti i termini di utilizzo: <https://www.snap.com/en-US/terms/>, distinguendo tra residenti in USA e non; tra questi, troviamo che l'età minima è 13 anni, le licenze per il materiale caricato, la privacy, la sicurezza, il copyright, ecc.. Snapchat specifica inoltre che i suoi servizi non possono essere utilizzati nel caso le azioni dell'utente costituiscano prevaricazione, molestia o intimidazione o siano diffamatori.

5.3 TIK TOK

A questa pagina vengono definiti i termini di utilizzo:

<https://support.tiktok.com/it/privacy-safety/community-policy-it>

Qui delle indicazioni in inglese per i genitori:

<https://support.tiktok.com/it/privacy-safety/for-parents-it>

5.4 FACEBOOK

Per segnalare contenuti offensivi o spam cliccare su link *Fornisci un feedback o invia una segnalazione* visualizzato accanto ai singoli contenuti. Alla pagina <https://www.facebook.com/help/181495968648557/> sono date istruzioni generali su come segnalare esperienze negative.

Messenger Kids è l'applicazione creata per bambini fino ai 13 anni per permettere l'esperienza digitale in forma controllata: ci si registra solo con nome e cognome, senza numeri telefonici, non ci sono pubblicità né possibilità di acquisti interni, il nome non è visibile nella ricerca e i genitori possono verificare e autorizzare i contatti con cui i propri figli possono conversare.

5.5 YOUTUBE

Le norme di YouTube sono consultabili alla pagina:

https://support.google.com/youtube/topic/2803176?hl=it&ref_topic=6151248

In particolare è possibile consultare una sezione dedicata alla sicurezza dei minorenni su YouTube:

https://support.google.com/youtube/answer/2801999?hl=it&ref_topic=9282679

YouTubeKids: l'app realizzata per consentire ai bambini di esplorare per conto loro in modo semplice un ambiente più protetto. Per il controllo dei contenuti, l'app impiega un mix di filtri automatici, revisioni da parte di persone fisiche e feedback dai genitori. L'app dispone di una serie di controlli per personalizzare l'esperienza individuale del bambino: quali contenuti rendere disponibili alla visione, impostare un timer per controllare il tempo di utilizzo, bloccare video o canali e altro.

5.6 GOOGLE

Family Link Una volta concessa dal genitore, l'autorizzazione per la creazione dell'account del figlio (richiesta fino a 13 anni), può essere utilizzata anche per: approvare i download e gli acquisti, gestire impostazioni quali SafeSearch per Ricerca Google,

esaminare le autorizzazioni app utilizzate, modificare l'impostazione del filtro dei contenuti nell'app YouTube Kids, impostare i limiti per il tempo di utilizzo sui dispositivi, visualizzare la posizione dei dispositivi Android registrati e attivi.

Qui l'Informativa: https://families.google.com/intl/it_ALL/familylink/privacy/notice/

5.7 PARENTAL CONTROL

Il Parental Control è un sistema che ha lo scopo di proteggere i bambini da contenuti considerati pericolosi o violenti presenti sul Web e nel dispositivo.

Sono diverse le app di Parental Control disponibili sia per Android sia per Apple ed è possibile cercare online quella più adatta alle proprie esigenze. In generale, le principali funzioni riguardano il controllo del bambino attraverso: limite dell'accesso ad alcune app presenti sul dispositivo, impostazione di un timer per limitare l'uso del cellulare, attivazione del blocco acquisti sul Play Store, notifica di quali app vengono maggiormente utilizzate, controllo dei contenuti "in entrata e in uscita" e delle nuove app installate.

5.8 CORSO CERTIFICATO "Identificare, prevenire e gestire fenomeni di BULLISMO e CYBERBULLISMO"

Organizzato da Pepita in collaborazione con AICA - Associazione Italiana per l'Informatica e il Calcolo Automatico, il corso della durata di 2 giorni e dedicato a chi si relaziona con i giovani a tutti i livelli (genitori, educatori, insegnanti, personale sanitario...) affronta i fenomeni del bullismo e del cyberbullismo analizzando gli aspetti giuridici, sociologici, psicologici e tecnici, fornendo ai partecipanti una serie di strumenti pratici per riconoscere tempestivamente i

segnali di disagio e applicare da subito nel contesto in cui operano, linee di intervento rivolte alla vittima, ma anche al cosiddetto bullo.

L'esame di certificazione CYBERSCUDO Battibullismo a cura di AICA e Pepita, potrà essere sostenuto al termine della formazione ed è destinato ad attestare le competenze acquisite dai partecipanti durante il corso.

5.9 CORSO "Genitori in prima linea"

Corso della durata di 1 giorno che fornisce ai genitori una serie di nozioni e strumenti pratici per capire il rapporto dei propri figli con gli strumenti tecnologici e promuoverne un utilizzo consapevole, riconoscere abitudini negative e porvi rimedio, identificare per tempo gli eventuali sintomi di disagio.

Obiettivi:

- riconoscere tempestivamente i segnali che potrebbero indicare che il proprio figlio è vittima di cyberbullismo e attivare linee di intervento in famiglia;
- promuovere un uso corretto delle applicazioni di messaggistica istantanea, dei videogiochi e dei social network maggiormente utilizzati e vissuti dai ragazzi;
- conoscere quali sono gli strumenti oggi a disposizione per garantire ai nostri figli una navigazione sicura e controllata;
- approfondire gli aspetti legali e conoscere le responsabilità sia dei genitori sia dei minori;
- stimolare una responsabilizzazione attiva dei ragazzi e condividere un patto educativo;
- riflettere assieme sulle regole e sui valori che si intende trasmettere ai propri figli in Rete e non.

Per informazioni sui corsi scrivere a: info@pepita.it



GLOSSARIO

BRANDIZZARE

Caratterizzare tramite l'applicazione degli elementi distintivi di una marca aziendale, nello specifico il marchio commerciale.

BYSTANDER

Spettatore; in caso di bullismo o cyberbullismo chi assiste a fenomeni di violenza guardando senza prendere posizione e denunciare quanto accaduto.

CHALLENGE

Sfida.

CHAT

Luogo di discussione online tra due o più persone.

CLOUD

Spazio di archiviazione personale online, chiamato talvolta anche *cloud storage*, accessibile in qualsiasi momento ed in ogni luogo utilizzando semplicemente una qualunque connessione ad Internet.

CONTENUTI LESIVI, AUTOLESIVI

Foto, video e/o testi volti a danneggiare terzi o se stessi.

CRAVING

Irrefrenabile voglia di utilizzo, in questo caso, della Rete.

CYBERBULLISMO

“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 online 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” (Art. 1 - Legge 71/2017).

Perché si possa parlare di cyberbullismo è necessario che vi sia intenzionalità, ripetitività e asimmetria di potere. Ogni atto di cyberbullismo è caratterizzato dalla pervasività “in ogni tempo e in ogni luogo” (anywhere/anytime).

Ci sono diverse manifestazioni di cyberbullismo:

- *flaming*, battaglia verbale online di messaggi violenti e/o volgari
- *harassment*, messaggi insultanti e/o volgari inviati ripetutamente tramite pc/smartphone
- *exposure*, pubblicazione e condivisione in Rete di informazioni personali e private di terzi
- *cyberstalking*, molestare una persona attraverso dispositivi di comunicazione elettronica
- *denigration*, condivisione di foto ritoccate o video di prese in giro allo scopo di denigrare
- *baiting*, prendere di mira utenti in contesti di gruppo – chat, giochi, forum – insultandoli
- *trickery*, ottenere informazioni confidenziali da una persona per poi pubblicarle e condividerle
- *exclusion*, esclusione volontaria di un coetaneo online

EDIT (EDITARE)

Modificare; solitamente usato per le foto.

E-SECURITY

Sicurezza informatica. Insieme di norme e comportamenti che regolano la propria sicurezza mentre si naviga in Internet o si utilizza una app per evitare che vengano rubati dati.

E-SPORT

Sport elettronici; ci si riferisce a tornei live di videogiochi, vere e proprie competizioni anche su scala nazionale e/o internazionale.

FAKE

Falso; si riferisce spesso a profili Fake, profili falsi.

FB

Abbreviazione per Facebook.

FINSTA

Abbreviazione per Fake INSTAgram.

FOLLOWER

Nei social, le persone che “seguono” un determinato profilo; più *follower* si hanno, più si è popolari.

FRAPE

Combinazione derivata dalle parole Facebook e Rape; l’atto di utilizzare l’account Facebook di un’altra persona per scrivere commenti denigratori.

GAMER

Persona che si interessa ai videogiochi e trascorre diverso tempo giocando.

GAMING

Termine oggi riferito soprattutto al giocare ai videogame online.

GEOLOCALIZZAZIONE

Possibilità di localizzare un oggetto smartphone/pc tramite la posizione Gps segnalata dall'oggetto in questione.

GROOMING

È l'adescamento online da parte di un adulto nei confronti di un minore.

HASHTAG

Il simbolo del cancelletto (#) associato a una o più parole chiave per facilitare le ricerche tematiche in un blog o in un social network.

HATE CRIMES

Crimini d'odio; violenze e discriminazioni nei confronti di terzi perché facenti parte di un determinato gruppo sociale, di una determinata religione o gruppo etnico.

HATE SPEECH

Pubblicazione di contenuti a sfondo razzista o di incitamento all'odio sulle piattaforme online.

HIKIKOMORI

Fenomeno giovanile che consiste nel ritiro sociale per lunghi periodi – mesi, anni.

IAD – Internet Addiction Disorder

Dipendenza legata all'utilizzo di Internet e degli strumenti ad esso connesso – pc/smartphone.

IG

Abbreviazione per Instagram.

IMPERSONATION

Furto d'identità.

VIOLAZIONE DELL'ACCOUNT

Ottenere non consensualmente la password di un'altra persona o riuscire a individuarla al fine di farsi passare per quest'ultima e inviare messaggi ingiuriosi, che screditino o creino problemi alla persona stessa.

INFLUENCER

Qualcuno che "influenza" gli altri tramite il suo comportamento o tramite gli oggetti che utilizza e sponsorizza; qualcuno che detta una moda ed è seguito come riferimento.

INSTAGRAMMER

Persone famose e non che usano Instagram.

NICKNAME

Nome fittizio utilizzato sui social; soprannome usato al momento della creazione di un account.

NOMOFOBIA

Paura di rimanere senza carica o di non avere connessione sul proprio telefono e quindi rimanere "esclusi", perdendo notifiche, aggiornamenti e il contatto con gli altri.

FEAR OF MISSING OUT (FOMO)

Forma di ansia sociale che porta a dover rimanere in contatto costante con gli altri, per la paura di "essere tagliati fuori".

NUGS - Negative User Generated Content

Letteralmente "contenuti negativi generati dagli utenti", es: autolesionismo, assunzione di droghe, violenza nei confronti di terzi.

PEDOPORNOGRAFIA ONLINE

Consiste nel reato di produrre, divulgare, diffondere e pubblicizzare, anche per via telematica, immagini o video ritraenti persone minorenni coinvolte in comportamenti sessualmente espliciti.

PHISHING

Truffa online in cui la vittima viene indotta a fornire informazioni personali e dati a malintenzionati che si fingono enti affidabili.

PORNOGRAFIA ONLINE

Rappresentazione esplicita di contenuti erotici e sessuali. Su Internet ampiamente diffusa su canali e app che di norma richiedono la maggiore età per poter accedere ai contenuti.

REVENGE PORN

Condivisione pubblica di immagini o video intimi tramite Internet senza il consenso del/della protagonista degli stessi, il tutto per vendicarsi di un torto subito.

RINGXIETY

Unione di *ring* e *anxiety*, sindrome da vibrazione fantasma: pensare erroneamente che il proprio smartphone stia vibrando in tasca, indicando l'arrivo di email o messaggi.

SCREENSHOT

Foto della pagina visualizzata sul telefonino atta a salvare quello che si sta vedendo.

SEXTING

Unione tra le parole *sexual* e *texting*, è l'invio di immagini e messaggi con esplicito contenuto sessuale attraverso smartphone o pc con diffusione su app di messaggistica e/o social network

- *revenge porn*, condivisione pubblica di immagini o video intimi senza il consenso del soggetto;
- *sextortion scam*, ricatto sessuale che consiste nel minacciare la diffusione di informazioni private contenenti anche messaggi/foto/video a sfondo.

SHARENTING

La condivisione esagerata da parte dei genitori di foto/video dei figli.

SNAP

Termine utilizzato solo nell'app Snapchat; si intendono i messaggi o le foto inviate agli altri.

STORIES

Contenuti in evidenza per 24h su vari social.

SWIPPARE

Tipico dell'app Tinder; dall'inglese *swipe*, scorrere, in questo caso trascinare il dito sullo schermo o verso destra o verso sinistra per promuovere o bocciare un profilo o una foto.

TAG

Nei social network è utilizzato per *etichettare*, una foto con il nome di un amico all'interno di un *post*, per associare quella foto

o quel *post* all'amico in questione, consentendone perciò una più facile identificazione in futuro.

TIKTOKER

Persona famosa o non che usa TikTok.

TROLL

Un soggetto che interagisce con gli altri tramite messaggi provocatori, irritanti, fuori tema o semplicemente senza senso e/o del tutto errati, con il solo obiettivo di disturbare la comunicazione e fomentare gli animi.

TRASH TALKING

Forma di vanto o insulto comunemente utilizzata in situazioni fortemente competitive come gli eventi sportivi e i videogiochi multiplayer.

UPLOAD

Caricamento; nello specifico delle app, caricamento di un video/foto.

YOUTUBER

Persona famosa o non che carica periodicamente video grazie a cui acquista notorietà.

SITI CONSIGLIATI

<http://www.pepita.it>

<http://www.fondazionecarolina.org>

<http://www.pepita.it/iocliccopositivo/web>

<https://swgfl.org.uk/>

<https://www.saferInternet.org.uk/>

<https://www.nspcc.org.uk/>

<https://www.net-aware.org.uk>

<https://www.anti-bullyingalliance.org.uk/>

<http://globalkidsonline.net/>

<https://www.betterInternetforkids.eu/>

<https://www.saferInternetday.org/>

<https://www.e-enfance.org/>

<https://cyberbullying.org/>

<https://blogs.lse.ac.uk/parenting4digitalfuture/>

<https://www.generazioniconnesse.it>



CHI SIAMO

PEPITA è una cooperativa sociale costituita da educatori esperti nella progettazione e realizzazione di *interventi socio-educativi, percorsi di formazione e attività di animazione* in scuole, enti pubblici, associazioni di volontariato, oratori e altre realtà del privato sociale.

Negli anni ha maturato una *profonda esperienza e competenza* in tema di bullismo, cyberbullismo, sexting e bullismo sessuale, tanto da *divenire riferimento per istituzioni e organi d'informazione*.

La missione di Pepita è *valorizzare, in ogni singola attività, gli elementi dell'educare*, convinti che in ogni bambino o adolescente vi siano *risorse da esprimere e sostenere nella crescita*: contro il disagio giovanile e il rischio di emarginazione tipico delle città metropolitane, Pepita si adopera per accompagnare gli adolescenti nel loro viaggio verso la maggiore età.

Pepita opera su *tutto il territorio nazionale* con 2 sedi operative, Milano e Perugia.

FONDAZIONE CAROLINA ONLUS viene fondata da Paolo Picchio in nome della figlia Carolina, prima vittima acclarata di cyberbullismo in Italia, per *sensibilizzare tutta la comunità educante* sui rischi legati all'utilizzo scorretto e inconsapevole dei nuovi media.

Nella *mission* di Carolina Onlus rientra la *formazione continua* delle nuove generazioni e dei soggetti con responsabilità educativa.

Oltre ad azioni di prevenzione Fondazione Carolina promuove, con il suo centro studi, *attività di ricerca* per anticipare quei fenomeni che possono generare disagio a fronte di una cattiva esperienza digitale.

La Onlus garantisce inoltre, con i suoi esperti, *supporto in loco su tutto il territorio nazionale* per i casi più gravi di cyberbullismo.

RIMANI INFORMATO SULLE NOSTRE ATTIVITÀ

www.pepita.it

www.fondazionecarolina.org