

# *INTERNET MINORI @ ADULTI*

Citizen journalism e giornalismo partecipativo  
Cittadinanza digitale, accesso all'informazione  
i pericoli della rete.



**Internet@Minori**

**Cittadini digitali crescono**

**Workshop 2 -Grosseto**

**Internet@Minori**

**Vivere e comunicare on line: adolescenti e preadolescenti in rete**

## Finalità:

Orientare gli insegnanti alle nuove sfide e opportunità educative rappresentate dal web e dalle nuove tecnologie, sostenere e promuovere la cultura della cittadinanza digitale, favorire l'utilizzo delle nuove tecnologie nella didattica.

## Obiettivi

- aggiornare le conoscenze e competenze degli insegnanti sull'utilizzo dei media, delle
- nuove tecnologie e del web a fini educativi e didattici
- favorire la capacità degli insegnanti ad orientarsi in modo critico nel web individuando
- potenzialità, possibili criticità legate alla sicurezza e opportunità
- rendere gli insegnanti in grado di mediare tra i ragazzi e le nuove tecnologie

## Articolazione e contenuti

**06-12-16**

ore 15-19

### **Modulo 1 Approccio critico nei confronti dei contenuti online**

Cittadinanza digitale accesso all'informazione

Sicurezza e privacy

Hate speech, bullismo e Cyberbullismo e non solo

Citizen journalism e giornalismo partecipativo

## **Articolazione e contenuti**

**16-12-16**

ore 15-19

### **Modulo 2 Partecipazione ed espressione nel web**

Diritto d'autore: Copyright e Copyleft

Accesso alle fonti e approccio critico ai contenuti online

Storytelling e Blog

Il metodo IDI per la media education: Ttool e Google apps



## 4 ore FAD

**Sede IC4 Grosseto Sede IC4 Grosseto**

Le lezioni si terranno presso l'Istituto Comprensivo 4 di Grosseto, Viale Luigi Einaudi, 6, 58100 Grosseto GR



## DOCENTI E METODOLOGIA

Il workshop sarà condotto da docenti e dell'Istituto degli Innocenti e di Corecom, si prevedono lezioni frontali, analisi di casi, esercitazioni pratiche.

## ATTESTAZIONI

Sarà rilasciato un attestato di partecipazione a cura dell'Istituto degli Innocenti a quanti avranno frequentato almeno il 70% delle ore previste.

## INFORMAZIONI

Istituto degli Innocenti – Servizio Formazione

P.zza SS. Annunziata 12, 50122 Firenze Tel. 0552037255\*273\*359 Fax 0552037207

email [formazione@istitutodegliinnocenti.it](mailto:formazione@istitutodegliinnocenti.it)



# Docente Ceccherini Gian Piero

# Introduzione

L'evoluzione tecnologica dei mezzi di comunicazione e soprattutto quelli legati alla rete ha mutato radicalmente il nostro modo di vivere compreso la COMUNICAZIONE che, essendo diventata sempre più INTERATTIVA e COINVOLGENTE, necessita di un adeguato sistema di CONTROLLO e TUTELA



Per molteplici ragioni la rete è il forum ideale preferito dalle nuove generazioni ma questo può trasformarsi in un inganno culturale e sociale se non **REGOLAMENTATO** nei **METODI** e nei **CONTENUTI**.

La divulgazione e l' utilizzo di tutti questi strumenti e la vigilanza sugli stessi non potrà che **TENTARE** di fronteggiare il continuo e giornaliero meccanismo di pericolo presente nella rete.



## La storia dell' informazione è passata dalla

- SCRITTURA,
- alla STAMPA
- per arrivare ai MASS MEDIA
- per raggiungere INTERNET

Strumento non definibile semplicemente come nuovo mezzo di comunicazione di massa ma strumento di **SCAMBIO INFORMAZIONI** nel quale l' **INTERATTIVITA'** fa da padrona.



La RETE, al suo inizio, era caratterizzata da **SITI STATICI**

Siti che potevano solamente essere :

- visitati
- Sfogliati
- Letti e fruire dei contenuti
- Passare dall' uno all' altro mediante LINK

La ricerca di Informazioni avveniva mediante «*Motori di ricerca*»

**L' UTENTE NON POTEVA IN ALCUN MODO INTERAGIRE CON I CONTENUTI**

## CON IL web 2.0 TUTTO DIVENTA

- Dinamico
- Condivisibile
- Creativo

Nascono i primi SOCIAL NETWORK [Facebook](#), [Twitter](#), [Flickr](#), [Youtube](#), .....

Nascono i BLOG e PODCAST

Nascono i primi applicativi basati sul WEB GOOGLE DOCS

Nascono i primi CMS (Content Management System)

## Ed infine il web 3.0

Ancora poco definito ma con obiettivi precisi quali la **VASTITA'** delle informazioni e la capacità **SEMANTICA** , ovvero il riconoscimento del vero significato che i dati stessi hanno.

Con l'interpretazione del contenuto dei documenti che il Web semantico impone, saranno possibili ricerche molto più evolute delle attuali, basate sulla presenza nel documento di parole chiave, e altre operazioni specialistiche come la costruzione di reti di relazioni e connessioni tra documenti secondo logiche più elaborate del semplice collegamento ipertestuale.



# LE DIVERSE GENERAZIONI



Chi ci nasce.....



Chi è in ritardo.....



Chi ci s' è ritrovato....



## Nati nel digitale.....

- Dal 1990, anno in cui è nato il BOOM tecnologico , la maggior parte dei ragazzi sono cresciuti a stretto contatto con l' uso di macchine fotografiche, cellulari, computer **senza però acquisire vere e proprie competenze e conoscenze**, ma solo abilità per le poche operazioni che quotidianamente gli occorrono



## Chi ci s'è ritrovato....

Coloro che negli anni 90 avevano dai 15 ai 30 anni, si sono ritrovati catapultati in una realtà che negli anni successivi avrebbe ricoperto un importante posto nella società, e solo chi ha saputo capire la sua importanza e cercare immediatamente di farne tesoro, oggi, non è costretto a rincorrere il tempo perduto.



## .. e i non

C'è poi un' altra classe di soggetti che si è trovata PROIETTATA in questa nuova era e COSTRETTA pian piano a farci «AMICIZIA», con diffidenza e a volte **INCOMPRESIONE** ( basti pensare a tutto il linguaggio utilizzato in CHAT o SMS spesso incomprensibile...**XKE'**, **c6**, **TVB**, oltre al **non uso** della **NETIQUETTE** che rende ancor più difficili e fraintendibile alcuni aspetti...



Con questa nuova ERA sono nate molti TERMINI legati alla parola «DIGITALE»

- Cittadinanza digitale, E-Citizen
- Citizen journalism e giornalismo partecipativo
- Accesso all'informazione,
- ....



# CITTADINANZA DIGITALE





# CITTADINANZA DIGITALE

- Con lo sviluppo dell'**e-government** ed in generale dell'utilizzo della rete, molti servizi pubblici sono accessibili anche dal web, in modo digitale.
- La riconfigurazione dei diritti e dei doveri dei cittadini legata a questa evoluzione tecnologica prende il nome di **Cittadinanza Digitale**.

La Cittadinanza Digitale non è alternativa alla forma di cittadinanza "tradizionale".

Ma l'estensione naturale, il completamento e l'interpretazione globale delle nuove forme di interazione e di vita sociale e politica e quindi l'estensione della cittadinanza che abbiamo fin qui conosciuto

Così, si può superare il dualismo **digitale-non digitale**, e riconoscere un confine tra i due solo perché il non digitale limita l'esercizio di alcuni diritti (partecipazione, informazione, interazione) che grazie al digitale possono essere pienamente esercitati.

Il tema della Cittadinanza Digitale diventa primario, oggi, nella "Società dell'informazione e della conoscenza", perché il livello dei servizi pubblici (in termini di qualità, fruibilità, accessibilità, tempestività) dipende dalla condizione "tecnologica" di chi ne usufruisce: la disparità di trattamento dei cittadini è direttamente proporzionale alla loro capacità di accedere alla rete. Da qui, la stretta correlazione con le problematiche legate al **digital divide** (sociale, geografico, generazionale) e alla necessità, per i cittadini, di acquisire le **competenze** digitali necessarie ad esercitare i propri diritti.



Prima la pensione si riscuoteva facendo lunghe file alla posta.... Adesso si può controllare direttamente via WEB



## E-Citizen

L' e-Citizen è il nuovo programma di alfabetizzazione informatica per il cittadino, nato per facilitare l'accesso al mondo dei servizi in rete a tutti coloro che ne sono esclusi per mancanza di conoscenze e opportunità.



# Esercitare la cittadinanza (digitale)

Un cittadino in grado di agire  
le proprie competenze solo  
nella dimensione analogica  
**è escluso**

# CITIZEN JOURNALISM



# CITIZEN JOURNALISM

Il **giornalismo partecipativo** (detto anche **giornalismo collaborativo** o, in inglese, *citizen journalism*) è il termine con cui si indica la forma di giornalismo che vede la "partecipazione attiva" dei lettori, grazie alla natura interattiva dei nuovi media e alla possibilità di collaborazione offerta da Internet.

Il giornalismo partecipativo è uno dei fenomeni più diffusi nell'era digitale: è un movimento nato alla fine degli anni Novanta, fuori dalle redazioni, frutto della cultura partecipativa.

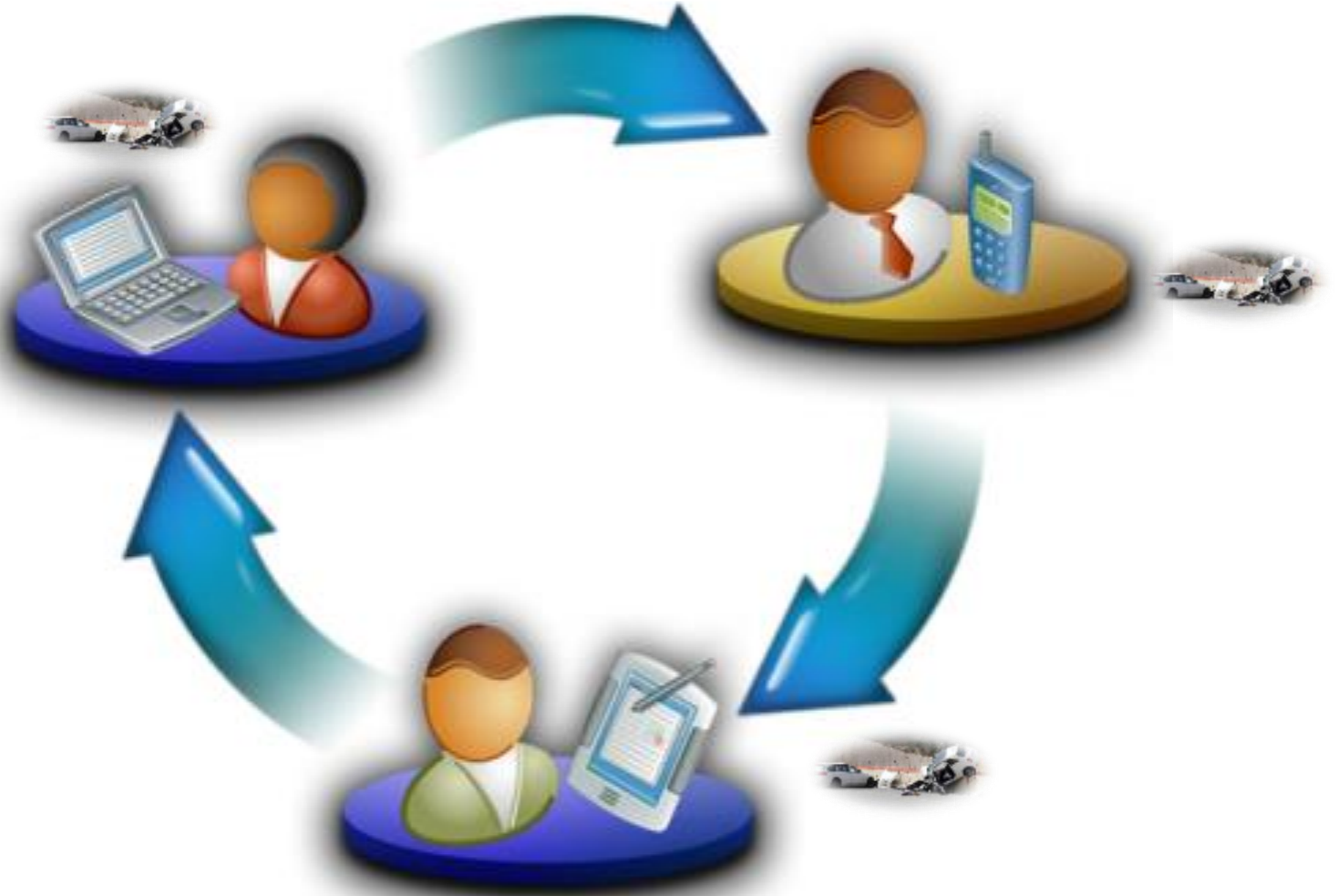


Chi pratica giornalismo partecipativo è detto **giornalista partecipativo** o, in inglese, *citizen journalist*.

Il **citizen-journalism** o **giornalismo partecipativo** è un modo nuovo e innovativo di concepire il mondo dell'informazione, che permetta a chiunque di essere protagonista attivo della notizia. I materiali inviati dai "reporter di strada" permettono spesso di arrivare prima o là dove i media tradizionali non riescono. "**La Terra dei Fuochi**" è un ottimo esempio di "giornalismo partecipativo" ed è un utile strumento per la gente di denunciare fatti e misfatti trascurati dai canali ufficiali.



“Citizen journalism è quando la gente, in altri tempi detta **pubblico**, usa gli strumenti della stampa che sono in suo possesso per informarsi l’uno con l’altro.”



## la trasformazione da pubblico ricevente alla “gente” che agisce.

Chiunque può diventare parte **ATTIVA** della notizia senza avere particolari requisiti o competenze ulteriori, utilizzando nuovi strumenti.

Il pubblico diventa parte integrante e con un **RUOLO ATTIVO**

La radio e la televisione, erano, per via delle loro prestazioni tecniche, gli strumenti che permettevano al pubblico unicamente di **ricevere**, mentre la possibilità di “**dialogo**”, ovvero di comunicazione a due vie, era permesso solo a strutture specifiche.

Solo dagli studi televisivi e radiofonici si potevano trasmettere le informazioni, mentre la stragrande maggioranza del pubblico poteva (e può) soltanto ricevere, guardando la televisione e ascoltando la radio.

Anche in passato **il feedback** degli spettatori e ascoltatori esisteva, ma le modalità per mandare la risposta del pubblico richiedevano tempo e ulteriori mezzi. **una lettera, una telefonata**  
Nel caso della lettera, si utilizzava il servizio delle poste, mentre nel caso della chiamata, si utilizzava un ulteriore strumento, il telefono, e in più il servizio di telefonia. Questo modo non permetteva un contatto diretto e spontaneo con il pubblico, e come conseguenza, al “feedback” del pubblico spettavano dei spazi e tempi molto ristretti, e di solito non influenzavano i contenuti delle trasmissioni

gli strumenti della stampa che una volta erano in possesso esclusivo di pochi per via dei costi elevati e del complicato utilizzo, adesso sono a disposizione di tutti, o perlomeno di molti.

Abbiamo visto che **radiotrasmittitore** e **l'apparecchio televisivo** offrono al pubblico solo la possibilità di ricevere, e che come conseguenza, le vie per mandare il feedback erano sempre **indirette**, in quanto occorreva utilizzare i servizi degli altri- le poste, il telefono etc.

Comunque, è importante notare che solo un computer **collegato alla rete** offre le possibilità di **output**.

Un computer senza internet è solo un calcolatore, è non serve a migliorare il ruolo del cittadino comune nella distribuzione di notizie.



**La vera rivoluzione del ruolo del cittadino nella creazione delle notizie sta, quindi, in internet, e non nel computer in sè.**

E' la rete che conta, e non il possesso del computer. Solo un computer collegato ad internet offre le possibilità di feedback rivoluzionarie rispetto ai canali indiretti prima offerti al pubblico radiofonico e televisivo.

**La rete**, anche nella modalità che precede il **Web 2.0**, ha permesso la spedizione di lettere senza un ulteriore servizio (le poste), ma **in modo "immediato"**

Subito, con l'avvento di Internet, il contatto con il pubblico diventa più diretto e più **istantaneo** in quanto i tempi della spedizione postale non esistono più.

La via dal mittente al ricevente passa da giorni a milisecondi, ed è già da qui che cambia il concetto del impatto del feedback del pubblico.

Presto si arriva ad **un'ulteriore sviluppo del rapporto tra emittente e pubblico**: la possibilità del **feedback istantaneo** alla redazione e non più solamente tramite le e-mail.

**L'apertura al commento** toglie anche questo intermediario "tecnico" fra l'informazione ed il pubblico, offrendo a ogni membro del pubblico l'accesso diretto ai commenti di altri lettori.

Il lettore ha così la possibilità di accedere sia all'informazione originaria della testata, che alle reazioni di altri lettori come lui, ed è qui che si crea ciò che nel mondo dell'Internet è ben noto come "**comunità**".

Il pubblico diventa PARTECIPE

**Il feedback spontaneo e diretto**, il commento aperto e la creazione della comunità dei lettori, contribuiscono, quindi, ad una trasformazione profonda del ruolo del pubblico, dal passivo ad attivo e contribuente, mentre il giornalismo stesso si trasforma da un emittente di informazioni ad un forum.

**La base del molto discusso Web 2.0 è proprio la nascita del concetto delle comunità sulla rete.** Gli utenti si trovano intorno al materiale informativo che interessa loro, lo discutono, scambiano ulteriori informazioni e link, creano pagine personali e raccontandosi fatti a vicenda (**social networking, blogs**), selezionano il materiale per loro rilevante, organizzandolo con utilizzo dei segnalibri.

Con la radio e la televisione, le comunità create fra i membri del pubblico accomunati dagli stessi interessi, erano limitate dalle reti di conoscenze personali, o a sistemi associativi (fan club e simili) comunque legati all'utilizzo di altri sistemi di comunicazione.

**Il Web 2.0**, invece, permette a tutti questi utenti di uscire “allo scoperto” (**salvo la scelta personale di rimanere invisibili**).

**Le persone si approfittano del facile accesso agli strumenti una volta esclusivi della stampa per comunicare direttamente fra di loro.**

La nascita delle comunità online aggregate intorno alle informazioni di interesse comune, ha posto la necessità di nuovi strumenti di comunicazione sulla rete.

I membri di comunità avevano bisogno di più spazi per raccontare ai co-utenti chi sono, conoscersi, darsi visibilità e accrescere in questo modo la fiducia tra loro per le opinioni espresse e per le testimonianze e raccomandazioni.

Grazie a questi nuovi bisogni sono nati e hanno avuto tanto successo i **network sociali (Facebook, Myspace, LinkedIn ed altri)**, inoltre, si sono sviluppati i siti di segnalazione eventi e siti per raccomandazioni musicali che sfruttano le comunità degli utenti per creare un sistema che si basa su interessi in comune, sulla raccomandazione, e sulla fiducia fra i co-utenti.



Contemporaneamente, gli sviluppi delle tecnologie digitali e la concorrenza sul mercato hanno portato a disposizione di tutti gli apparecchi di ripresa fotografica, audio e video- macchine fotografiche, videocamere, e cosiddetti “**smart phone**” (telefonini con modalità di ripresa fotografica, audio, e video).

In combinazione con gli spazi gratuiti per **l'autopubblicazione sulla rete**, gli apparecchi di ripresa fotografica e video hanno offerto a tutti gli strumenti una volta esclusivi delle grandi testate.

# Da questa situazione nascono tre tipologie di utenti

## **1) Giornalisti cittadini in senso stretto: iperlocali e part-time.**

Sono per lo più coloro i quali contribuiscono ai portali creati proprio per pubblicare i materiali creati dai giornalisti-cittadini. Spesso si tratta di comunità a metà fra forum locali e siti informativi, anche se a volte questi siti servono come veri e propri punti di informazione nelle comunità che i loro utenti descrivono.

Questo tipo di giornalismo accresce la quantità di notizie locali, spesso ignorate dalle testate grandi.

Il lavoro degli utenti in queste comunità è spesso non-retribuito o poco retribuito, e quindi si tratta di attività occasionali, senza garanzie di continuità. Alcune ricerche mostrano che gli utenti contribuiscono tanto all'inizio, ma le loro attività durano poco.



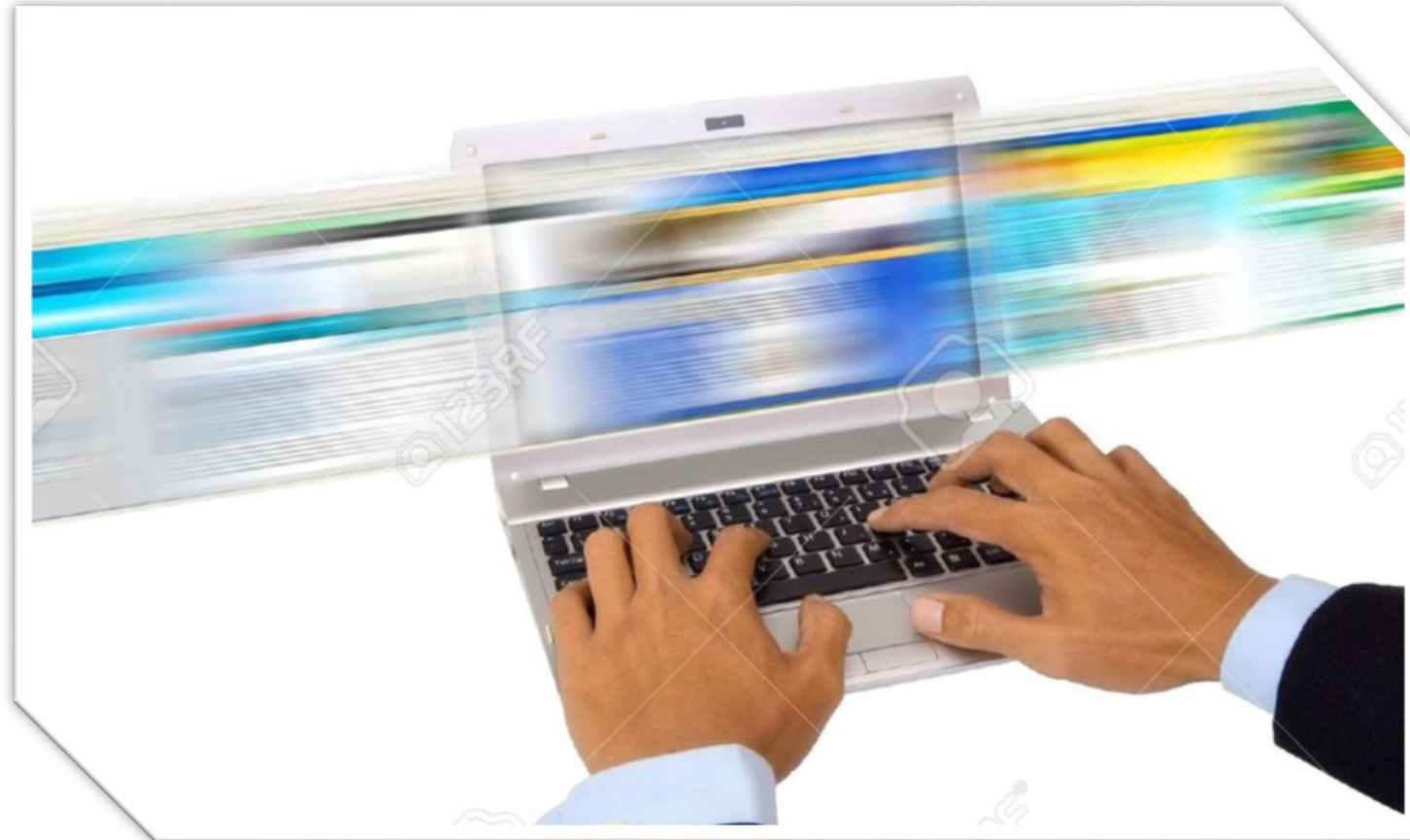
## 2) Giornalisti cittadini in senso esteso: globali e locali, full time o part-time, e a volte giornalisti inconsapevoli.

Sotto questa tipologia si intende principalmente la distribuzione, la valutazione e, in alcuni casi, la creazione delle notizie sulle reti sociali. (Myspace, Youtube, Flickr, Facebook). Qui si intrecciano i valori di comunicazione **interpersonale** ( comunicazione tra due o più soggetti concreti ) e **comunicazione mediatica** ( comunicazione tra un soggetto ed infiniti )

**Giornalisti cittadini par excellence: occasionali giornalisti-testimoni di situazioni straordinarie, spesso in collaborazione con i media tradizionali.**

Il giornalista cittadino par excellence è sempre (o quasi), un ruolo occasionale e straordinario.

# ACCESSO ALLE INFORMAZIONI



# ACCESSO ALLE INFORMAZIONI

Tutta questa nuova tecnologia con una così vasta area di informazioni comporta obbligatoriamente di dover sapere:

- Come accedere alle informazioni
- Come valutarle
- Come usarle
- Come proteggersi dai pericoli presenti nella rete

## Le info in internet

- Home Banking
- Assistenza (Inps, Inail...)
- Certificazioni e ricette
- Documenti
- Aci
- Acquisti
- Promo
- Viaggi.....

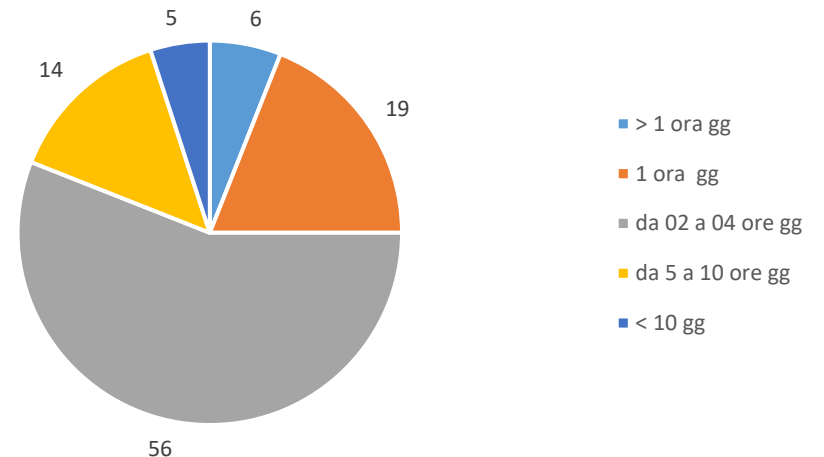
## Gli utilizzatori



## Categorie a rischio Anziani e **minori**

Dai dati ricavati a seguito di un indagine svolta a campione tra maschi e femmine dai 12 ai 17 anni si capisce perfettamente come l'uso di internet sia ormai di utilizzo quotidiano, utilizzando momenti e luoghi diversi della giornata e della notte....

Utilizzo di internet giornaliero ragazzi da 12 a 17 anni

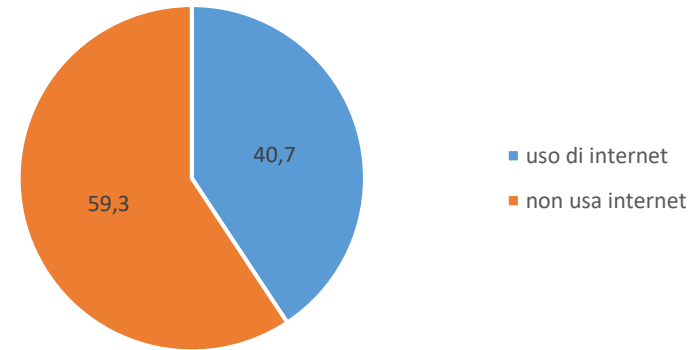


## Ragazzi dai 6 ai 10 anni

Mentre per i ragazzi dai 6 ai 10 anni meno della metà, circa il 40,7 % utilizza internet e solo il 4,7% si connette quotidianamente e per lo più... solo da casa ...

**ma cresceranno ....**

Uso di internet



## Quali sono le azioni svolte in internet dai giovani nell' età compresa tra 6 e 17 anni

1. Giochi, immagini, film, musica, programmi
2. Video streaming,
3. Programmi televisivi,
4. spedire e ricevere mail,
5. postare messaggi su social, blog, IM, video chiamate,
6. caricare contenuti di loro creazione
7. Partecipare a giochi in rete
8. Videochiamate
9. ....



## QUALI SONO I COMPORTAMENTI IN INTERNET DEI MINORI

- |  |     |
|--|-----|
| 1. Inviare i dati personali a qualcuno «conosciuto»                          | 38% |
| 2. Dare il proprio numero di cellulare a qualcuno «conosciuto»               | 33% |
| 3. Darsi appuntamento di persona a qualcuno «conosciuto» in rete             | 28% |
| 4. Inviare foto e video nudi o seminudi a coetanei conosciuti in rete        | 22% |
| 5. Postare video e immagini attivare la web cam ad adulti conosciuti in rete | 18% |



## PIATTAFORME RISCHIOSE

Dai dati emersi a livello EUROPEO, le PREOCCUPAZIONI dei MINORI che navigano in INTERNET, individuano delle PIATTAFORME «RISCHIOSE»

- VIDEOSHARING
- SOCIAL NETWORK
- GIOCHI
- CHAT ROOM
- E-MAIL
- IM



## SPECIFICI PERICOLI

- Pornografia
- Violenza
- Adescamento «Grooming»
- Cyber Bullismo
- Sexting



## Perché Internet è fonte di rischi per i minori

Internet è fonte di rischi ...ma ricordiamoci ...non solo per i minori....

Internet è il regno della libertà molto più ampia di quella per adesso conosciuta sia perché usa una forte tecnologia, sia perché dipende da chi la usa, e quindi molto più rischiosa per i diritti altrui, e dipende molto dal nostro operato in rete l' evitare danni per noi stessi e per gli altri



# Cosa sapere sulla rete

I messaggi presenti in rete possono provenire da tutto il mondo a prescindere dalla lingua in cui sono scritti e pertanto anche da STATI che non devono rispondere alle nostre leggi o STATI CANAGLIA ...che non HANNO LEGGI

AUTRICHE	AZERBAIDJAN	BARREIN	BANGLADESH	BARBADE	BELARUS	BELGIQUE	BELIZE	BENIN	BHOUTAN
BOTSWANA	BRÉSIL	BRUNÉI DARUSSALAM	BULGARIE	BURKINA FASO	BURUNDI	CAMBODGE	CANADA	CAP-VERT	RÉPUBLIQUE CENTRAFRICAINE
CHILI	CHINE	CHYPRE	COLOMBIE	COMORES	RÉPUBLIQUE DU CONGO	RÉPUBLIQUE DE CORÉE	COSTA RICA	CÔTE D'IVOIRE	CROATIE
CUBA	DANEMARK	DJIBOUTI	RÉPUBLIQUE DOMINICAINE	EGYPTE	EL SALVADOR	EMIRATS ARABES UNIS	ESPAGNE	ESTONIE	ETATS-UNIS
FÉDÉRATION DE RUSSIE	FINLANDE	FRANCE	GABON	GAMBIE	GÉORGIE	GHANA	GRÈCE	GUATEMALA	GUYANA
HAÏTI	HONGRIE	INDE	INDONÉSIE	RÉPUBLIQUE ISLAMIQUE D'IRAN	IRAQ	IRLANDE	ISRAËL	ITALIE	JAMAÏQUE
JAPON	JORDANIE	KAZAKHSTAN	KENYA	KOWEÏT	LESOTHO	LETTONIE	LIBAN	LIBÉRIA	LIBYE
LIECHTENSTEIN	LITUANIE	LUXEMBOURG	MALAISIE	MALAWI	MALI	MALTE	MAROC	ILES MARSHALL	MAURICE
MEXIQUE	MOLDOVA	MONGOLIE	MONTÈNEGRO	MOZAMBIQUE	NAMIBIE	NEPAL	NIGER	NIGÉRIA	NORVÈGE
NOUVELLE- ZELANDE	OMAN	OUGANDA	OUBÉKISTAN	PANAMA	PAPOUA SIE- NOUVELLE- GUINÉE	PARAGUAY	PAYS-BAS	PÉROU	PHILIPPINES
POLOGNE	PORTUGAL	QATAR	KIRGHIZISTAN	SLOVAQUIE	RÉPUBLIQUE TCHEQUE	ROYAUME-UNI	RWANDA	SAINTE-LUCIE	SÉNÉGAL
SERBIE	SIERRA LEONE	SINGAPOUR	SLOVÉNIE	SOMALIE	SOUDAN	SOUDAN DU SUD	SRI LANKA	RÉPUBLIQUE SUDAFRICAINE	SUÈDE
SUISSE	SWAZILAND	TANZANIE	THAÏLANDE	TOGO	TRINITÉ- ET-TOBAGO	TUNISIE	TURQUIE	UKRAINE	URUGUAY
VENEZUELA	VIET NAM	YÉMEN	ZIMBABWE						

## I providers non hanno obblighi

Mentre chi scrive un giornale, pubblica un film, trasmette un programma è responsabile dei contenuti la stessa cosa non vale per gli ISP.

Il provider non ha VIGILANZA sui contenuti ma solo l' OBBLIGO DI DENUNCIARE un abuso alle autorità QUANDO NE VENGA A CONOSCENZA....quindi il solo responsabile è COLUI che PUBBLICA



## ... a parte i messaggi PEDOPORNOGRAFICI

Gli ISP sono tenuti utilizzando mezzi di filtraggio, ad individuare i CONTENUTI PEDOPORNOGRAFICI, anche se i filtri non sempre ... funzionano....

### Quali rischi su Internet?



# Impossibile identificare l' autore del messaggio

- Oscuramento degli IP
- Dati non veritieri
- Avatar o nickname
- Uso simultaneo della postazione da più utenti

Rendono impossibile, a volte, poter rintracciare per procedere alla punizione penale o civile del diretto responsabile





# Tutto ciò che facciamo in internet lascia traccia

L'utente di internet che non ha nulla da nascondere viene tracciato dagli ISP, in modo volontario o involontario, i quali possono riuscire a risalire a molte nostre informazioni,

- Gusti
- Abitudini
- Religione
- .....

Tutte info che, messe in mano sbagliate, potrebbero ritorcersi contro di noi

( L. 196 – 2003 Codice Protezione dei dati personali)



RICORDIAMOCI CHE TUTTO QUANTO VIENE PUBBLICATO IN INTERNET, ANCHE SE RIMOSSO, PUO' TROVARSI ANCORA NELLA RETE E RIMANERCI PER MOLTISSIMO TEMPO – IN INTERNET NON SONO AMMESSI **PENTIMENTI**

E' importantissimo pertanto distinguere accuratamente ciò che vogliamo pubblicare.....

Gestire perfettamente le opzioni sulla privacy più garantistiche che i social ci mettono a disposizione....

**Ma alla fine la forma più sicura è evitare la sua pubblicazione**



## Internet luogo per adulti

- Film e giornali pornografici non possono essere venduti a tutti
- La programmazione televisiva è gestita da orari a tutela dei minori
- Nessuna cautela è prevista per i contenuti in rete e per questo la rete si «presenta» come un luogo destinato agli adulti e sono loro che hanno potere di «filtrare» le info ai propri minori



# La protezione ricade sulla famiglia

Il compito principale, ma non l'unico, è delegato alla famiglia che deve «mettere in viaggio» i propri minori, nel mondo internet consapevoli di questi pericoli.

Impedirne l'accesso - ???

Situazione aggirabile con dispositivi MOBILE, a casa dell'amico, in un bar....

Impostare dei Filtri ???

Utilizzo di più account protetti da password....

Mettere il PC in un luogo e «controllabile» ???

Si purché di tanto in tanto si controlli la CRONOLOGIA

**Ma alla fine la strategia della FIDUCIA deve essere la prima e la più cercata**

**Oggi i giovani sono smaliziati, conoscono o possono sapere, magari non come funziona WORD, ma come effettuare un ripristino del PC, cancellare la CRONOLOGIA; I file temporanei etc etc etc..**

# I dispositivi MOBILI

Ovviamente da quando la connessione internet non avviene solo da casa, i problemi AUMENTANO

- **TABLET,**
- **SMARTPHONE,**
- **PLAYSTATION,**



# Nuovi modelli di comportamento

- L'uso della rete induce nuovi modelli di comportamento, i molteplici bisogni e sentimenti, se non soddisfatti, trovano nella rete una valvola di sfogo.
- Molte persone «preferiscono» vivere nella realtà virtuale che in quella reale
- Internet può rimuovere timidezze e scrupoli..
- Ecco perché va usata la NETIQUETTE
- E fare attenzione a non **ABUSARE DEL MEZZO**



# Attenzione ai SOCIAL

Credere di essere in una «comunità amica» come fossimo tutti al parco, può risultare un grave errore.

Pensiamo di parlare con il nostro miglior amico in piena confidenza....??

Siamo in una chat e parliamo con una donna.. Un uomo ???

Inviando foto con l'idea che resti tra noi ?????





# ALCUNI CONSIGLI





## Cyber-attivati

**Per te il Web è una terra inesplorata?** Informati, apriti un profilo Facebook, usa Whatsapp... sarà utile e divertente, e scoprirai il motivo per cui i minorio i minori che dovrai gestire passano tanto tempo connessi. Ma ricordati di non invadere i loro spazi.



## Entusiasmali

Soprattutto quando sono piccoli, **aiuta i minori a riconoscere le opportunità del Web**, mostra siti interessanti e interazioni costruttive. Ma coltiva i loro interessi anche fuori dalla Rete: musica, sport, amici, arte. Internet non può sostituire la vita reale.



# Chiacchiera

**Discuti con loro dei rischi della Rete (e della vita).** Diventa un punto di riferimento se volessero comunicarti qualsiasi dubbio o preoccupazione..



## Sii un modello sicuro

**Navighi in modo sicuro? Spegni il telefono di notte e o durante le lezioni?** Se il tuo rapporto con le tecnologie è sano ed equilibrato, probabilmente succederà la stessa cosa a tutti i minori con i quali avrai contatto.



## Non spiare.. chiedi

**Più sei al corrente di cosa fanno** (chi frequentano, cosa gli piace, ecc..), **più hai modo di proteggerli**. Certo, senza invadere il loro campo e a seconda della loro età e maturità.



## Metti un limite alla sicurezza

**Diffondere informazioni personali può essere molto rischioso.**

Decidete insieme cosa si può inviare/postare/condividere e cosa no.  
Privacy.



# ALCUNI REALI PERICOLI



# Cyber-bullismo

***Il cyber-bullismo è una forma di prevaricazione messa in atto da una persona o da un gruppo contro una vittima. Avviene tramite tecnologie digitali e per essere tale occorre che sia prolungata nel tempo.***

Probabilmente conosci il bullismo dei tuoi tempi. Anche i cyberbulli o le cyberbulle insultano, minacciano, picchiano. Ma qui si usano soprattutto tecnologie digitali, ovvero l'invio di messaggi verbali, foto o video tramite cellulari, smartphones, pc, tablet (su social network, siti web, blog, ecc..), che rendono praticamente impossibile sottrarsi alle vessazioni.

E' una dinamica purtroppo comune tra bambini e adolescenti, che si lega strettamente a bisogni della loro crescita espressi in modo problematico: come la paura di essere esclusi o la ricerca dell'ammirazione degli altri.

A differenza del bullismo tradizionale, qui la vittima può essere colpita 24 ore su 24 e ovunque si trovi. Nemmeno casa è un rifugio sicuro. In più, il cyberbullo può avere un pubblico potenzialmente enorme e continuare a rimanere anonimo, o come minimo non raggiungibile fisicamente. Questo può spingerlo a colpire in modo ancora più duro. E le conseguenze possono essere gravi e persistenti come nel bullismo tradizionale, anche se non c'è contatto fisico.



# Sexting

***Il termine sexting deriva dall'unione di "sex" (sesso) e "texting" (pubblicare testo) e indica lo scambio o la condivisione di testi, video o immagini sessualmente espliciti (via cellulare o tramite Internet) che spesso ritraggono se stessi. Il sexting è un fenomeno ampiamente diffuso tra gli adolescenti.***

La rete è il luogo dove moltissimi ragazzi e ragazze, scoprono, esprimono, esibiscono e sperimentano la propria sessualità. Spesso con meno pudori e più libertà della vita reale, a causa delle caratteristiche del mezzo. Se esiste il sexting non c'è molto da stupirsi né da allarmarsi. Bisogna invece prendersi il proprio ruolo educativo anche qui, come in qualsiasi altro ambito della loro vita. Essergli sempre accanto (senza invaderli però) e aiutarli a tutelarsi dai rischi che, attività come il sexting, possono indurre.

# Privacy

- ***Ognuno ha il diritto di impedire che le proprie informazioni personali (numero di telefono, indirizzo, ma anche scuola che si frequenta, foto personali, ecc...) diventino note ad altri. E' quello che si intende per "diritto alla privacy". Saperlo riconoscere, gestire e difendere è il primo passo per navigare in Rete in modo responsabile.***
- Su Internet i minori raccontano esperienze, condividono cosa gli piace e cosa no, postano le foto dei loro momenti più importanti. Ma non solo: vogliono avere sempre più amici, cercano un pubblico, persone con cui interagire. Manifestano insomma, il bisogno di apparire e mostrarsi, strettamente connesso alla ricerca di una propria identità. E la privacy?
- Saper gestire la propria privacy, non a caso è il primo passo per navigare su Internet in modo autonomo. Qualcosa che riguarda la sicurezza, ma anche la "reputazione", ovvero come stabilire il giusto confine tra sé e gli altri. Per questo parlare di privacy con i tuoi figli, può essere davvero un'occasione educativa importante.

# Grooming

- ***Sebbene la Rete non sia assolutamente una "giungla" abitata da criminali che adescano i ragazzi, possono accadere brutti episodi. Certi "amici" potrebbero essere tutt'altro che quello che dicono di essere. E bisogna insegnare ai minori come tenerli bene alla larga.***
- L'adescamento online o anche "grooming", si verifica quando un adulto manifesta un interesse sessuale inadeguato nei confronti di un minore e lo approccia online con l'intenzione di iniziare una relazione o avere incontri dal vivo.
- Ma a volte i minori non sono vittime passive. Può accadere che loro stessi facciano un uso di Internet inadeguato, cercano stimoli di natura sessuale andando incontro a situazioni a rischio. Questo può succedere molto più spesso se non hanno ricevuto un'educazione adeguata all'affettività e alla sessualità.

# Pedopornografia

- ***Per "pornografia infantile" si intende ogni tipo di materiale che rappresenti visivamente un bambino in atteggiamenti sessualmente espliciti, reali o simulati. Ma anche qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali di un bambino per scopi essenzialmente sessuali.***
- Produrre questo materiale, e soprattutto diffonderlo, è reato penale. Anche se prodotto da una persona minorenni, come nel caso del **sexting**, si tratta di materiale illegale. In più, potrebbe essere riutilizzato da malintenzionati per gli scopi peggiori.
- Segnalando materiale pedopornografico, e insegnando a segnalarlo, puoi aiutare le autorità a contrastare la diffusione di questo fenomeno davvero grave.

# Dipendenza

- ***La "dipendenza da Internet" può essere una vera e propria sindrome: riguarda ragazzi e ragazze che non riescono a farne a meno e, privati della Rete, provano un forte disagio che non attenuano in nessun altro modo. Ma al di là della patologia, piuttosto rara o molto estrema, un abuso di Internet e delle tecnologie è sempre negativo.***
- Non è solo un discorso di ore passate davanti al computer. Internet dovrebbe avere un utilizzo "integrativo", incentivando e accompagnando le attività dei minori nel mondo reale: divertirsi con gli amici, coltivare hobby, innamorarsi, fare sport... Se la Rete ha invece un ruolo "sostitutivo", è un problema e bisognerebbe intervenire.
- I minori potrebbero rinchiudersi in una "nicchia mediatica", attuando una vera e propria fuga dalla realtà: con conseguenze sociali e psicologiche. Sostituire amici reali con amici virtuali, smettere di fare sport e passare sempre più tempo in solitudine davanti ai videogames.

# Gioco d' azzardo

- E' raro, ma la Rete può portare a una vera e propria dipendenza chiamata "Internet addiction". I ragazzi che ne soffrono sono spesso inconsapevoli ma, lontani dalla Rete, manifestano presto insofferenza, irascibilità e altri sintomi di disagio. Rispetto alle dipendenze legate a Internet, quella da giochi d'azzardo online, presenta una serie di problematiche peculiari.

# Video giochi

- Come quando un minore gioca all'aperto? E' necessario chiedersi cosa fa tutto quel tempo fuori e chi frequenta. Allo stesso modo, in presenza di ragazzi che dedicano un tempo eccessivo ai videogiochi, ci si dovrebbe interrogare su quanto possa essere controproducente per loro un comportamento di gioco che non prevede pause o momenti di riflessione.
- In certi casi, addirittura, un utilizzo eccessivo nasconde una dipendenza. Ma potrebbe esserci anche l'esposizione a contenuti dannosi e inadeguati così come la possibilità di entrare in contatto con persone potenzialmente pericolose. Infatti, sempre più spesso i giochi online danno ai ragazzi la possibilità di interagire con persone che si loggano anche dall'altra parte del mondo. Non è infrequente che anche episodi di adescamento siano iniziati tramite una sfida a qualche gioco online.

# Contenuti non adatti

- ***Navigando possono imbattersi in contenuti non adatti al loro livello di maturità. Immagini violente, pornografiche, razziste, ad esempio. Ma anche informazioni sbagliate che non sono in grado di mettere in discussione. Questo evento potrebbe turbarli o, in alcuni casi, trascinarli in una situazione di pericolo.***
- I minori sono in una fase della loro vita in cui stanno esplorando il mondo, studiandone i meccanismi, lo spazio che possono avere, le possibilità per esprimere la loro personalità. Internet rappresenta un archivio di informazioni infinito, che può soddisfare questo naturale bisogno informativo. Lo interrogano, lo sondano su una quantità di tematiche vastissima, ma soprattutto su argomenti intimi, dove a volte è difficile fare domande o esplorare direttamente.
- In questo contesto, potrebbero imbattersi o cercare immagini violente, materiale pornografico, oppure incontrare blog, forum e social network che consigliano comportamenti alimentari e stili di vita dannosi, che inducono a disturbi come l'anoressia e la bulimia. Sebbene influenzino negativamente soprattutto ragazzi e ragazze già a rischio, ogni adulto dovrebbe informarsi, perché purtroppo si tratta di problematiche sempre più frequenti.