

Promosso da



In collaborazione con



Patrocinato da



Realizzato da



Famiglie online

GENITORI-FIGLI e MULTIMEDIALITÀ



**EDUCAZIONE ALLA MULTIMEDIALITÀ
E ALLE NUOVE TECNOLOGIE IN FAMIGLIA**

a cura di Alberto Genziani - Jacopo Trabacchi

QUESTIONARIO DI RICERCA: FAMIGLIE – ONLINE

Il progetto «famiglie online», attività di ricerca azione partecipata, finalizzata informare e sensibilizzare genitori e studenti sui pericoli della rete, prevenire i rischi e utilizzare in modo responsabile la multimedialità in famiglia.

Nasce grazie all'unione di sinergie da parte del **COMUNE DI NOVI DI MODENA**, e dell'**ISTITUTO COMPRESIVO «R. GASPARINI»** - Novi.



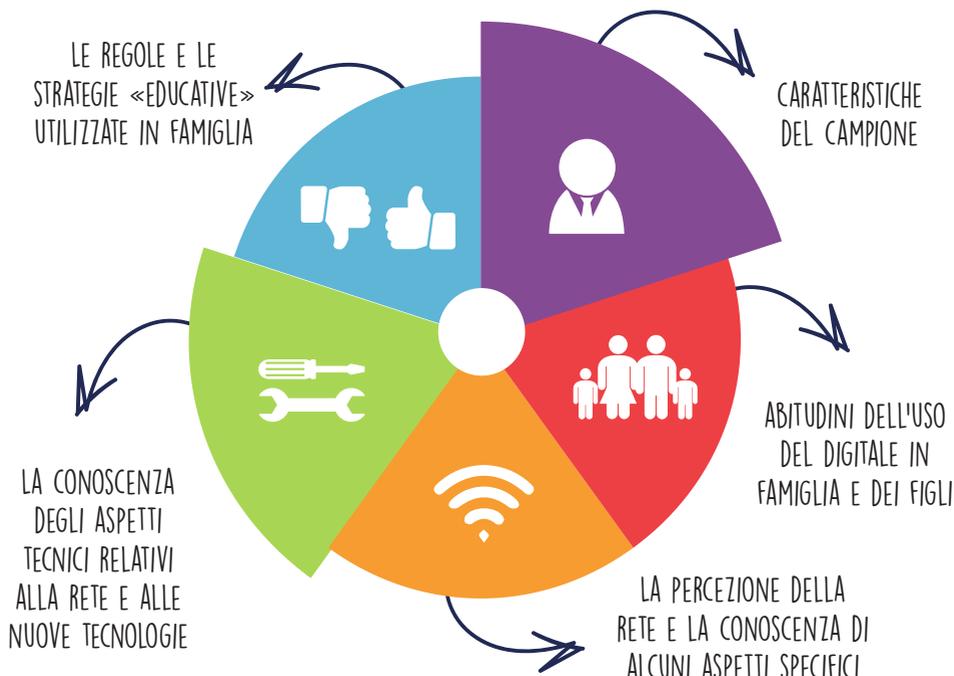
Comune di
Novi di Modena



I.C. R. Gasparini
Novi

L'obiettivo prioritario di questa azione socio educativa è la promozione di fattori protettivi in relazione ai rischi di un utilizzo improprio della multimedialità in famiglia.

AREE DI RICERCA - GENITORI



OBIETTIVI

- **MAGGIORE CONOSCENZA** degli stili di utilizzo nella comunità scolastica della multimedialità in famiglia.
- **MAGGIORE CONSAPEVOLEZZA** dei rischi nell'utilizzo della multimedialità in famiglia.
- Aumento della conoscenza dei fattori protettivi di **RISCHIO** e delle **OPPORTUNITÀ** presenti in rete.

Promosso da



In collaborazione con



Patrocinato da



Realizzato da



Sezione 1



**CARATTERISTICHE DEL CAMPIONE DI RICERCA
FAMIGLIE ONLINE
GENITORI-FIGLI E MULTIMEDIALITÀ**

a cura di Alberto Genziani - Jacopo Trabacchi

GENITORI

87

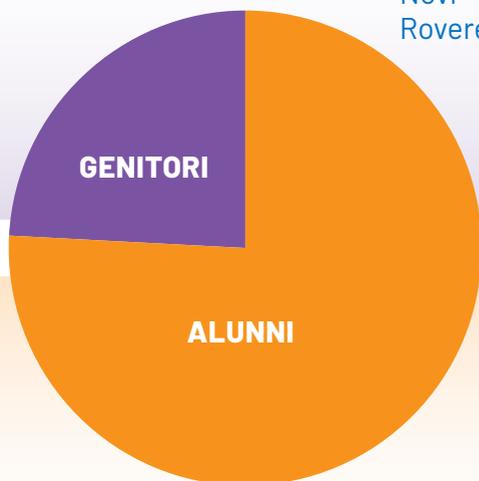


Maschi	21,8%	19	
Femmine	78,2%	68	



21-30 anni	1	
31-40 anni	19	
41-50 anni	58	
51-60 anni	9	
61-70 anni	0	
70 + anni	0	

Novi	40,2%	35	
Rovereto	59,8%	52	



ALUNNI

277



Maschi	52,0%	144	
Femmine	48,0%	133	



8 anni	15	
9 anni	20	
10 anni	27	
11 anni	48	
12 anni	65	
12 + anni	102	

CLASSI DI APPARTENENZA STUDENTI INTERVISTATI

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

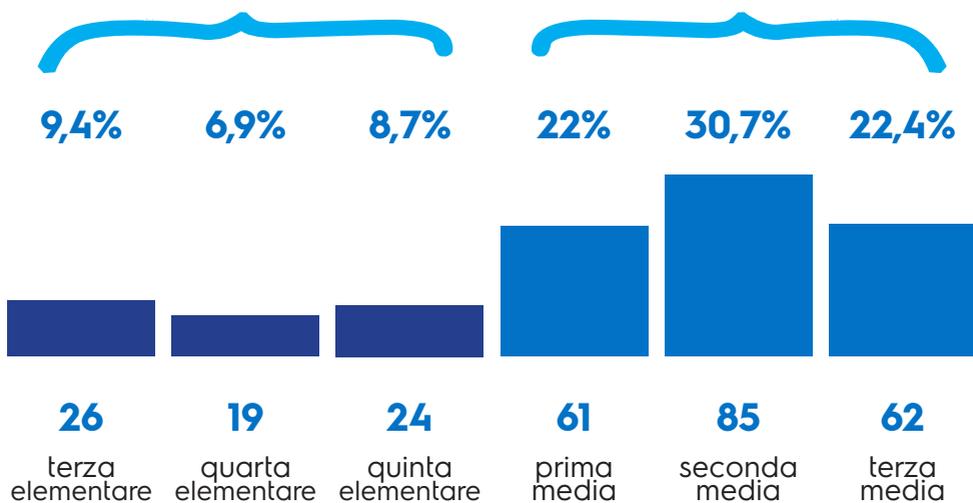


25%

Scuola primaria

75%

Secondaria 1 grado



Promosso da



In collaborazione con



Patrocinato da



Realizzato da



Sezione 2



ABITUDINI NELL'UTILIZZO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA
FAMIGLIE ONLINE
GENITORI-FIGLI E MULTIMEDIALITÀ

a cura di Alberto Genziani - Jacopo Trabacchi

LA MULTIMEDIALITÀ È ORMAI PARTE INTEGRANTE DELLE FAMIGLIE

Totale risposte **GENITORI** 87



9 SU 10

93,1%

del campione utilizza un PC



10 SU 10

100%

del campione utilizza smartphone



6 SU 10

60,9%

del campione utilizza tablet



7 SU 10

66,6% del campione utilizza console videogames



6 SU 10

59,7%

del campione utilizza TV normale



8 SU 10

80,8%

del campione utilizza Smart TV



4 SU 10

36,7% del campione utilizza Assistenti vocali (*Alexa, Google Home, ecc..*)

QUALI DISPOSITIVI UTILIZZI MAGGIORMENTE IN QUESTO PERIODO?

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.



39%
PC



23,1%
TABLET



23,1%
SMARTPHONE



26,7%
VIDEOGIOCHI



6,9%
ASSISTENTI VOCALI



28,5%
SMART TV

1,8% NESSUNO

PER COSA LO UTILIZZI MAGGIORMENTE?

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

Per giocare ai videogames	61,7%
Per chattare	57,4%
Per guardare video e serie tv/film	48,7%
Per fare telefonate	38,3%
Per fare ricerche	30,3%
Per fare videochiamate	23,1%
Per fare video	9,7%
Non uso la tecnologia	0,4%

UTILIZZO DI DISPOSITIVI DURANTE I PASTI

Totale risposte **GENITORI** 87



Durante i pasti in famiglia è abitudine guardare la televisione



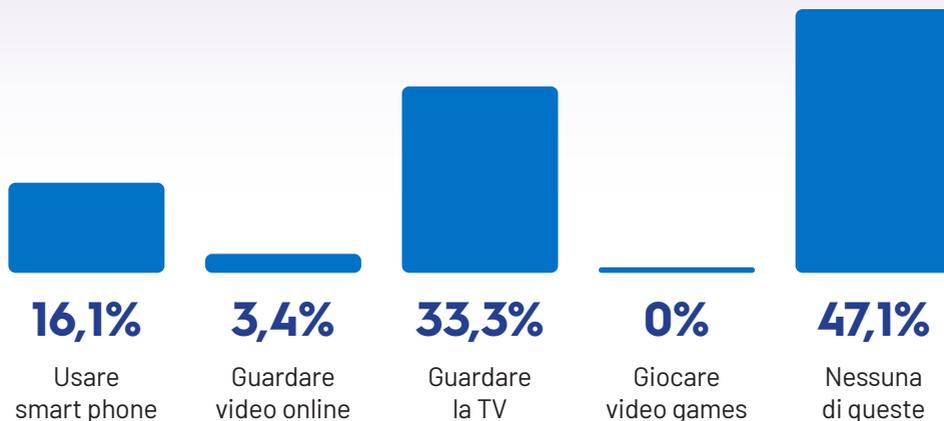
Durante i pasti in famiglia è consentito di utilizzare o tenere sul tavolo il telefono?



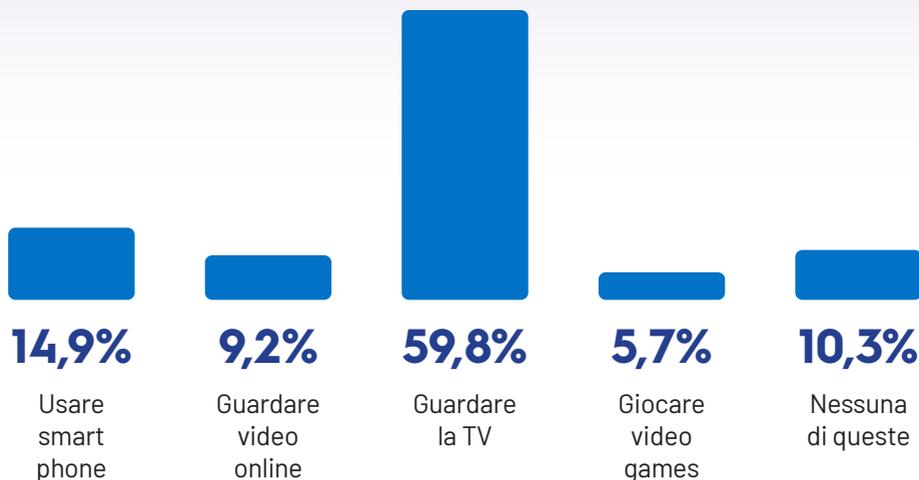
UTILIZZO DI DISPOSITIVI DURANTE I PASTI

Totale risposte **GENITORI** 87

Vostro figlio utilizza uno SCHERMO alla mattina, prima di andare a scuola



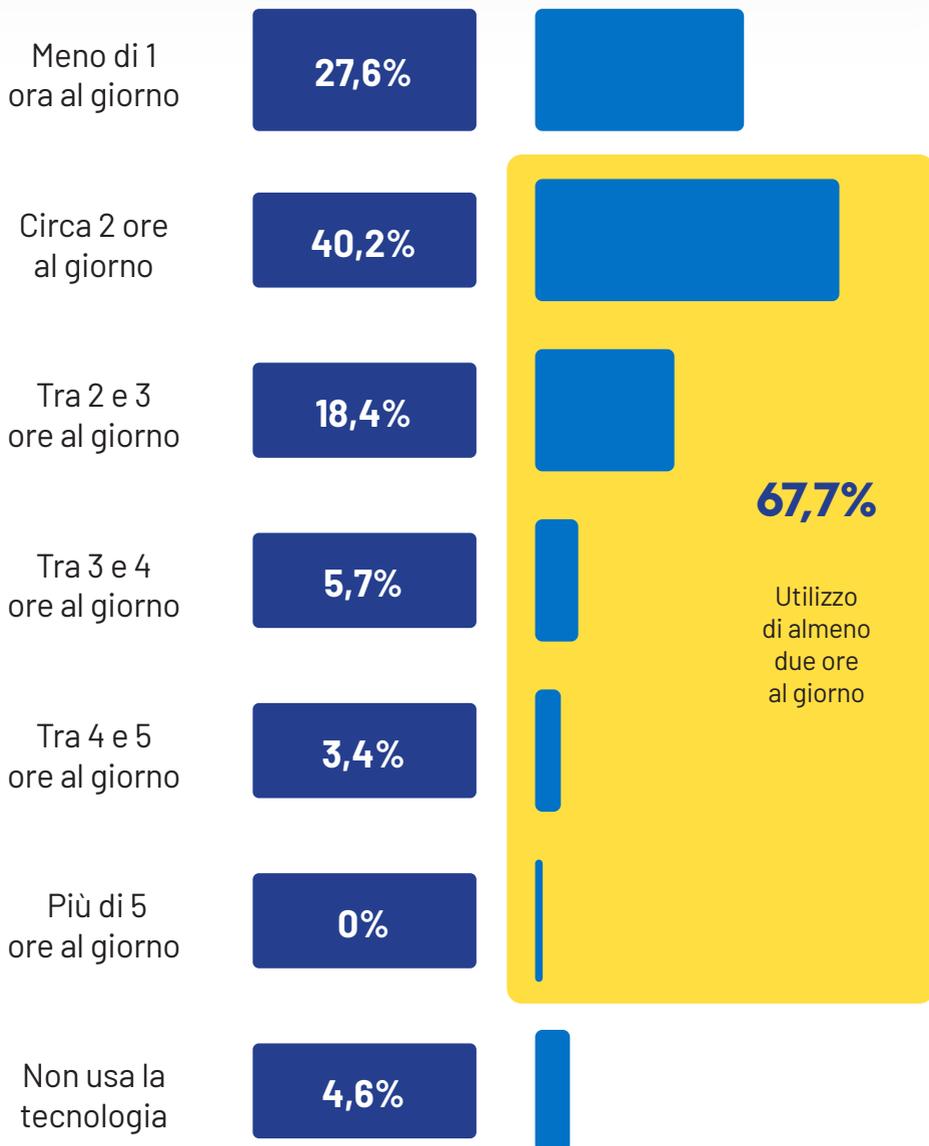
Alla sera, nella mezz'ora prima di andare a dormire, prima di andare a dormire, vostra/o figlia/o può?



TEMPO GIORNALIERO CHE SUA/O FIGLIA/O DEDICA ALL'UTILIZZO DELLA TECNOLOGIA ONLINE

(Usando tablet, videogiochi, smartphone, etc)

Totale risposte **GENITORI** 87



SE SUA/O FIGLIA/O GIOCA CON I VIDEOGAMES, QUANTO TEMPO GIORNALIERO DEDICA A QUESTO?

Totale risposte **GENITORI** 87

Meno di 1
ora al giorno

46,0%

Circa 2 ore
al giorno

23,0%

Tra 2 e 3
ore al giorno

2,3%

Tra 3 e 4
ore al giorno

1,1%

Tra 4 e 5
ore al giorno

0%

Più di 5
ore al giorno

0%

Non usa
videogames

27,6%

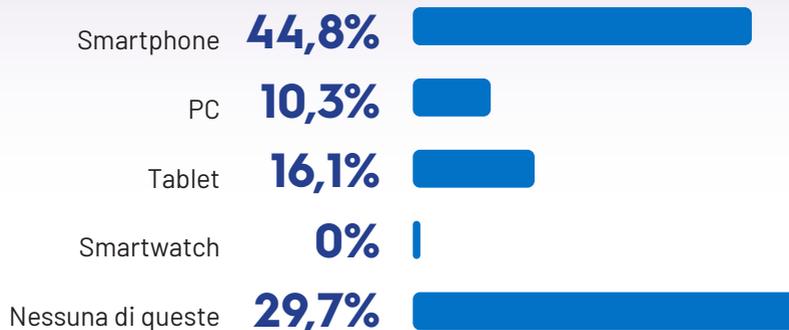
26,4%

Utilizzo
di almeno
due ore
al giorno

I DISPOSITIVI PERSONALI

Totale risposte **GENITORI** 87

Vostra/o figlia/o ha uno di questi dispositivi personali?



71,2% dei figli possiede un dispositivo personale

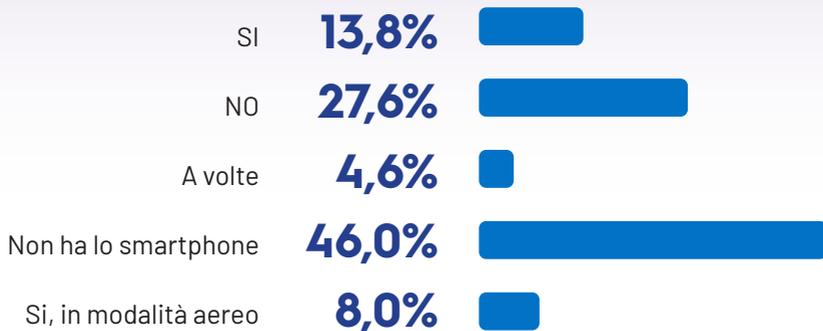
Se vostra/o figlia/o possiede uno smartphone a che età lo ha ricevuto?



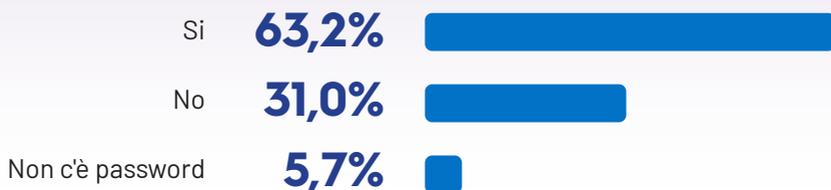
Vostra/o figlia/o può utilizzare il vostro smartphone?



Vostra/o figlia/o tiene il suo smartphone in camera durante la notte?



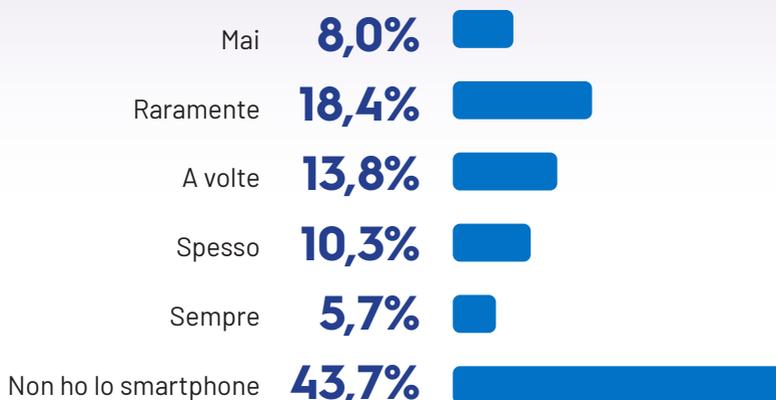
Vostra/o figlia/o conosce la password del "vostro" smartphone?



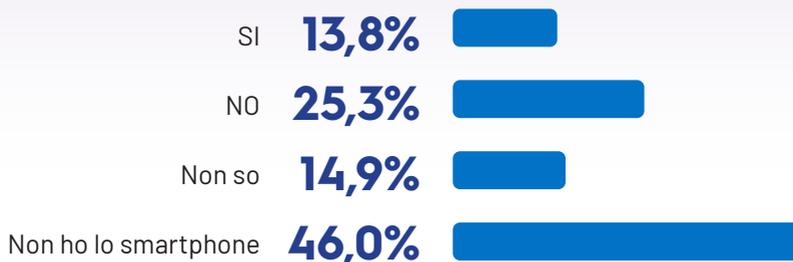
I DISPOSITIVI PERSONALI

Totale risposte **GENITORI** 87

Mentre studia vostra/o figlia/o tiene lo smartphone con sé?



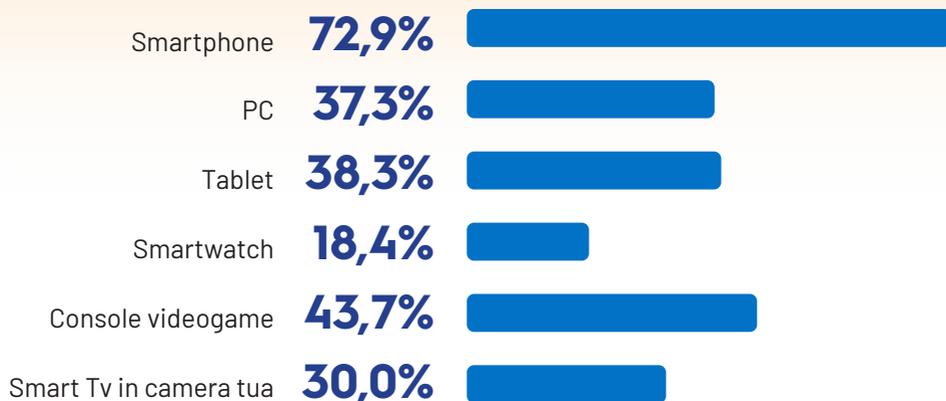
Vostra figlia/o utilizza qualche accorgimento per evitare di farsi distrarre dallo smartphone durante lo studio?



LO SMARTPHONE

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

Quali di questi dispositivi personali possiedi (quindi sono tuoi)?



Se possiedi uno smartphone solo tuo, a che età lo ha ricevuto?



UTILIZZO DI DISPOSITIVI DURANTE I PASTI

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.



Durante i pasti in famiglia è abitudine guardare la televisione



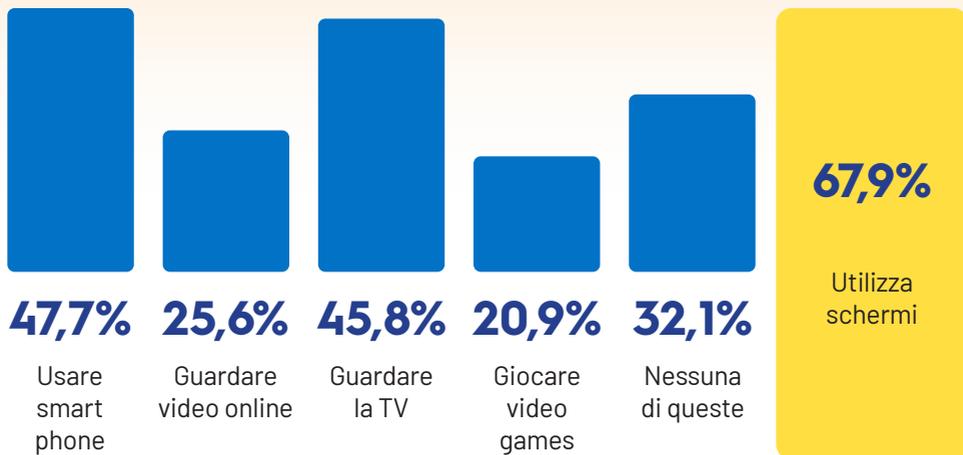
Durante i pasti in famiglia è consentito di utilizzare o tenere sul tavolo il telefono?



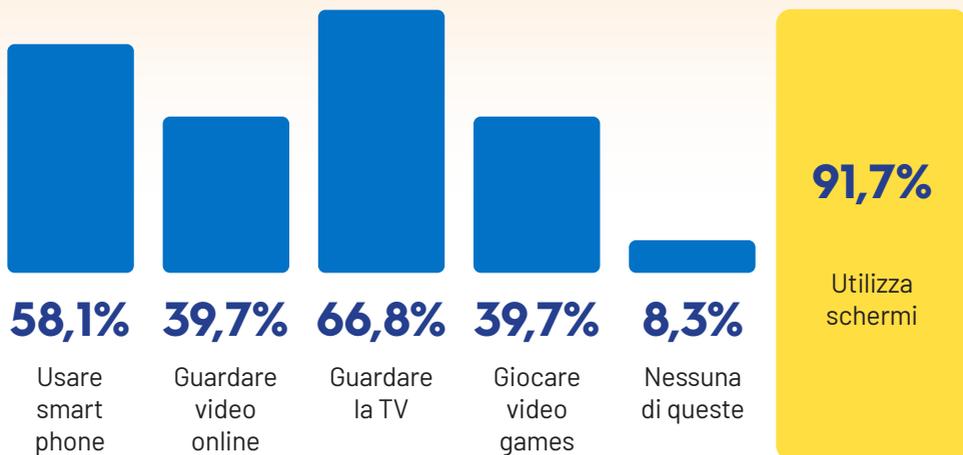
UTILIZZO DI DISPOSITIVI DURANTE I PASTI

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

Al mattino, prima di andare a scuola, è consentito fare queste cose?



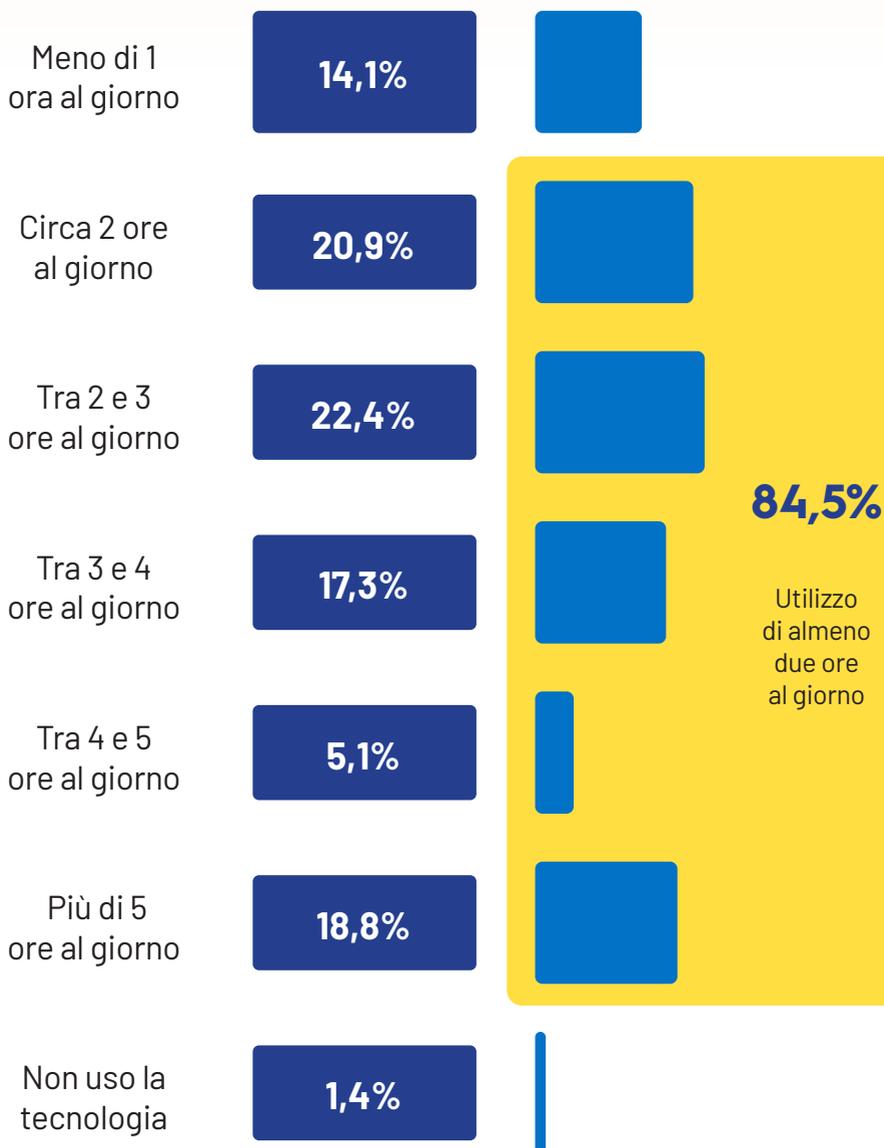
Alla sera, nella 1/2 prima di andare a dormire, i tuoi genitori ti danno la possibilità di fare una di queste cose?



QUANTO TEMPO GIORNALMENTE TI È PERMESSO UTILIZZARE TECNOLOGIA COLLEGATA ALLA RETE?

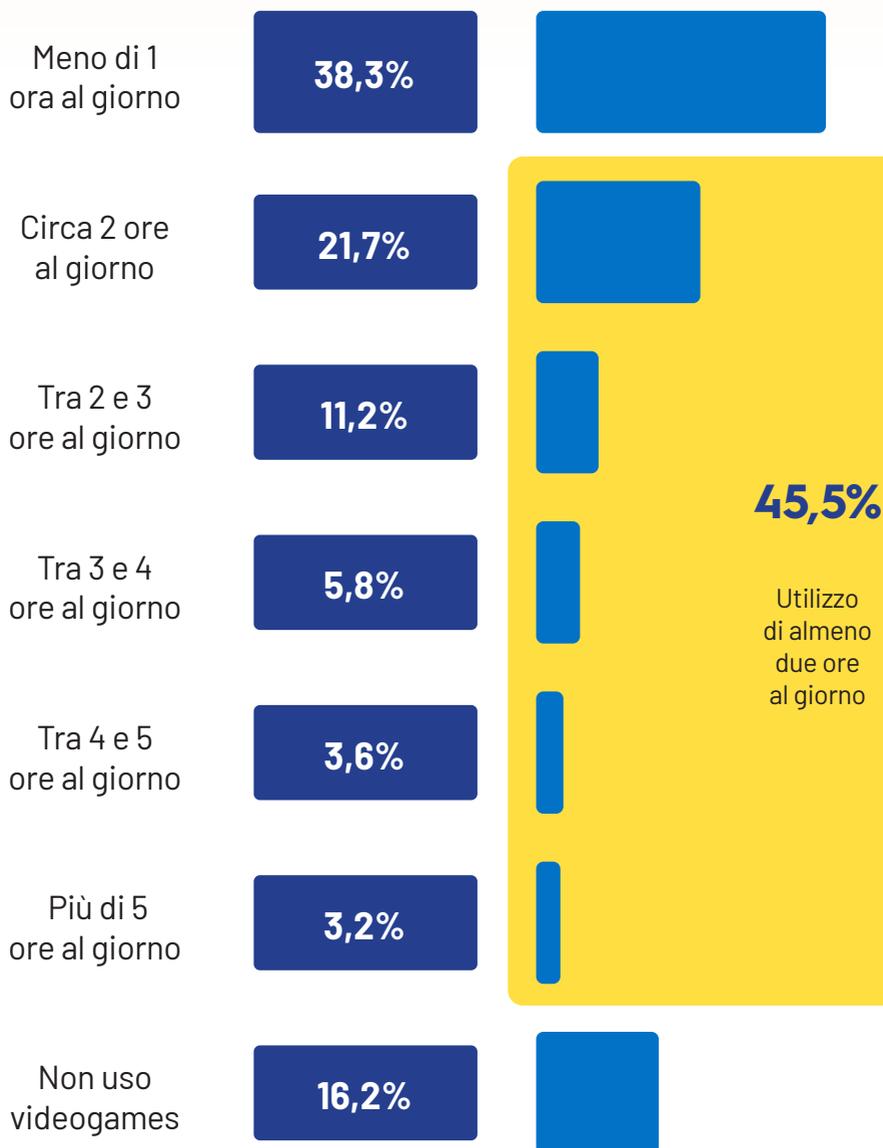
(Usando tablet, videogiochi, smartphone, etc)

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.



SE GIOCHI CON I VIDEOGAMES, QUANTO TEMPO DEDICHI AL GIORNO A QUESTA ATTIVITÀ SPECIFICA?

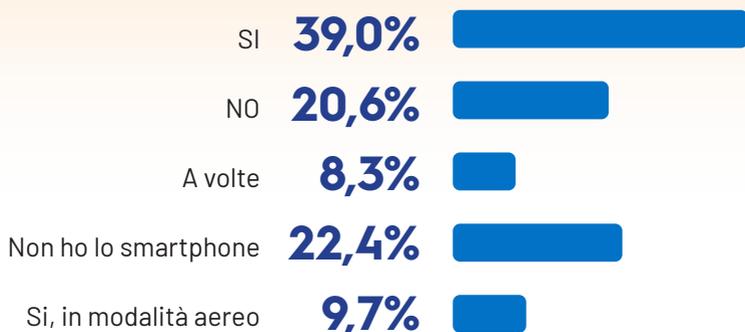
Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.



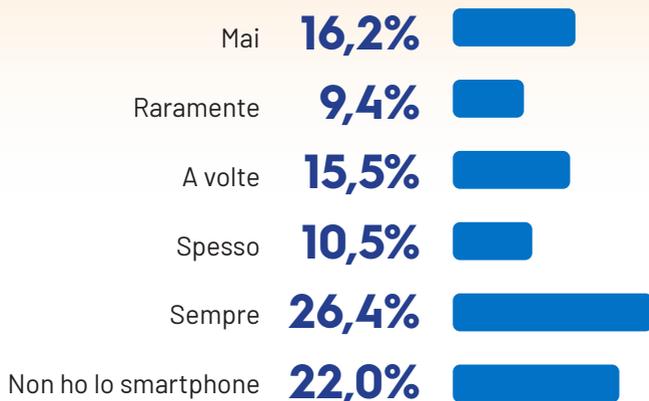
LO SMARTPHONE

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

I tuoi ti lasciano tenere il tuo smartphone in camera durante la notte?



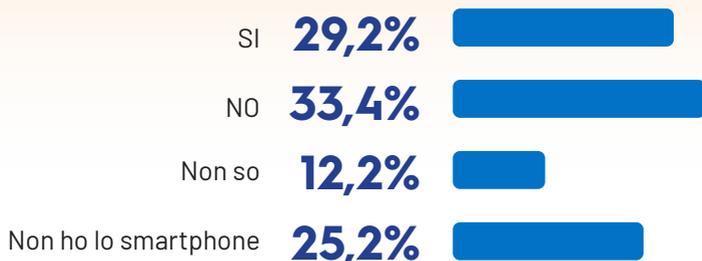
Mentre studi o fai i compiti, i tuoi ti lasciano tenere lo smartphone?



ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

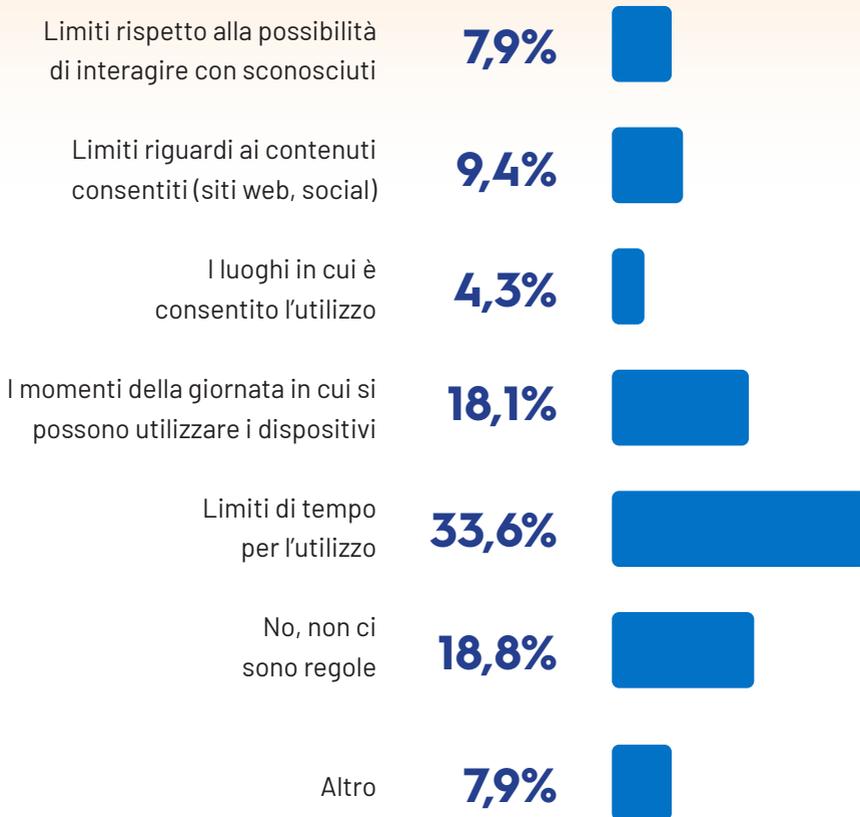
Mentre fai i compiti utilizzi qualche accorgimento per evitare di farti distrarre dallo smartphone durante lo studio?



LO SMARTPHONE

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

Se ci sono, le regole che avete definito sono legate a:



PENSANDO ALLA SUA FAMIGLIA, QUANTO INTERNET HA MIGLIORATO... ?



8 SU 10

Ha migliorato il modo di fare acquisti e regali



7 SU 10

Non ha migliorato il modo in cui si prende cura dei figli



5 SU 10

Non ha migliorato la maniera in cui trascorre il tempo con i suoi figli



7 SU 10

Ha migliorato il modo di programmare vacanze e tempo libero



2 SU 10

Ha migliorato il modo di informarsi e gli argomenti di cui si discute insieme



8 SU 10

Dei genitori ritiene importante che sua/o figlia/o impari ad utilizzare Internet al meglio?

L'UTILIZZO DI INTERNET COME HA INFLUITO SUI SEGUENTI ASPETTI DELLA VITA DI SUA/O FIGLIA/O?



7 SU 10

Influisce a distrarsi da cose importanti



8 SU 10

Non influisce a migliorare i rapporti interpersonali, a scuola con amici e coetanei



7 SU 10

Influisce ad imparare cose nuove



8 SU 10

Non influisce ad isolarsi dagli amici



7 SU 10

Non influisce a migliorare a scuola



9 SU 10

Non influisce a fare cose pericolose



8 SU 10

Non influisce ad isolarsi dalla famiglia

COME VALUTA LE SEGUENTI AFFERMAZIONI?



5 SU 10

NON
RITENGONO
affidabili le
informazioni
in rete



8 SU 10

NON
SI FIDANO
dei blog e dei
gruppi online



9 SU 10

NON
SI FIDANO
delle interazioni
sui social



Promosso da



In collaborazione con



Patrocinato da



Realizzato da



Sezione 3



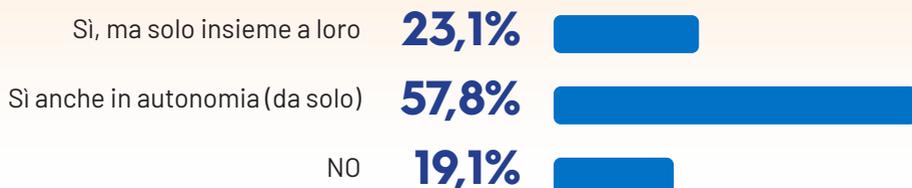
**LE REGOLE E LE STRATEGIE
«EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA
FAMIGLIE ONLINE
GENITORI-FIGLI E MULTIMEDIALITÀ**

a cura di Alberto Genziani - Jacopo Trabacchi

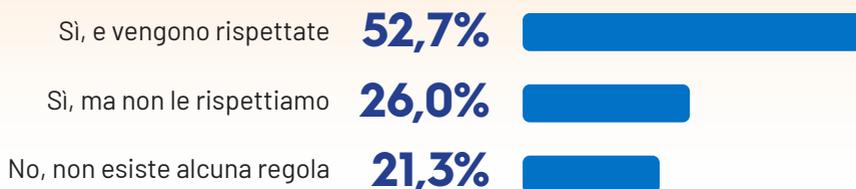
LO SMARTPHONE

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

I tuoi genitori ti lasciano utilizzare il loro smartphone?



In famiglia esistono regole sull'utilizzo dei dispositivi digitali?



Promosso da



In collaborazione con



Patrocinato da



Realizzato da



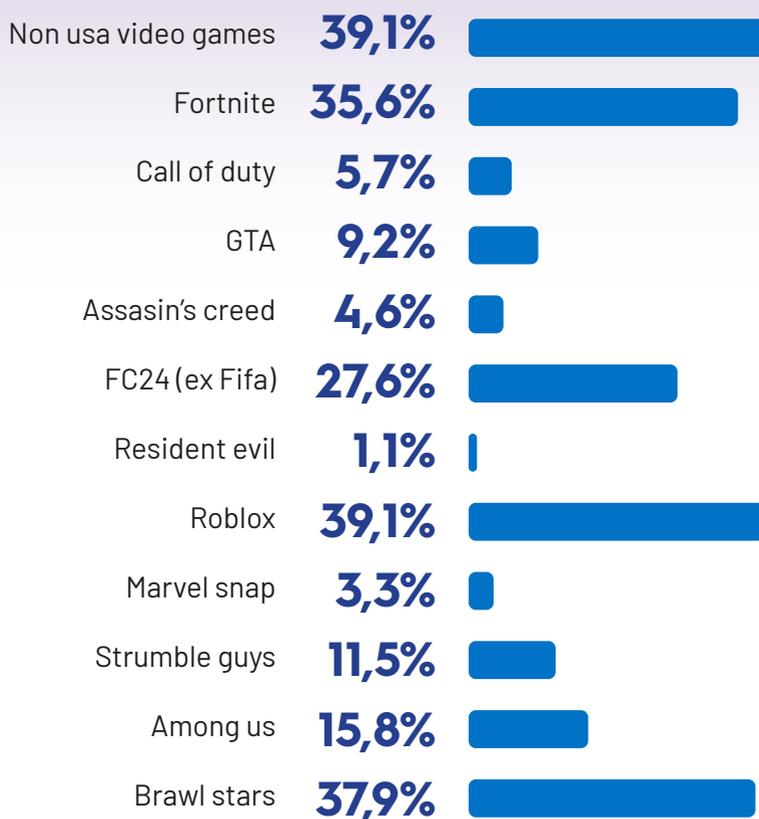
Sezione 4



**LA CONOSCENZA DEGLI ASPETTI TECNICI RELATIVI
ALLA RETE E ALLE NUOVE TECNOLOGIE
FAMIGLIE ONLINE
GENITORI-FIGLI E MULTIMEDIALITÀ**

a cura di Alberto Genziani - Jacopo Trabacchi

QUALE TRA QUESTI VIDEOGAMES SONO UTILIZZATI DAI FIGLI? Totale risposte GENITORI 87



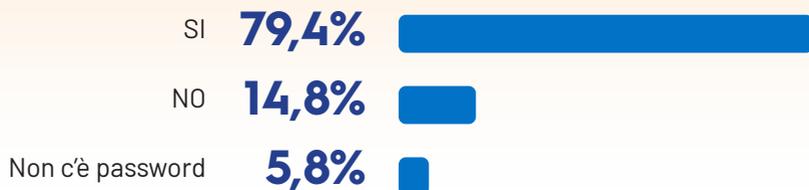
1 SU 4

Utilizzo di almeno
due ore al giorno

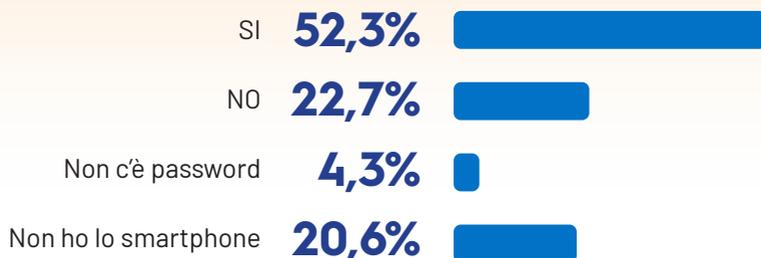
LA TECNOLOGIA

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

Conosci la password dello smartphone dei tuoi genitori?



I tuoi genitori conoscono la password del tuo smartphone?



QUALE TRA QUESTI VIDEOGAMES SONO UTILIZZATI DAI FIGLI?

Totale risposte **GENITORI** 87

1	Roblox	39,1%	
2	Brawl Stars	37,9%	
3	Fortnite	35,6%	
4	FIFA	27,6%	
5	Among us	15,8%	
6	Strumble guys	11,5%	
7	GTA	9,2%	
8	Call of duty	5,7%	
9	Marvel snap	3,3%	
10	Resident evil	1,1%	

QUANTO UTILIZZI QUESTI VIDEOGAMES?

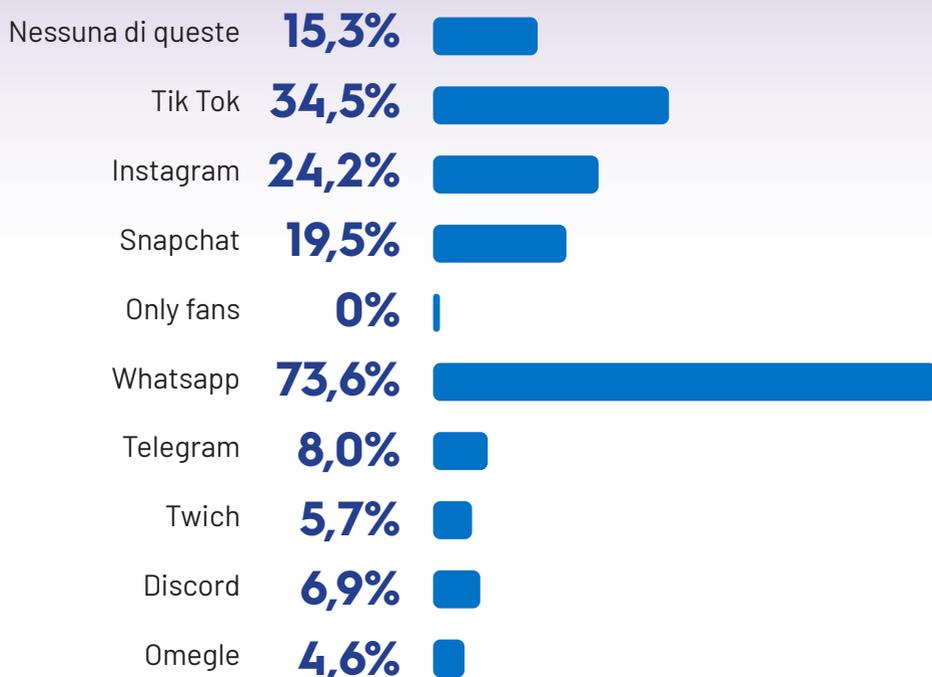
totale di: abbastanza (2-3 volte a settimana) + molto (quasi ogni giorno)

Totale **STUDENTI** intervistati: 277 - Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

1	Brawl Stars	62,8%	
2	Roblox	49,8%	
3	FIFA	27,6%	
4	Fortnite	33,2%	
5	Strumble guys	32,1%	
6	Among us	27,1%	
7	GTA	26,4%	
8	Call of duty	21,7%	
9	Assassin's creed	10,8%	
10	Resident evil	7,9%	

QUALI TRA QUESTE APPLICAZIONI SONO UTILIZZATI DAI FIGLI?

Totale risposte **GENITORI** 87



QUANTO UTILIZZI QUESTE APPLICAZIONI?

totale di: poco – abbastanza – molto

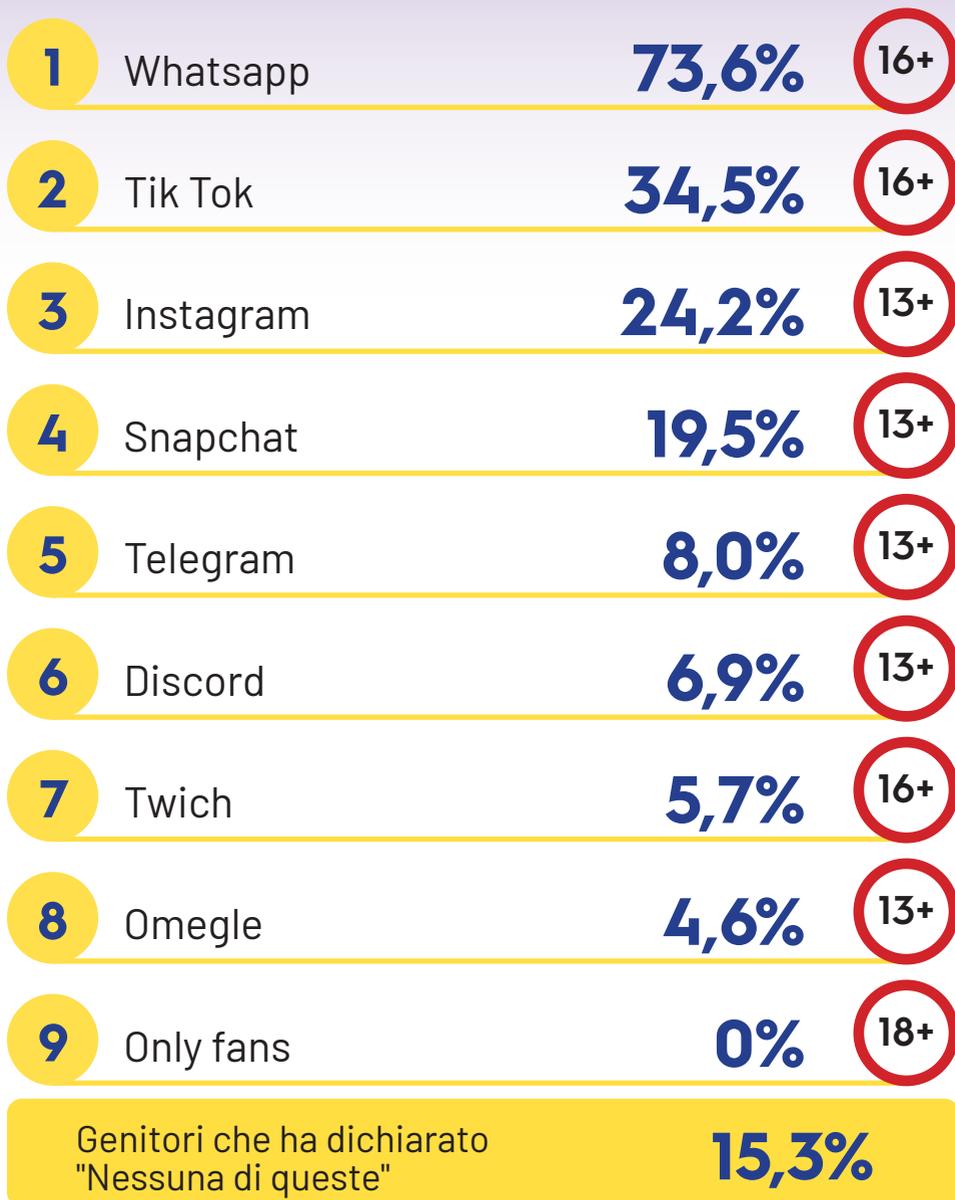
Totale **STUDENTI** intervistati: 277 – Fascia d'età da: 8 a 13 anni.

1	Whatsapp	83,4%	16+
2	Tik Tok	54,2%	16+
3	Instagram	44,8%	13+
4	Snapchat	35,1%	13+
5	Twich	23,5%	13+
6	Discord	19,1%	13+
7	Telegram	18,4%	16+
8	Omegle	13,7%	13+
9	Only fans	5,4%	18+
10	Tellonym	3,6%	18+

QUANTO UTILIZZANO QUESTE APPLICAZIONI?

totale di: poco - abbastanza - molto

Totale risposte **GENITORI** 87



Il Pan European Game Information (PEGI) è il metodo di classificazione valido su quasi tutto il territorio europeo usato per classificare i videogiochi. Prevede cinque categorie di età e otto descrizioni di contenuto.



CONOSCE IL FUNZIONAMENTO DEL SISTEMA PEGI CHE INDICA L'ETÀ ADATTA PER L'USO DI UN VIDEOGAME?

Totale risposte **GENITORI** 87

Lo conosco e so come funziona	32,2%	78,2%
Ne ho sentito parlare ma non so come funziona	46,0%	
Non lo conosco	32,2%	

Sistema PEGI 8 genitori su 10 Non conosce o non sa come funziona

CLASSIFICAZIONE PEGI... ACQUISTARE UN VIDEOGAME CON CONSAPEVOLEZZA

PEGI, abbreviazione di *Pan European Game Information*, è il primo **SISTEMA EUROPEO DI CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI IN BASE ALL'ETÀ E AL CONTENUTO**. È stato creato allo scopo di fornire ai consumatori, e soprattutto ai genitori, **INFORMAZIONI CHIARE ED AFFIDABILI** rispetto al contenuto del gioco e alla sua idoneità per uno specifico gruppo d'età. Negli ultimi anni, infatti, quello dei videogiochi è diventato un fenomeno di massa, con milioni di giocatori in tutta Europa, e l'età media è andata progressivamente aumentando, superando oggi la soglia dei 25 anni. Per soddisfare i giocatori più adulti gli editori hanno iniziato a sviluppare videogiochi adatti a questo mercato più maturo. Nello stesso tempo però hanno ritenuto necessario dotarsi di un sistema di classificazione che permetta di continuare a **PROTEGGERE I MINORI** da contenuti potenzialmente non adatti alla loro età, favorendo **SCELTE DI ACQUISTO INFORMATE E CONSAPEVOLI**.

Il sistema di classificazione PEGI è costituito da due componenti distinte ma complementari. La prima è una classificazione per gruppi di età. La seconda è una classificazione per contenuti, rappresentata da un insieme di immagini che descrivono il contenuto del prodotto quali: **VIOLENZA, LINGUAGGIO SCURRILE, PAURA, SESSO, DISCRIMINAZIONE, DROGA, GIOCO D'AZZARDO**. A seconda dei casi il numero delle immagini può arrivare fino a sei. La classificazione appare sul fronte e sul retro della copertina del prodotto e non si riferisce alla difficoltà tecnica o alla capacità di lettura del giocatore. Il sistema si applica a tutti i videogame, indipendentemente dal formato, sia on-line che off-line.

QUAL È L'ETÀ MINIMA IN ITALIA PER UTILIZZARE IN AUTONOMIA LE SEGUENTI APPLICAZIONI?

Totale risposte **GENITORI** 87

74,7%	Non sa o sottostima l'età minima per l'utilizzo 	7 genitori su 10	Whatsapp
72,4%	Non sa o sottostima l'età minima per l'utilizzo	7 genitori su 10	Instagram Facebook
71,3%	Non sa o sottostima l'età minima per l'utilizzo	7 genitori su 10	Tik Tok
33,3%	Non sa o sottostima l'età minima per l'utilizzo	3 genitori su 10	Only fans

Nel NOME della LEGGE



Molti ragazzi pensano di non correre rischi legali fino alla maggiore età: non è vero. In Italia **I RAGAZZI E LE RAGAZZE SONO RESPONSABILI DELLE LORO AZIONI DAVANTI ALLA LEGGE** a partire dal 14esimo anno di età, purché ritenuti capaci di intendere e di volere. Chi commette un reato può essere denunciato e **DOVRÀ POI AFFRONTARE UN PROCESSO PRESSO IL TRIBUNALE PER I MINORENNI**.

D'altra parte, se un ragazzo o una ragazza subisce molestie, aggressioni, diffamazioni o altro da chi abbia più di 14 anni, può sporgere denuncia e chiedere di essere tutelato.

La giustizia minorile ha scopi rieducativi e, attraverso progetti educativi misurati sulla persona, cerca di offrire una possibilità migliore ai ragazzi che sbagliano.

Nelle ricerche realizzate nel distretto ovest Vicentino nell'anno 2014-2016 coinvolgendo 2065 studenti, si evidenzia che solo il 20% dei ragazzi tra gli 11-14 anni e il 10% tra i ragazzi tra i 14-18 anni **HA CHIARA L'ETÀ IN CUI I MINORI DIVENTANO PUNIBILI PER LE LEGGE**.

ABITUDINI DELL'USO DEL DIGITALE IN FAMIGLIA

Totale risposte **GENITORI** 87

In generale, quando i figli impostano una password al proprio cellulare:



Insultare e/o minacciare un coetaneo sui social o in chat...



Quando la scuola viene a conoscenza di atti di cyberbullismo ai danni di uno studente al di fuori dell'orario scolastico:



Vietare NO, limitare e indirizzare SÌ

Gli incidenti di percorso citati fin qui possono capitare ed è normale che un genitore si domandi in che modo può proteggere il proprio figlio o la propria figlia adolescente. Vietare l'uso del cellulare o della rete non è possibile, sarebbe come rinchiuderlo/a in casa per il timore che finisca sotto una macchina. Quello che invece **COME GENITORI SI PUÒ FARE È IMPARARE AD USARE IL CELLULARE E LA RETE, FARLO INSIEME AI RAGAZZI, PARLARE CON LORO DEI RISCHI CHE SI CORRONO**. Mantenere una relazione di confidenza e di ascolto in cui sia possibile raccontare senza paura le cose difficili, i messaggi o le esclusioni che fanno stare male, il desiderio di accettare un invito che razionalmente riconosce come pericoloso. E quando queste cose accadono, far sì che sia possibile confidarle al loro nascere – la foto postata senza pensare, il numero di cellulare dato ad uno sconosciuto... – perché possano essere rimediate prima che producano conseguenze pesanti.



ECCO ALCUNI ACCORGIMENTI UTILI CHE GLI ADULTI DI RIFERIMENTO DEI MINORI POSSO UTILIZZARE PER RIDURRE I RISCHI DI CUI ABBIAMO PARLATO:

- **IMPARATE** ad utilizzare gli stessi strumenti digitali per condividerne le scoperte e per poter parlare dei rischi a ragion veduta;
- **PRETENDETE** di avere la password del pc – tablet e della sim del cellulare di vostro figlio, soprattutto se è minorenne;
- **POSIZIONATE** il computer in una stanza di uso comune;
- **STABILITE REGOLE CHIARE** sui tempi e le modalità di utilizzo del pc o del cellulare, con la possibilità di modificarle nel tempo rispetto a necessità specifiche o al crescere dell'età dei minori. Ma qualche regola dovrebbe essere valida anche per gli adulti;
- **PARLATE** con i bambini/ragazzi di ciò che fa in rete ed intervenite se osservate segnali preoccupanti, ad es. se cambia rapidamente schermata ogni volta che vi sente arrivare, o se vi pare che la sua vita sia completamente assorbita dalla realtà virtuale;
- **INSERITE SUL PC DEI FILTRI** per evitare l'accesso a determinati siti (es. pornografia o gioco d'azzardo, spam, pubblicità, siti a pagamento);
- **INCORAGGIATE UN USO DEL COMPUTER CREATIVO E DI QUALITÀ:** programmazione, approfondimenti culturali o musicali, ricerche... sono modi intelligenti per utilizzare le risorse della rete;
- se capita che un minore voglia incontrare una persona conosciuta in chat, organizzate la cosa in modo che almeno la prima volta **NON VADA DA SOLO/A** ma accompagnato/a da qualcuno (voi stessi, un altro adulto, un amico/a), per assicurarsi che l'interlocutore sia davvero quel che dice di essere;
- **CHIARITE CHE** di tanto in tanto si **CONTROLLERÀ LA CRONOLOGIA DEL COMPUTER**, e poi fatelo davvero, per sapere quali siti sono stati consultati. Se vi accorgete che la cronologia è stata cancellata, affrontate la cosa.

Utilizzo di **INTERNET** e cellulare e rischio di **REATO**

Scherzare col fuoco è attraente per molti adolescenti. È una sfida. Ma se viene ingaggiata con la legge, ragazzi e ragazze possono ritrovarsi nei guai senza neppure esserne consapevoli. Abbiamo appena visto quanto sia ridotta la percentuale degli studenti a conoscenza dell'età imputabile: 14 anni, oltre i quali si diventa perseguibili per legge. Il bullismo faccia a faccia non è sempre reato, quello elettronico sì. E accanto ad imputazioni quali ingiuria, minaccia o estorsione, ricorrenti nelle prepotenze, se ne aggiungono altre, specifiche, rilevabili nel cyberbullismo.

COMPORTEMENTO

Un ragazzo scatta foto o gira un video mentre un compagno è in bagno a scuola.

L'autore del video/foto li pubblica su un social network per scherzo, all'insaputa della vittima.

Un ragazzo costruisce un falso profilo di ragazza su un socialnetwork e con quello aggan- cia un compagno di classe. Con la falsa identità femminile costruisce una relazione sentimentale con la vittima, gli chiede particolari della sua vita sessuale e confidenze. Qualche tempo dopo pubblica tutte le conversazioni avute con la vittima, accompagna- te da insulti e scherzi contro di lui.



ARTICOLO/I DEL CODICE PENALE

ART. 615 BIS C.P. INTERFERENZE ILLECITE NELLA VITA PRIVATA

Chiunque mediante l'uso di strumenti di ripresa visiva o sonora, si procura indebitamente notizie o immagini attinenti alla vita privata svolgentesi nei luoghi indicati nell'articolo 614, è punito con la reclusione da sei mesi a quattro anni

Alla stessa pena soggiace, salvo che il fatto costituisca più grave reato, chi rivela o diffonde, mediante qualsiasi mezzo di informazione al pubblico, le notizie o le immagini ottenute nei modi indicati nella prima parte di questo articolo.

I delitti sono punibili a querela della persona offesa; tuttavia si procede d'ufficio e la pena è la reclusione da uno a cinque anni se il fatto è commesso da un pubblico ufficiale o da un incaricato di un pubblico servizio, con abuso dei poteri o con violazione dei doveri inerenti alla funzione o servizio, o da chi esercita anche abusivamente la professione di investigatore privato.

Un ragazzo pubblica su una chat dove sono on-line tutti i compagni di classe e la persona che offende frasi tipo: "Marta Rossi è un'imbecille" oppure "Lucia Verdi è una poco di buono" oppure "Sara Blu è una negra schifosa".



Due minorenni hanno una relazione sentimentale e sessuale e decidono, di comune accordo, di filmare alcuni incontri sessuali tra loro.

Quando si lasciano il ragazzo decide di pubblicare su YouTube il filmato girato con la fidanzata accompagnandolo con scherzi e battute.

Una ragazza conosce sul web un coetaneo che le chiede di fotografarsi nuda e mentre compie azioni di autoerotismo. Lei glieli invia e lui li diffonde tra tutti i suoi amici via mail accompagnandoli con insulti e commenti ironici.



EX ART. 594 C.P. INGIURIA

Dal 2016 è abrogato il reato di ingiuria, per il quale non è più possibile sporgere denuncia penale. Rimane la possibilità di avviare una causa civile per risarcimento del danno.

Il giudice può irrogare una sanzione pecuniaria che va da € 100 a € 8.000 per l'ingiuria semplice, da € 200 a € 12.000 per i casi più gravi.

ART. 600 TER C.P. PORNOGRAFIA MINORILE. (AGGIORNATO ALLA NUOVA LEGGE N.172/2012 RATIFICA DELLA CONVENZIONE DI LANZAROTE)

È punito con la reclusione da sei a dodici anni e con la multa da € 24.000 a € 240.000 chiunque:

1. utilizzando minori di anni diciotto, realizza esibizioni o spettacoli pornografici ovvero produce materiale pornografico;
2. recluta o induce minori di anni diciotto a partecipare a esibizioni o spettacoli pornografici ovvero dai suddetti spettacoli trae altrimenti profitto.

Alla stessa pena soggiace chi fa commercio del materiale pornografico di cui al primo comma. Chiunque, al di fuori delle ipotesi di cui al primo e al secondo comma, con qualsiasi mezzo, anche per via telematica, distribuisce, divulga, diffonde o pubblicizza il materiale pornografico di cui al primo comma, ovvero distribuisce o divulga notizie o informazioni finalizzate all'adescamento o allo sfruttamento sessuale di minori degli anni diciotto, è punito con la reclusione da uno a cinque anni e con la multa da € 2.582 a € 51.645.

Chiunque, al di fuori delle ipotesi di cui ai commi primo, secondo e terzo, offre o cede ad altri, anche a titolo gratuito, il materiale pornografico di cui al primo comma, è punito con la reclusione fino a tre anni e con la multa da € 1.549 a € 5.164. Nei casi previsti dal terzo e dal quarto comma la pena è aumentata in misura non eccedente i due terzi ove il materiale sia di ingente quantità.

COMPORAMENTO

Una ragazza ruba da un social network le foto di una compagna e le pubblica creando un profilo con il nome dell'altra poi, da quella bacheca, pubblica insulti contro i professori, manda messaggi minacciosi agli amici, dichiara di voler avere rapporti sessuali con adulti.



Un ragazzo pubblica sulla sua bacheca di facebook notizie false relative ad un compagno di scuola indicandone nome e cognome e senza che questo sia fra gli amici che accedono al suo profilo: es. "Carlo Rossi è un ladro che ruba nei supermercati!" oppure "Carlo Rossi è stato promosso perché il padre ha pagato i professori" oppure "Marta Bianchi fa la prostituta in strada".



ARTICOLO/I DEL CODICE PENALE

ART. 494. C.P. SOSTITUZIONE DI PERSONA

Chiunque, al fine di procurare a sé o ad altri un vantaggio o di recare ad altri un danno, induce taluno in errore, sostituendo illegittimamente la propria all'altrui persona, o attribuendo a sé o ad altri un falso nome, o un falso stato, ovvero una qualità a cui la legge attribuisce effetti giuridici, è punito, se il fatto non costituisce un altro delitto contro la fede pubblica con la reclusione fino a un anno.

ART. 595 C.P. DIFFAMAZIONE

Chiunque, fuori dei casi indicati nell'articolo precedente, comunicando con più persone, offende l'altrui reputazione, è punito con la reclusione fino a un anno o con la multa fino a € 1.032.

Se l'offesa consiste nell'attribuzione di un fatto determinato, la pena è della reclusione fino a due anni, ovvero della multa fino a € 2.065.

Se l'offesa è recata col mezzo della stampa o con qualsiasi altro mezzo di pubblicità, ovvero in atto pubblico, la pena è della reclusione da sei mesi a tre anni o della multa non inferiore a € 516.

Se l'offesa è recata a un Corpo politico, amministrativo o giudiziario, o ad una sua rappresentanza o ad una autorità costituita in collegio, le pene sono aumentate.



Il CYBERBULLYING (bullismo elettronico, cyberbullismo)

Il **CYBERBULLYING È UNA VARIANTE DEL BULLISMO** "tradizionale", ed è da qui che bisogna partire. C'è bullismo quando una persona **subisce ripetutamente prepotenze** da parte di una o alcune persone più forti dalle quali non è in grado di difendersi da sola.

Per questo **IL BULLISMO NON È UN FATTO BENSÌ UNA RELAZIONE TRA PERSONE, BASATA SULL'ABUSO DI POTERE**. Le prevaricazioni possono essere espresse a parole, con gesti, esclusioni, aggressioni fisiche, danneggiamenti degli oggetti... ed anche con i mezzi elettronici.



SONO FORME DI CYBERBULLISMO: (Definizione legislativa di cyberbullismo) Il bullismo telematico è ogni forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, manipolazione, acquisizione o trattamento illecito di dati personali realizzata per via telematica in danno di minori. Nonché la diffusione di contenuti online (anche relativi a un familiare) al preciso scopo di isolare il minore mediante un serio abuso, un attacco dannoso o la messa in ridicolo.



LE CONSEGUENZE DI OGNI FORMA DI BULLISMO POSSONO ESSERE molto pesanti per chi subisce, aggravate dal senso di vergogna che, soprattutto in adolescenza, impedisce di chiedere aiuto e per la frequente difficoltà a trovare alleanze tra i coetanei. Nel caso del bullismo cyber tutto questo va amplificato perché l'esclusione o l'umiliazione coinvolgono un numero altissimo di spettatori e perché l'autore dei messaggi può restare sconosciuto per un tempo prolungato, quindi è più difficile fermare le sue azioni.



CHI RICEVE MESSAGGI diffamanti sul conto di un compagno, ne ride con gli amici e talvolta li inoltra ad altri appoggiando anche inconsciamente le prevaricazioni.

CARATTERISTICHE DEL BULLISMO ELETTRONICO

Il bullismo elettronico ha alcune particolarità date dai mezzi utilizzati



ANONIMATO

L'autore degli attacchi può rimanere sconosciuto, questo crea uno svincolo da restrizioni normative e sociali, diminuisce il senso di responsabilità.



AUMENTA IL DISTACCO TRA GESTO E SIGNIFICATO

La facilità con cui si inoltra una immagine o un messaggio e la distanza fisica tra chi lo invia e chi lo riceve o ne è oggetto riduce la consapevolezza del disagio creato in chi viene preso di mira, diminuisce il senso di empatia e – nei terzi – la solidarietà, il prendere le difese dell'altro.



PIÙ DOLOROSO E INTRUSIVO

Particolarmente per questa generazione di adolescenti che ha molto a cuore l'immagine e che mette la reputazione e il salvare la faccia come una delle prime preoccupazioni.



ASSENZA DI SUPERVISIONE DA ADULTI

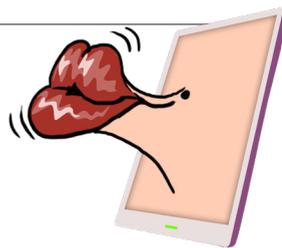
Normalmente assenti mentre i messaggi vengono creati o diffusi e spesso tagliati fuori dalla loro fruizione per senso della privacy (non voglio che mio/a figlio/a si senta controllato/a) o per minore competenza nell'uso dei mezzi.



CONTATTO 24 SU 24

Il cellulare e il web danno la possibilità di raggiungere le persone in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo, sebbene sarebbe sempre possibile spegnere il cellulare...

Il SEXTING



L'ultima tendenza in fatto di comunicazione virtuale proviene direttamente dall'America, si chiama sexting e **CONSISTE NELL'INVIO, TRAMITE CELLULARE O INTERNET, DI PROPRI VIDEO O FOTO A CARATTERE SESSUALE**. Il sexting sta diventando una pratica molto diffusa anche in Italia, utilizzata soprattutto da chi ha una relazione a distanza o da amanti che vogliono tener vivo il gusto della trasgressione.

Secondo i dati emersi dall'ultima Indagine conoscitiva sulla condizione dell'infanzia e dell'adolescenza – realizzata da Eurispes e Telefono azzurro – **IL 6,7% DEGLI ADOLESCENTI ITALIANI HA INVIATO SMS O VIDEO A SFONDO SESSUALE COL PROPRIO CELLULARE, MENTRE IL 10,2% NE HA RICEVUTO ALMENO UNO**.

Soprattutto sono ragazze (e in misura minore ragazzi) che utilizzano la rete o il cellulare per mostrarsi. Adolescenti che fotografano il loro corpo o parte di esso apposta per farsi guardare dalla persona che vogliono conquistare, magari senza pensare che questa potrà condividere il messaggio con gli amici, inoltrandolo ad altri.



A volte si tratta di fotografie o filmati girati mentre si è in coppia con il partner. **QUESTE IMMAGINI POSSONO DIVENTARE ARMA DI RICATTO** se uno dei due (di solito il ragazzo) non accetta di interrompere la relazione.

Una ragazza che si trovi in questa situazione non è tenuta ad accettare umiliazioni e ricatti. Oltre a tradire la sua fiducia, l'altro sta compiendo un reato di minaccia o di diffamazione nei suoi confronti e lei può sporgere denuncia. Ci sono **RAGAZZE, E SOLO RARAMENTE RAGAZZI**, che si fotografano o si filmano senz'abiti o mentre praticano autoerotismo e inviano ad altri le proprie immagini non per compiacere qualcuno in particolare. **LO FANNO PER IL DESIDERIO DI ESSERE AMMIRATI, OPPURE PER RICEVERE IN CAMBIO QUALCOSA: UNA RICARICA DEL CELLULARE, UNA SOMMA DI DENARO, UN FAVORE.**

Se il comportamento è recente e favorito dai mezzi elettronici, la mentalità che sta sotto è vecchia e nota. Ha a che vedere con la possibilità di usare il corpo come merce, col non riconoscimento di valore alla propria intimità, con una identità talmente fragile da ricercare continue conferme in una relazione con l'altro di tipo consumistico, come fosse possibile separare l'immagine di sé dal proprio essere persona. Quando una foto o un video vengono inviati si perdono nel mare della rete e non è più possibile recuperarli né, tanto meno, cancellarli. **IL DESTINATARIO DELL'IMMAGINE PUÒ A SUA VOLTA COPIARLA, CONDIVIDERLA CON CHIUNQUE E PUBBLICARLA ON LINE.**

Inoltre la maggior parte dei ragazzi **NON È CONSAPEVOLE DI STARE SCAMBIANDO MATERIALE PEDOPORNOGRAFICO, AUMENTANDO COSÌ IL RISCHIO DI VENIRE IN CONTATTO CON PERSONE MALINTENZIONATE.**

Ma c'è di più: il sexting praticato fra minorenni comporta anche conseguenze a livello legale. **I MINORI CHE PRODUCONO E SCAMBIANO PROPRIE IMMAGINI SESSUALI, ANCHE SE CONSAPEVOLI E CONSENZIENTI, SONO PUNIBILI PER LEGGE CON L'ACCUSA DI PORNOGRAFIA MINORILE.** Gli articoli 600ter e 600quater del codice penale parlano chiaro:



«...chiunque produce, diffonde o detiene materiale pornografico prodotto con minori di diciotto anni è punibile con la reclusione».

La legge sul CYBERBULLISMO

Dopo un lungo percorso è stata definitivamente approvata una normativa specifica. È la legge n. 71 del 29 maggio 2017, “Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo”. Con essa entra per la prima volta nell’ordinamento una puntuale definizione legislativa di cyberbullismo. Bullismo telematico. La legge prevede:

CANCELLAZIONE DAL WEB

Il minore sopra i 14 anni vittima di cyberbullismo (o anche il genitore) può chiedere al gestore del sito internet o del social media, o al titolare del trattamento, di oscurare, rimuovere o bloccare i contenuti diffusi in rete. Se non si provvede entro 48 ore, l’interessato può rivolgersi al Garante della privacy che interviene direttamente entro le successive 48 ore. Dalla definizione di gestore, che è il fornitore di contenuti su internet, sono comunque esclusi gli access provider, i cache provider e i motori di ricerca.

UN REFERENTE QUALIFICATO A SCUOLA

In ogni scuola verrà scelto un referente che promuova iniziative o corsi per contrastare il bullismo. Il Ministero dell’istruzione dovrà occuparsi sia della predisposizione di linee generali di prevenzione e contrasto del fenomeno, sia della formazione degli insegnanti. Le scuole dovranno invece occuparsi dell’educazione alla legalità e all’uso consapevole di internet. Al preside sarà affidato il compito di sorveglianza: qualora si verificano episodi di bullismo, dovrà convocare le famiglie dei minori coinvolti, nonché questi ultimi, gli insegnanti ed il referente, per assistere la vittima e prendere provvedimenti nei confronti dell’autore degli atti.

AMMONIMENTO DEL QUESTORE

Se non viene fatta querela, il questore può ammonire formalmente il bullo, invitandolo a non ripetere atti simili e mantenere una condotta lecita. Se il soggetto è minorenne, sarà convocato con un genitore. La pena sarà aumentata se l’ammonimento rimane inascoltato.

AGGRAVANTE SULLA PENA

La nuova legge non prevede un nuovo reato, ma una specificazione e amplificazione del già esistente reato di stalking. Il cyberbullo e chiunque partecipi alla divulgazione del materiale o di dati sensibili potrà essere punito con la reclusione da 1 a 6 anni. Se condannato ci sarà la confisca di tutti i mezzi tecnologici in suo possesso.

ISTITUZIONE DI UN TAVOLO TECNICO

Presso la Presidenza del Consiglio dei ministri: avrà il compito di predisporre piani di azione, basati sul monitoraggio dell’evoluzione di questi fenomeni, per prevenire e contrastare questi fenomeni.

LEGGE 71/2017

Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo



Come **SOSTENERE** la **VITTIMA** del cyberbullismo?

La vittima di cyberbullismo può avere bisogno di essere sostenuta emotivamente: rassicurala, dicendole che ha fatto la cosa giusta a segnalare le prepotenze digitali e che in tal modo ha evitato che la stessa cosa possa accadere anche ad altri coetanei. In alcuni casi valuta la possibilità di inviarla presso specifici servizi di supporto psico-sociale (Sportello psicopedagogico della scuola, Servizi Sociali del Comune, Azienda Sanitaria).

INOLTRE SI PUÒ CONSIGLIARE DI:

- Salvare i dati.
- Identificare il cyberbullo.
- Chiedergli di smettere: la vittima dovrebbe inviare un messaggio chiaro, forte e senza particolari connotati emotivi nel quale chiede di bloccare l'invio dei messaggi, altrimenti verranno adottate misure difensive. Non si deve rispondere ad un'offesa con un'altra offesa: è ciò che il bullo vuole, ossia percepire una reazione spaventata nella vittima.
- Fermare i messaggi utilizzando strategie diverse: **Bloccare o filtrare** le comunicazioni provenienti da questi individui; **evitare di visitare determinati siti o abbandonare** determinate comunità online (chat, blog IM).
- Creare un nuovo indirizzo e-mail, account, username, e cambiare numero di telefono.
- Contattare il service provider: se il materiale postato viola i termini e le condizioni d'uso può essere rimosso.
- Contattare la polizia postale se ritieni che il materiale offensivo sia illegale (ad esempio, video pedopornografici).
- Cancellare il materiale offensivo dal telefonino, dopo avere provveduto a farne una copia.
- Ricordare, inoltre, di conservare le prove di cyberbullismo (sms, mms, E-mail, link, siti web, Blog) e di consegnarle ai **genitori, docenti** o una **persona adulta di fiducia**.

CONSERVARE LA PROVA

Alle vittime bisogna suggerire di conservare le prove dell'abuso: soprattutto **la data e l'ora, il contenuto dei messaggi e, se possibile, l'ID del mittente** (es. username, e-mail, numero di telefono cellulare) o l'indirizzo web del profilo ed il suo contenuto. Conservare la prova sarà utile per l'indagine gestita dal service provider ma anche per far conoscere l'accaduto a genitori, insegnanti, staff e polizia.



Pedofilia ONLINE



«Sono contenta perché mio figlio sta in casa, naviga sul computer, non rischia cattivi incontri».

Una frase come questa è una ingenuità diffusa. La rete internet è una piazza grande quanto il mondo dove, proprio come nella realtà, è possibile fare incontri interessanti, divertenti, arricchenti, o anche molto pericolosi. La faccenda si complica perché **CHIUNQUE PUÒ FINGERE DI ESSERE QUELLO CHE NON È**, quindi non si è mai certi che la persona con cui si sta chattando sia veramente quella che dichiara di essere.

Anche questo può essere un gioco, divertente ma, a volte, rischioso. Secondo recenti indagini moltissimi bambini e ragazzi, navigando in rete, incontrano sconosciuti che chiedono loro il numero di telefono, l'indirizzo di casa, oppure di mostrarsi con la webcam o attraverso una fotografia. Alcuni di questi sono adulti intenzionati a cercare con il bambino o il ragazzo una relazione di tipo sessuale, virtuale o reale.

Chi compie molestie on line in genere è un uomo di 20-30 anni, con un buon titolo di studio, una persona socialmente inserita che aggancia bambini e ragazzi in rete, fa in modo di guadagnare la loro fiducia, li ascolta, crea una relazione confidenziale magari facendosi passare per un adolescente. Poi, **POCO PER VOLTA INTRODUCE TEMI SESSUALI VEICOLANDOLI COME NORMALI**, o chiede al minore di mostrarsi, di mimare determinate azioni di fronte alla webcam, ed infine di incontrarsi. Il loro appeal si alimenta grazie al senso di mistero, alla novità, alla curiosità sessuale che bambini e ragazzi normalmente provano, soprattutto **QUANDO NON POSSONO PARLARNE CON PERSONE "REALI" DI LORO FIDUCIA**.



Siti e **SOCIAL NETWORK** con contenuti **PERICOLOSI**

Internet è alla portata dei bambini/ragazzi, a casa e a scuola, dagli amici e tramite cellulare. **MA I CONTENUTI QUASI MAI SONO DEL TUTTO ADATTI ALLA LORO ETÀ.** È estremamente facile imbattersi in contenuti di tipo pornografico che, per una sorta di assuefazione, diminuiscono la capacità dei ragazzi di reagire alle proposte di pedofili e stimolano soprattutto le ragazze ad imitare ciò che vedono offrendo proprio foto erotiche in cambio di denaro o piccoli vantaggi, come una ricarica del cellulare. Non è questo l'unico pericolo. Occorre dunque utilizzare un filtro o un sistema di vigilanza (parental control). È utile anche per gli adulti, per evitare trappole pornografiche che molte volte **NASCONDONO FURTI DI IDENTITÀ** o **DI CREDENZIALI BANCARIE.**

- Secondo l'indagine di **EU KIDS ONLINE 2017** "Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani" il 31% di ragazzi di 9-17 anni (ma il 51% degli adolescenti di 15-17 anni) si è imbattuto in **CONTENUTI PORNOGRAFICI** nell'ultimo anno navigando in rete.
- **PRO-ANA** e **PRO-MIA** sono siti a favore di **ANORESSIA** o **BULIMIA**. Uno studio condotto dal Dipartimento di Neuroscienze dell'Università di Torino ne ha rilevati 300.000 (2008) in Italia.
- Prospera l'offerta di iniziative e prodotti rivolti agli appassionati di **OGGULTISMO** e **SATANISMO**. Molti la vivono come una trasgressione innocua, i rischi comunque non vanno sottovalutati.
- **CHATROULETTE**, in maniera casuale, mette in contatto sconosciuti di tutto il mondo attraverso videochat. Secondo un sondaggio effettuato da RJMetrics, un collegamento su otto contiene contenuti sessualmente espliciti.
- **CHAT D'INCONTRI SENZA REGISTRAZIONE** ecco qui di seguito le 4 chat o sistemi di messaggistica istantanea con i quali comunicare e mettersi in contatto con persone nuove senza registrazione e che comportano notevoli rischi per i minori: 5Chat.it, Digichat, Echat.It, Speedychat.it.
- **"GAMBLING"** è un altro nome per il gioco d'azzardo e coinvolge i più giovani. Uno studio del 2018 condotto dall'Istituto Superiore della Sanità, tra la popolazione scolastica minore (14-17 anni), rivela che il 29% degli intervistati (stimati in 670.144 soggetti) dichiara di aver praticato giochi d'azzardo almeno una volta negli ultimi 12 mesi.

- <https://www.miur.gov.it/documents/20182/0/EU+Kids+Online+Italy+report+Gennaio+2018.pdf>

PRIVACY NELLE FOTOGRAFIE

■ Se si vuole pubblicare una foto in cui si riconosce una persona non famosa, bisogna avere la sua autorizzazione (art. 96 legge 633/41).

■ Se la foto che si vuole pubblicare ha un fine giornalistico e non risulta dannoso per l'individuo l'autorizzazione dell'individuo non è necessaria. Le foto dei minori non possono essere in ogni caso pubblicate.

■ Se l'individuo tratto nella foto è famoso e il fine è di tipo giornalistico, non serve l'autorizzazione dell'interessato.



■ Se la foto che si vuole pubblicare può avere un fine lesivo bisogna chiedere l'autorizzazione del Garante (legge 633/41) o se fornisce indicazioni sullo stato di salute, sull'orientamento politico, sul credo religioso o sulla vita sessuale (dlgs 196/2003).

■ Bisogna avere l'autorizzazione del Garante se le finalità della pubblicazione della foto sono promozionali, pubblicitarie, di merchandising o comunque non di prevalente informazione o gossip.

■ Le foto dei minori possono essere pubblicate solo se questi sono resi irriconoscibili.

PRIVACY CON I CELLULARI

■ Si possono scattare foto e fare video con i cellulari che lo permettono, se le immagini catturate sono per uso personale.

■ Se i video o le foto catturate col cellulare sono destinati a più persone o su siti, bisogna chiedere l'autorizzazione.

■ Bisogna fare attenzione all'art. 10, "Abuso dell'immagine altrui" e alla legge sul diritto



d'autore (legge n.633/1941) che richiede appunto l'autorizzazione della persona che è stata ritratta, tranne se questa è una persona pubblica e nota.

La legge sul diritto d'autore vieta in ogni caso l'esposizione o la messa in commercio di foto se recano pregiudizio all'onore, alla reputazione o al decoro della persona ritratta.

DIPENDENZA DA INTERNET



IAD, INTERNET ADDICTION DISORDER, È UN TERMINE CONIATO NEGLI STATI UNITI PER INDICARE LA DIPENDENZA PSICOLOGICA DA INTERNET.

Come tutte le dipendenze, la si riconosce soprattutto per i sintomi di astinenza: chi ne soffre non sa stare lontano dalla rete e, quando proprio deve spegnere il computer, diventa triste, ansioso, arrabbiato. **NON VUOLE, NON RIESCE O HA PAURA DI DIALOGARE CON GLI ALTRI SENZA LA RASSICURANTE MEDIAZIONE DELLA TASTIERA.**

Anche l'**ALTERAZIONE DEL SONNO È UN SINTOMO DI QUESTA FORMA DI DIPENDENZA.** Si verifica in chi sta al computer di sera e non riesce più a staccarsi da ciò che sta facendo, che sia chattare, visitare siti, giocare d'azzardo in rete, cercare informazioni fino allo sfinimento o altro.

In tutti questi casi possiamo parlare di una dipendenza legale, come quella data dal fumo compulsivo di sigarette o dall'abuso di alcol, **CON GLI STESSI MECCANISMI CHE SI PROPONGONO IN RELAZIONE A SOSTANZE STUPEFACENTI.** Nei casi più gravi possono verificarsi episodi di trance dissociativa, ovvero alterazione di coscienza e perdita del senso di sé.

Se un ragazzo o una ragazza si trovano in questa situazione e riconoscono l'esigenza di uscirne non è il caso di affidarsi all'istinto. **INTERROMPERE UNA DIPENDENZA NON È MAI FACILE.** È bene chiedere aiuto ad un servizio di psicologia per gli adolescenti o ad un servizio territoriale per le dipendenze.

**NELLE DIPENDENZE DA TECNOLOGIA VENGONO INCLUSE:
GUARDARE LA TELEVISIONE / USARE IL COMPUTER ED INTERNET
GIOCARRE AI VIDEOGIOCHI / USARE IL CELLULARE E LE LINEE TELEFONICHE EROTICHE**



Vigilare sull'utilizzo dei **VIDEOGIOCHI...** soprattutto di quelli **VIOLENTI**

Negli ultimi tempi il videogioco è stato messo sotto accusa, anche in relazione ad alcuni casi di cronaca ed all'immissione sul mercato di prodotti particolarmente problematici. La violenza che caratterizza alcuni di essi potrebbe infatti stimolare nei bambini il desiderio di emulazione. Il crescente realismo di trama e grafica diventa poi un amplificatore del problema. **IL VIDEOGIOCO VIOLENTO HA POI UNA VALENZA IN PIÙ RISPETTO AL CINEMA E ALLA TV PERCHÉ STIMOLA LA PARTECIPAZIONE ATTIVA.**

Tuttavia c'è anche chi ne sostiene la valenza positiva per scaricare l'aggressività sempre presente, a vari livelli, nell'individuo giovane (e non solo), e che semmai il problema non sta nella violenza, ma nella sua rappresentazione stereotipata. Altri ritengono che il videogioco, anche il più violento, può essere nocivo o innocuo a seconda dell'uso che se ne fa. Secondo questo approccio vivere e drammatizzare nel gioco le pulsioni più violente è un modo per acquisire la capacità di gestirle nella realtà.

I videogiochi violenti sono comunque pericolosi se il ragazzino viene lasciato solo, senza nessun adulto vicino con cui rapportarsi, e se non ha la capacità di distinguere bene la realtà dalla fantasia. In tal caso, la realtà virtuale rischia di diventare per lui l'unica realtà, con conseguenze disastrose. Tanto più che **I VIDEOGIOCHI DELL'ULTIMA GENERAZIONE SONO COSÌ BEN FATTI DA RENDERE DIFFICILE DISTINGUERE IL VIRTUALE DAL REALE**, col rischio che il reale diventi il supporto di proiezioni virtuali. Perciò i genitori dovrebbero consentirne l'uso solo per tempi brevi e curando che i figli non si isolino trascurando le relazioni sociali, oltre che, naturalmente, scegliere insieme a loro il tipo di videogioco. Ciò che preoccupa è come molti minori di scuola primaria e secondaria di 1° grado utilizzano con il consenso dei genitori videogame violenti non adatti alla loro età, ad esempio Grand Theft Auto 5, che è vietato ai minori di 18 anni.

I videogiochi hanno una popolarità immensa, sono 3 miliardi i videogiocatori in tutto il mondo. Il report pubblicato nel 2020 da IIDEA (Italian Interactive & Digital Entertainment Association), associazione che rappresenta l'industria dei videogiochi nella nostra penisola ha rilevato che sono 16,7 milioni di persone, ovvero il 38% della popolazione di età compresa tra i 6 e i 64 anni i giocatori di videogames. Mediamente, gli utenti hanno trascorso sui videogiochi 8 ore ogni settimana, con tutti i dispositivi in crescita, ad eccezione degli hardware mobile (in leggera flessione rispetto al 2019) e alle console di passate generazioni, come PlayStation 3 e Xbox 360. Il giro d'affari complessivo in Italia nel 2020 si è attestato sui 2 miliardi e 179 milioni di euro.



Il CELLULARE: Istruzioni per l'uso

Lo smartphone è oggi il principale strumento con cui i ragazzi accedono a internet, usato quotidianamente per andare online dal 97% dei ragazzi di 15-17 e dal 51% dei bambini di 9-10 (fonte EU Kids Online 2017). L'88,7% ,9 ragazzi su 10, dichiara l'esistenza di un gruppo chat della classe, dove solo il 9,4 % dei genitori è presente in questi gruppi (fonte Ricerca sul benessere degli studenti scuola secondaria 1° grado di Maggi e Dall'Asta 2021). Si tenga conto che whatsapp è vietato ai minori di 16 anni. Il passaggio dal computer al telefonino rende difficilissimo per i genitori rendersi conto del tempo effettivamente speso dai loro figli sui social e dei rischi cui vanno incontro. I ragazzi creano spesso **CHAT CON I COMPAGNI DI CLASSE** o con altri gruppi. Se questo permette di trasmettersi velocemente le informazioni necessarie, spesso diventa un passatempo che li impegna per ore con centinaia di messaggi inutili. Oppure, ancor più grave, le **CHAT POSSONO ESSERE STRUMENTI PER ESCLUDERE ALCUNI COMPAGNI** o per inviare frasi e materiali inopportuni. Per questo ci sembra importante che i genitori sappiano regolamentare l'utilizzo di questo strumento. È bene **STABILIRE LE REGOLE PRIMA** di dare in mano il cellulare ai propri figli e chiarire anticipatamente le conseguenze di eventuali trasgressioni, in modo che le punizioni (tipo confisca del cellulare per un certo periodo) non sembrino reazioni episodiche da parte dei genitori.



ALCUNE REGOLE PER L'UTILIZZO DEL CELLULARE E DI WHATSAPP

I genitori sono a conoscenza della password dei figli.

Ci sono regole sull'uso del cellulare a casa. Non lo si utilizza quando si mangia o si fanno i compiti. Di sera si spegne ad un orario stabilito e si riaccende al mattino.

In orario scolastico il cellulare resta a casa. È un modo per stimolare i ragazzi a parlare con gli altri in modo diretto, senza filtri elettronici. In più si evita la tentazione di utilizzarlo in modo maldestro e inappropriato. *[gite scolastiche e attività extrascolastiche verranno considerate di volta in volta]*. Se per motivi organizzativi familiari non è possibile lasciare a casa il cellulare non è però accettabile che i genitori chiamino i figli durante le lezioni: tutte le scuole sono dotate di telefoni fissi ai quali i ragazzi possono essere rintracciati (o cui hanno accesso) per comunicazioni davvero urgenti.

Frenare la tentazione a scattare migliaia di foto o girare video in continuazione. Non c'è bisogno di documentare ogni cosa. Ciò che viviamo rimane per sempre con noi, nella nostra memoria.

Lasciare a casa ogni tanto il cellulare. Il telefonino non è un essere vivente né un'estensione del corpo. Aiutiamo i ragazzi a vivere senza. Che possano essere più grandi e più forti della paura di non averlo con sé.

No a derisione e diffamazione di compagni e no ai gruppi di esclusione su whatsapp.

È importante educare al rispetto degli altri. Inoltre va fatto capire che bravate e scherzi in rete possono essere denunciati penalmente.

Stabilire regole e monitorare i gruppi di whatsapp. Sarebbe auspicabile che i gruppi classe su whatsapp fossero regolamentati da alcune regole (qualche esempio: non utilizzare un linguaggio volgare, né inviare foto o video inadatti o lesivi, né escludere dei compagni di classe ecc...) e monitorare attraverso un amministratore che questo venga rispettato, pena l'esclusione dal gruppo di chi trasgredisce. Non sarebbe male se i genitori degli alunni condividessero tali regole tra loro.

Imparare ad esprimere le emozioni non soltanto con emoticon. È più facile parlare di sé con messaggi e faccine piuttosto che a voce. Invece è importante educare e allenare i ragazzi a riconoscere e trasmettere ciò che si prova.

Le sanzioni stabilite si applicano davvero. Se no, si rischia di non essere credibili. Giustificare ogni errore dei figli significa non farli crescere.

Più di tutto vale l'esempio. I genitori sono i primi a dover evitare il cellulare a tavola o mentre dedicano tempo ai figli, e il primo modello nella espressione delle emozioni e nel rispetto per gli altri.

Non solo WHATSAPP... le app alternative e quelle che NASCONDONO I CONTENUTI

WhatsApp è, al momento, l'applicazione per comunicare con gli amici più utilizzata nel Mondo mobile, si pensi dicembre del 2020 si è giunti a 2 miliardi di utenti attivi al mese. Grazie a questa App è possibile **RESTARE IN CONTATTO CON GLI AMICI OVUNQUE CI SI TROVI INVIANDO MESSAGGI, FOTO, POSIZIONE GPS, EMOJI, CANZONI, MESSAGGI VOCALI, CHIAMATE E CONTATTI.**

Comunque sia, esistono altre Chat App gratuite alternative, alcune hanno meno funzionalità, soprattutto per il fatto di essere ad una fase iniziale (la maggior parte delle funzionali viene aggiunta con il succedersi delle versioni), altre invece hanno caratteristiche non presenti in WhatsApp.

Qui di seguito trovate le **CHAT APP ALTERNATIVE A WHATSAPP.** Avere queste informazioni permette ai genitori di vigilare e monitorare i figli sull'utilizzo di queste chat app, perché diversi minori le utilizzano segretamente con coetanei, ma anche con possibili sconosciuti scambiandosi messaggi e materiali non adatti e adottando comportamenti perseguibili per legge.



BBM-BlackBerry Messenger • KakaoTalk • Skype • ChatON • Hangouts • Kik Messenger • eBuddy Messenger • Hike
LINE • Facebook Messenger • Imo • LiveProfile • Forfone • Indoona • WhatsApp • Telegram Messenger • Voxer • XMS
Viber • WeChat • MessageMe • GroupMe • InstaMessage • Nimbuzz • Snapchat • Tango • Yahoo! Messenger • Yuilop



ATTENZIONE ALLE APP CHE VENGONO UTILIZZATE PER NASCONDERE FOTO, FILMATI E CARTELLE. Buona parte degli smartphone moderni, se si prescinde dalla possibilità di impostare dei blocchi – a partire da quello classico, della micro-sim – sono uno scrigno aperto. Esistono una miriade di app in grado di costruire autentiche casseforti digitali e anche queste possono essere gestite all'insaputa dei genitori e nascondere materiale non adeguato all'età dei ragazzi.

Challenge TIK TOK e LO SHARENTING: la genitorialità vetrinizzata



Cosa sono i TikTok Challenge? La parola Challenge significa sfida e in effetti il gioco dell'applicazione TikTok prevede un'interazione globale tramite delle piccole e innocue sfide che utilizzano pochi secondi di video. Si lancia un tema e si sfidano i followers a cimentarsi con lo stesso. Il problema di queste sfide è che alcune possono diventare pericolose e nuocere la salute dei ragazzi.

ECCO ALCUNI CONSIGLI DELLA POLIZIA POSTALE:

- Parlate ai ragazzi delle nuove sfide che girano in rete in modo che non ne subiscano il fascino se ne vengono al corrente da coetanei o sui social network;
- Assicuratevi che abbiano chiaro quali rischi si corrono a partecipare alle challenge online. I ragazzi spesso si credono immortali e invincibili perché "nel fiore degli anni": in realtà per una immaturità delle loro capacità di prevedere le conseguenze di ciò che fanno potrebbero valutare, come innocui comportamenti letali.
- Alcune challenge espongono a rischi medici (assunzione di saponi, medicinali, sostanze di uso comune come cannella, sale, bicarbonato etc), altre inducono a compiere azioni che possono produrre gravi ferimenti a sé o agli altri (selfie estremi, soffocamento autoindotto, sgambetti, salti su auto in corsa, distendersi sui binari, etc);
- Monitorate la navigazione e l'uso delle app social, anche stabilendo un tempo massimo da trascorrere connessi. Mostratevi curiosi verso ciò che tiene i ragazzi incollati agli smartphone: potrete capire meglio cosa li attrae e come guidarli nell'uso in modo da essere sempre al sicuro.
- Se trovate in rete video riguardanti sfide pericolose, se sui social compaiono inviti a partecipare a challenge, se i vostri figli ricevono da coetanei video riguardanti le sfide segnalateli subito a www.commissariatodips.it
- Tenetevi sempre aggiornati sui nuovi rischi in rete con gli ALERT che vengono pubblicati sul portale www.commissariatodips.it e sulle pagine Facebook Una Vita da Social e Commissariato di PS Online

LO SHARENTING: LA GENITORIALITÀ VETRINIZZATA

La parola sharenting è un neologismo nato con la diffusione capillare dei social media. Si tratta infatti dell'unione dei termini "sharing" (condivisione) e "parenting" (genitorialità). Lo sharenting, insomma, è la condivisione sui social media di immagini (siano esse foto su Facebook o story su Instagram) dei propri figli. Le motivazioni che spingono mamme e papà a «vetrinizzare» i propri figli sono principalmente quattro, due tutto sommato positive e due, si può dire, negative (Bonanomi, SHARENTING, 2020): 1. la gioia della condivisione; 2. l'orgoglio; 3. l'appagamento narcisistico; 4. la pressione sociale. Lo sharenting, può creare problematiche legate alla violazione della privacy e la sicurezza del bambino. La condivisione sul web di una foto, infatti, può diventare virale e sfuggire al controllo dei genitori. La viralità, tuttavia, è in realtà l'ultimo dei problemi. Non è raro, infatti, che foto di minori diventino materiale pedopornografico oppure di cyberbullismo. Il genitore, in quanto tale, non dovrebbe mai sottovalutare questo rischio.



Promosso da



In collaborazione con



Patrocinato da



Realizzato da



Sezione 5

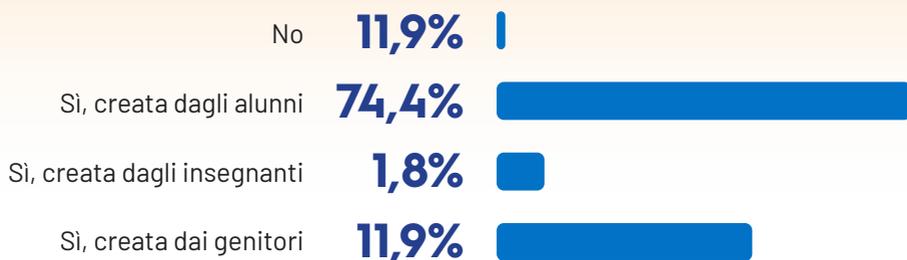


**LA PRESENZA DI GRUPPI ONLINE
E LE DINAMICHE DEL GRUPPO CLASSE
FAMIGLIE ONLINE
GENITORI-FIGLI E MULTIMEDIALITÀ**

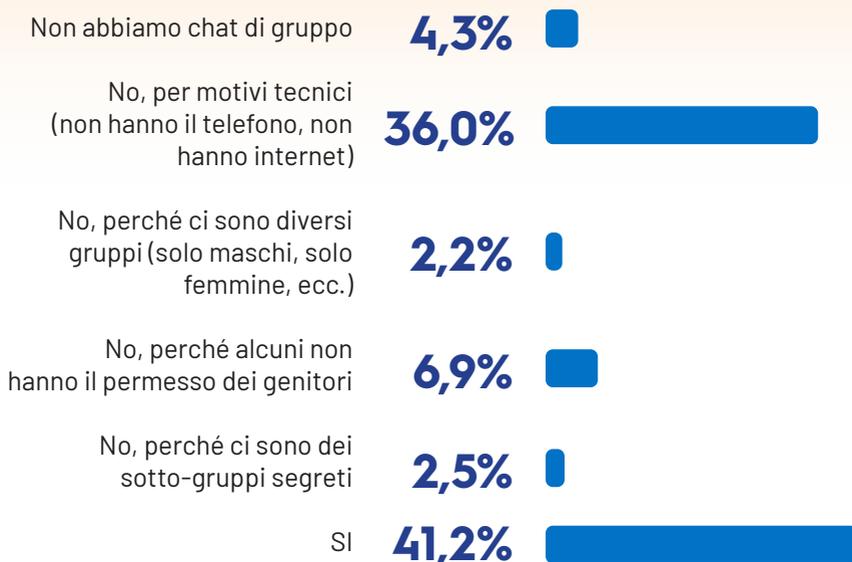
a cura di Alberto Genziani - Jacopo Trabacchi

GRUPPI ONLINE

In classe avete una chat del gruppo classe?



Sono presenti tutti i compagni di classe nella chat?



GRUPPI ONLINE

Quante chat di gruppo classe avete?

87,0%

Degli intervistati fa parte almeno di una chat

Zero **13,0%**

Una **68,2%**

Due **14,1%**

Tre **1,4%**

Da 4 a 6 **1,4%**

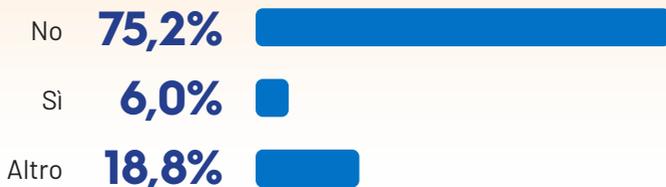
Più di 6 e le usiamo tutte **1,1%**

Più di 6 ma non le usiamo tutte **2,0%**

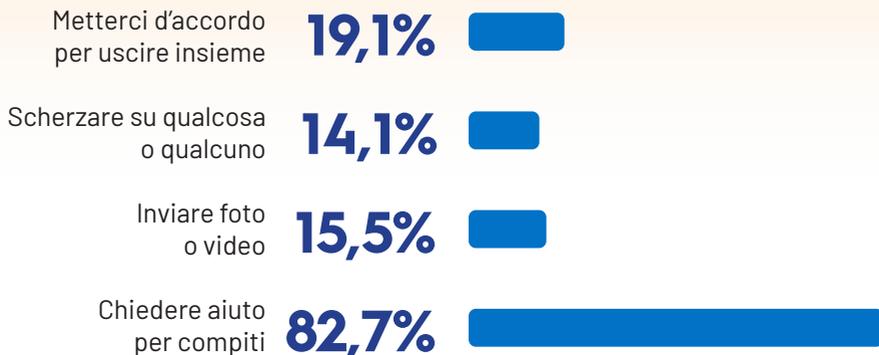


GRUPPI ONLINE

Sei escluso o ti senti escluso da questi gruppi?

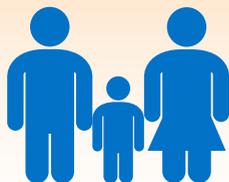
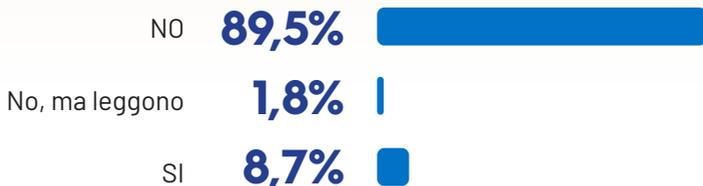


Per cosa usate principalmente questi gruppi?

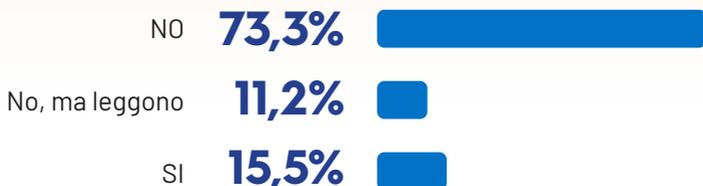




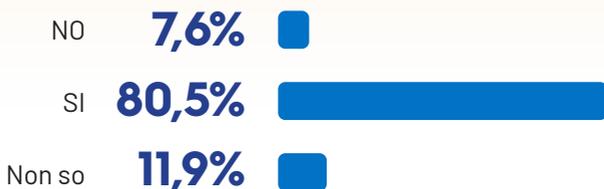
Gli insegnanti sono in questi gruppi?



I genitori sono in questi gruppi?

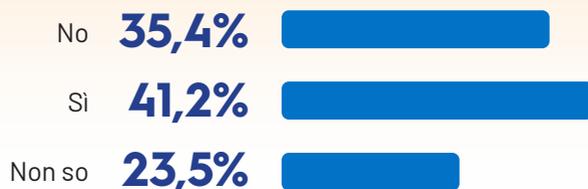


I vostri genitori hanno una loro chat di gruppo con gli altri genitori della vostra classe?

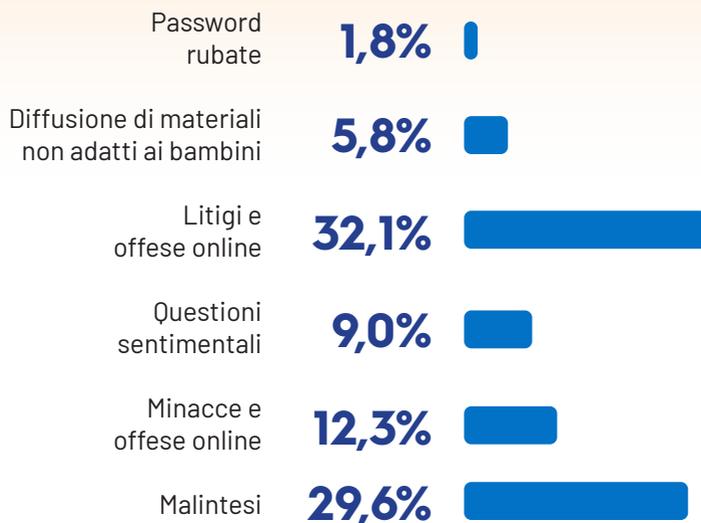


GRUPPI ONLINE

Ci sono stati dei litigi di classe iniziati da questi spazi online?



Se ci sono stati dei litigi, per quali di questi motivi sono cominciati?



NELLA VOSTRA FAMIGLIA ESISTONO REGOLE RIGUARDANTI L'UTILIZZO DEI DISPOSITIVI DIGITALI?



3,4%

No, non esiste alcuna regola



32,2%

Esistono, ma spesso non riusciamo a farle rispettare



64,4%

Sì, e normalmente vengono rispettate



LE REGOLE E LE STRATEGIE «EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA

Totale risposte **GENITORI** 87



44,8%

4 famiglie su 10

Hanno regole stabilite riferite ai limiti di tempo per l'utilizzo



8,0%

1 famiglia su 10

Hanno limiti prestabiliti rispetto alla possibilità di interagire con sconosciuti



17,2%

1 famiglia su 10

Regolamenta i momenti della giornata in cui si possono utilizzare i dispositivi



0%

Regolamenta i luoghi in cui si possono utilizzare i dispositivi



14,9%

1 famiglia su 10

Ha regole prestabilite sui limiti riguardo ai contenuti consentiti. (siti, social, ecc.)

12,6%

Altro

IMPORTANTI REGOLE DA DEFINIRE...

- **Limiti di tempo per l'utilizzo**
- **Limiti rispetto alla possibilità di interagire con sconosciuti**
- **I momenti della giornata in cui si possono utilizzare i dispositivi**
- **I luoghi in cui è consentito l'utilizzo**
- **Limiti riguardi ai contenuti consentiti** (*siti web, social, ecc.*)



LE DIFFICOLTÀ CHE INCONTRANO MAGGIORMENTE I GENITORI

57,6%

6 GENITORI SU 10

Faticano a gestire l'insistenza dei figli che richiedono maggior utilizzo dei dispositivi

48,3%

5 GENITORI SU 10

Indicano nel mancato rispetto delle regole prestabilite da parte dei figli il conflitto più ricorrente



69,0%

7 GENITORI SU 10

Dichiarano come difficoltà affrontare la dinamica del «tempo eccessivo» trascorso sui dispositivi da parte dei figli è difficile da gestire

44,9%

5 GENITORI SU 10

Hanno spesso litigi con i figli causa il mancato rispetto delle regole di uso dei dispositivi

26,4%

3 GENITORI SU 10

Faticano a gestire le distrazioni conseguenti all'uso dei dispositivi, durante lo studio

49,5%

5 GENITORI SU 10

Si trovano frequentemente a gestire scatti di rabbia dei figli, legati ai limiti nell'uso dei dispositivi

25,3%

2 GENITORI SU 10

Discussioni sui contenuti condivisi e visti dai figli online

12,6%

1 GENITORI SU 10

Sofferenza del figlio per il coinvolgimento in litigi/discussioni online o per contenuti pubblicati su di lui in rete

47,8%

4 GENITORI SU 10

Hanno difficoltà a monitorare ciò che i figli fanno online

SITUAZIONI CHE COME GENITORI HO DIFFICOLTÀ AD AFFRONTARE

**Insistenza per avere i dispositivi
o usare applicazioni**

**Tempo eccessivo passato sui
dispositivi digitali**

**Mancato rispetto delle regole
di uso dei dispositivi**

**Scatti di rabbia dei figli, legati
ai limiti nell'uso dei dispositivi**

**Litigi per il mancato rispetto
delle regole di uso dei dispositivi**

**Distrazioni legate all'uso dei
dispositivi durante lo studio**

**Difficoltà a monitorare ciò che
i figli fanno online**

**Discussioni sui contenuti
condivisi e visti dai figli online**

**Sofferenza del figlio per il coinvolgimento
in litigi/discussioni online o per contenuti
pubblicati su di lui in rete**

LE DIFFICOLTÀ CHE INCONTRANO MAGGIORMENTE I GENITORI

96,6%

9 GENITORI SU 10

Dichiarano di informarsi sulle applicazioni utilizzate dai loro figli "prima" che loro possano utilizzarle (su cellulare, videogame o tablet)?

79,4%

8 GENITORI SU 10

Affermano di controllare la cronologia di Internet dei loro figli (su PC, cellulare o tablet)



93,1%

9 GENITORI SU 4

Dichiarano di passare con loro del tempo a guardare video, serie TV, musica e/o giocare con i videogames che guardano e utilizzano i loro figli

100%

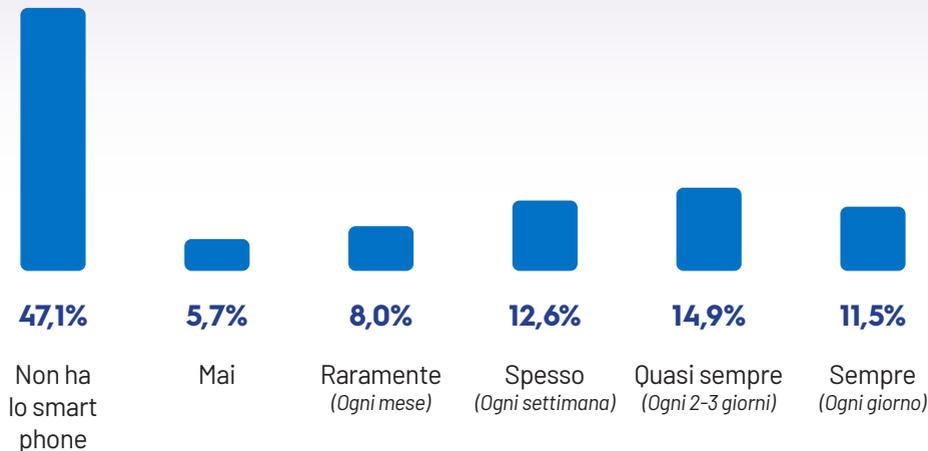
10 GENITORI SU 10

Dichiarano di parlare con i figli di ciò che fanno e vedono sui dispositivi digitali

LE REGOLE E LE STRATEGIE «EDUCATIVE» UTILIZZATE IN FAMIGLIA

Totale risposte **GENITORI** 87

Ogni quanto avviene il controllo dello smartphone di sua/o figlia/o?



Se controllate, lo fate...



PARENTAL CONTROL

Totale risposte **GENITORI** 87

Utilizzate dei parental control sui vostri dispositivi elettronici?

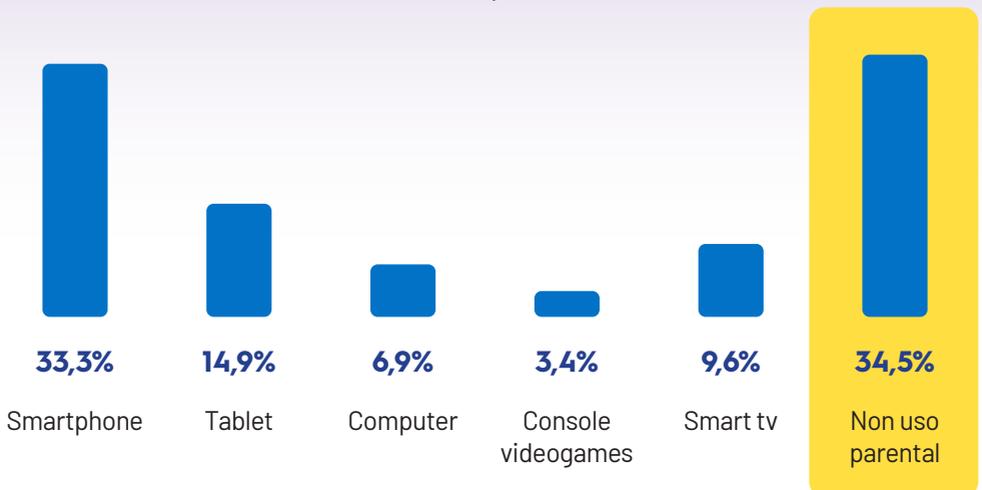
SI

62,1%

NO

37,9%

Se si quali?



FATTORI PROTETTIVI COMPORAMENTI DA ATTUARE PER TUTELARE I FIGLI DAI RISCHI DELLA RETE

- **Utilizzare dei parental control sui vostri dispositivi elettronici**
- **Controllare con frequenza la cronologia di Internet del dispositivo di sua/o figlia/o** (*PC, cellulare o tablet*)
- **Tenersi informati sulle applicazioni utilizzate dai vostri figli “prima” che loro possano utilizzarle** (*PC, cellulare o tablet*)
- **Passare del tempo a guardare video, serie TV, musica e/o giocare con i videogames che guardano/ utilizzano insieme a loro, per comprendere meglio**

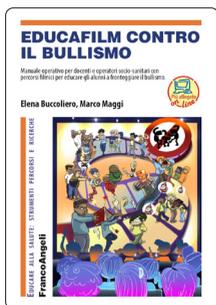




EduCare alla genitorialità

Gli autori del libro offrono la possibilità di approfondire e capire cosa significhi crescere come genitori. Il manuale è pensato con una duplice ottica esecutiva: durante percorsi di gruppo alla genitorialità (promossi da formatori, psicologi, educatori e operatori della pastorale familiare), ma anche per un lavoro individuale auto-formativo, di cui può avvalersi il singolo genitore che desidera conoscersi e migliorare.

A. Ricci, M. Maggi - FrancoAngeli, 2022 - 240pp.



Educafilm contro il bullismo

Il volume promuove l'utilizzo dei film come strumento educativo per affrontare il tema del bullismo e tutto ciò che lo riguarda. Il testo approfondisce il fenomeno sul piano teorico in costante connessione con i film. Infine, vengono presentati 15 percorsi didattici legati ad altrettante pellicole, dove il bullismo e il cyberbullismo vengono scomposti e analizzati attraverso giochi e schede di lavoro.

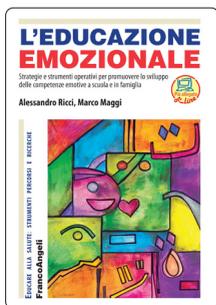
E. Buccoliero, M. Maggi - FrancoAngeli, 2019 - 368pp.



Contrastare il bullismo il cyberbullismo e i pericoli dalle rete

Manuale operativo per operatori e docenti, dalla scuola primaria alla secondaria di 2° grado. Questo libro-manuale offre uno strumento di aiuto efficace e aggiornato ai tanti docenti e operatori che lavorano nella scuola e nei servizi educativi.

E. Buccoliero, M. Maggi - FrancoAngeli, 2022 - 336pp.



L'educazione emozionale

Il volume vuole essere uno strumento operativo e di riflessione per la formazione di base ed è pensato con una duplice ottica applicativa: scolastica e familiare. Il suo obiettivo è di fornire un'alfabetizzazione emotiva che consenta a bambini e ragazzi di diventare emotivamente competenti, prerequisito fondamentale per lo sviluppo umano verso l'età adulta.

A. Ricci, M. Maggi - FrancoAngeli, 2022 - 210pp.

IL GALATEO DEL GRUPPO WHATSAPP DELLA CLASSE



NEGLI ULTIMI ANNI È DI MODA CREARE IL GRUPPO WHATSAPP DELLA CLASSE. NON SOLO PROMOSSO DA ADULTI O DA ADOLESCENTI, MA ANCHE IN ALCUNE CLASSI DI STUDENTI DELLA SCUOLA PRIMARIA. PUR SE QUESTO È ILLEGALE, QUESTI GRUPPI DI WHATSAPP NASCONO CON IL MIGLIORE INTENTO, MA SPESSE RISCHIANO PIÙ DI DIVENTARE LUOGO DI DISCRIMINAZIONI (SI COSTRUISCONO DEI SOTTO GRUPPI ESCLUDENDO ALTRI COMPAGNI), DI DIVULGAZIONE DI MATERIALE (FOTO E VIDEO) CON CONTENUTI INAPPROPRIATI. CHAT DOVE I COMPONENTI DEL GRUPPO SONO INONDATAI DI MESSAGGI INUTILI E NON PERTINENTI, O DOVE AVVENGONO ATTI DI CYBERBULLISMO. SI È PENSATO DUNQUE DI COSTRUIRE UN MANIFESTO DI COMPORTAMENTO PER RENDERE PIÙ VIVIBILE LA CHAT DI CLASSE.

- 1. GENITORI PRESENTI E RESPONSABILI DI CIÒ CHE AVVIENE ALL'INTERNO DEL GRUPPO WHATSAPP DI CLASSE**
- 2. CHIARIRE LA FINALITÀ PRINCIPALE DEL GRUPPO WHATSAPP DI CLASSE**
- 3. USARE UN LINGUAGGIO ADEGUATO NELLE CONVERSAZIONI**
- 4. PONDERARE LA QUANTITÀ E LA LUNGHEZZA DEI MESSAGGI DI SCAMBIO NELLE CONVERSAZIONI (SCRITTI, AUDIO E VIDEO)**
- 5. PENSARE PRIMA DI POSTARE COMMENTI E MATERIALE (VIDEO, FOTO, IMMAGINI E AUDIO)**
- 6. RICORDARE CHE TUTTO CIÒ CHE VIENE PUBBLICATO E INVIATO RIMANE SUI SERVER O DATABASE (ANCHE SE LO CANCELLI)**
- 7. EVITARE DISCUSSIONI INUTILI O UTILI SOLO A POCHI INTERLOCUTORI**
- 8. MONITORARE IL TEMPO DI UTILIZZO**
- 9. RICORDARE D'INCONTRARE I COMPAGNI DI CLASSE NELLA VITA REALE**
- 10. SPENGERE IL CELLULARE E SCONNETTERSI DI SERA**

IL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE

IL MANIFESTO DELLA COMUNICAZIONE NON OSTILE È UN IMPEGNO DI RESPONSABILITÀ CONDIVISA PER CREARE UNA RETE RISPETTOSA E CIVILE, CHE CI RAPPRESENTI E CHE CI FACCIÀ SENTIRE IN UN LUOGO SICURO, SCRITTO E VOTATO DA UNA COMMUNITY DI OLTRE 300 COMUNICATORI, BLOGGER E INFLUENCER, E UNA CARTA CON 10 PRINCIPI UTILI A RIDEFINIRE LO STILE CON CUI STARE IN RETE E A RIDURRE, ARGINARE E COMBATTERE I LINGUAGGI NEGATIVI.

1. VIRTUALE È REALE

DICO E SCRIVO IN RETE SOLO COSE CHE HO IL CORAGGIO DI DIRE DI PERSONA.

2. SI È CIÒ CHE SI COMUNICA

LE PAROLE CHE SCELGO RACCONTANO LA PERSONA CHE SONO: MI RAPPRESENTANO.

3. LE PAROLE DANNO FORMA AL PENSIERO

MI PRENDO TUTTO IL TEMPO NECESSARIO A ESPRIMERE AL MEGLIO QUEL CHE PENSO.

4. PRIMA DI PARLARE BISOGNA ASCOLTARE

NESSUNO HA SEMPRE RAGIONE, NEANCHE IO. ASCOLTO CON ONESTÀ E APERTURA.

5. LE PAROLE SONO UN PONTE

SCELGO LE PAROLE PER COMPRENDERE, FARMI CAPIRE, AVVICINARMI AGLI ALTRI.

6. LE PAROLE HANNO CONSEGUENZE

SO CHE OGNI MIA PAROLA PUÒ AVERE CONSEGUENZE, PICCOLE O GRANDI.

7. CONDIVIDERE È UNA RESPONSABILITÀ

CONDIVIDO TESTI E IMMAGINI SOLO DOPO AVERLI LETTI, VALUTATI, COMPRESI.

8. LE IDEE SI POSSONO DISCUTERE.

LE PERSONE SI DEVONO RISPETTARE NON TRASFORMO CHI SOSTIENE OPINIONI CHE NON CONDIVIDO IN UN NEMICO DA ANNIENTARE.

9. GLI INSULTI NON SONO ARGOMENTI

NON ACCETTO INSULTI E AGGRESSIVITÀ, NEMMENO A FAVORE DELLA MIA TESTI.

10. ANCHE IL SILENZIO COMUNICA

QUANDO LA SCELTA MIGLIORE È TACERE, TACCO.

Il galateo del gruppo whatsapp della classe.

A cura di E. Buccoliero, M. Maggi,
tratto da: Educafilm contro il bullismo

Il manifesto della comunicazione non ostile

A cura di E. Buccoliero, M. Maggi,
tratto da: Educafilm contro il bullismo

Ricerca a cura di



Alberto Genziani

Educatore professionale
e Counsellor professionista

Membro attivo di Educatori di Strada



Jacopo Trabacchi

Educatore professionale

Membro attivo di Educatori di Strada

Educatori di strada

Educatori di Strada è un team di professionisti, auto-organizzato e motivato dall'esperienza comune dell'educativa di strada, della psicologia di comunità, della partecipazione attiva.

Condividiamo gli stessi valori: fiducia, responsabilità, empatia, consapevolezza, sostenibilità.

Le nostre diverse competenze sono al servizio di enti pubblici e terzo settore. Come gruppo capace di attivare reti locali, insieme possiamo sviluppare processi evolutivi e prossimi: operiamo direttamente sul territorio, promuovendo la comunità nel farsi educante e la città pubblica nel divenire educativa.



► Per info sulle nostre iniziative: www.educatoridistrada.it

info@educatoridistrada.it   #educatoridistrada