



COMUNE DI GENOVA



Università
della Strada
Gruppo Abele



Dipartimento
per le politiche della famiglia
Presidenza del Consiglio dei Ministri



Instagram

INFOrmiamoci e APPLICchiamoci

Digitale: istruzioni per l'uso



«L'educazione è il momento che decide se noi amiamo abbastanza il mondo da assumercene la responsabilità [...]. Nell'educazione si decide se noi amiamo tanto i nostri figli da non estrometterli dal nostro mondo [...], tanto da non strappargli di mano la loro occasione d'intraprendere qualcosa di nuovo, d'imprevedibile per noi; e prepararli invece al compito di rinnovare un mondo che sarà comune a tutti».

Hannah Arendt



INDICE

- 1 IL PROGETTO, di *Liana Burlando* - Agenzia per la famiglia
- 2 APPIENO. PARTIAMO DA QUI, di *Simona Baracco* e *Marzia Perrone* -
Università della Strada Gruppo Abele
- 5 INFORMATI SUL CONTESTO
- 6 Come se la cavano gli adulti?
- 7 Approfondiamo, intervista ad *Alberto Rossetti* - psicoterapeuta
- 8 APPARTENENZA. IDENTITÀ E RELAZIONI
- 11 Approfondiamo. Bisogni e sfide dell'adolescenza
- 12 APPRENDIMENTI. QUALI RISCHI?
- 13 Pericoli in rete
- 17 Comportamenti di dipendenza
- 19 Problematiche relazionali adulto-ragazzo
- 20 Approfondiamo, intervista a *Giovanna Galasso* e *Milena Primavera* -
psicoterapeute
- 21 APPUNTI DI LEGGE
- 23 Approfondiamo, intervista a *Elena Ferrara* - docente e politica
- 24 APPRODO. OPPORTUNITÀ
- 25 ATTIVITÀ
- 35 BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

IL PROGETTO

➤ È in atto da tempo una trasformazione digitale. L'emergenza pandemica per il Covid-19 ha reso ancora più evidente come la tecnologia sia una componente fondamentale della vita di ciascuno di noi: portatrice di grandi opportunità, ma anche di importanti criticità.

Agenzia per la Famiglia del Comune di Genova, con l'Università della Strada Gruppo Abele di Torino, ha perciò realizzato, tra ottobre 2021 e giugno 2022, l'articolato percorso formativo "Educazione digitale e prevenzione del cyberbullismo, rischi e opportunità", a rinforzo delle **competenze digitali** dei caregivers (familiari, insegnanti, educatori, medici, volontari etc.) di bambini e ragazzi dalla nascita ai 18 anni di età. Il progetto ha evidenziato i **rischi** e le **opportunità** connessi al web, aiutando genitori, familiari, insegnanti, educatori a instaurare con i bambini e con i ragazzi un dialogo sincero, aperto e efficace su queste tematiche. Dopo la presentazione agli Stati Generali dell'Educazione (ottobre 2021) e due incontri cittadini a novembre 2021, il percorso si

è sviluppato in quattro filoni tematici, corrispondenti ad altrettante **fasce di età** (zero-sei anni, età della scuola primaria, pre-adolescenza, adolescenza). Abbiamo sperimentato come sia difficile differenziare la propria esperienza digitale da quella analogica e come ciò sia ancora più complesso per i bambini e per i ragazzi che passano da digitale ad analogico in modo fluido e senza soluzione di continuità.

Le occasioni di confronto, conoscenza e formazione hanno generato un patrimonio di nuove **possibilità, modalità di lavoro e riflessione**. Questo "kit" è espressione del tentativo di ridisegnare il perimetro del contesto digitale con spirito critico e responsabilità. È essenziale valutare con attenzione la credibilità e l'affidabilità di ciò con cui interagiamo (web, social, chat, mail, SMS etc.) ed essere consapevoli e responsabili dei propri agiti "virtuali", dal momento che ogni nostra azione contribuisce a delineare la cornice di questo contesto e ne è parte attiva.

Liana Burlando



COMUNE DI GENOVA



Università
della Strada
Gruppo Abele



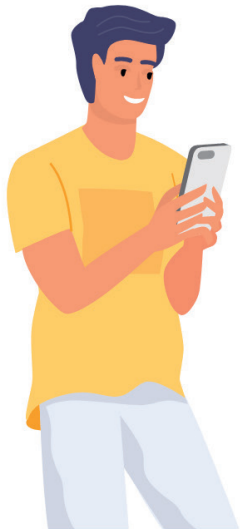

Dipartimento
per le politiche della famiglia
Presidenza del Consiglio dei Ministri

APPIENO. PARTIAMO DA QUI

➤ I ragazzi oggi, fin da piccolissimi, passano le proprie giornate interagendo con dispositivi tecnologici. Questo aspetto è valso loro la definizione di **nativi digitali**, espressione coniata da Marc Prensky (2001) per indicare le persone cresciute in una società «multischermo», che considerano le tecnologie come un elemento scontato nelle proprie vite e non provano disagio né nel manipolarle né nell'interazione con esse.

Prima di Prensky, l'economista americano Don Tapscott, nel 1998 aveva utilizzato l'espressione **net generation** per indicare quei giovani che, circondati da videogame, pc, internet avevano comportamenti,

atteggiamenti e competenze decisamente differenti dalle generazioni che li avevano preceduti. Tale **gap** risulta evidente non solo a livello comportamentale, ma anche sul piano dei processi cognitivi e della rappresentazione della realtà. Sui contenuti di queste riflessioni è in atto un dibattito scientifico ed educativo molto florido. A nostro avviso, la questione più im-



portante non consiste tanto nel trovare la definizione terminologica più adatta, quanto piuttosto nel comprendere se e in che modo i cambiamenti che si sono registrati nel corso degli anni coinvolgano in profondità il modo di pensare, di apprendere, di percepire se stessi e di vivere le relazioni. Di conseguenza, risulta urgente interrogarsi sul **ruolo ricoperto dagli adulti** nell'accompagnare e sostenere i percorsi di crescita delle giovani generazioni.

Condividiamo le riflessioni contenute nel testo *Nativi digitali* di Giuseppe Riva (2019), in cui si afferma che l'utilizzo intuitivo delle tecnologie non avviene casualmente, ma dedicando una quantità significativa di tempo e di energie all'interazione quotidiana con i nuovi media. L'essere nativi digitali non è quindi una questione generazionale, ma di capacità e competenze che vanno allenare ed educate. Ciò è stato maggiormente tangibile durante l'emergenza Covid-19, con l'introduzione e la pratica della Dad che ha evidenziato come l'essere nativi non sia presupposto di per sé abilitante alla facilità d'uso e di interazione con piattaforme e servizi disponibili sul web. Sono infatti emerse **forti disuguaglianze 'digitali'**, non solo nella disponibilità di connessioni o dispositivi, ma anche e soprattutto nelle competenze e capacità nell'utilizzo di tali strumenti.

Sempre più si è andata a delineare la necessità di parlare di **skills digitali**, non riferite esclusivamente all'apprendimento grazie all'uso delle tecnologie, ma anche alla definizione, attraverso le stesse, della propria immagine e del proprio essere, del rapporto con gli altri e con il mondo circostante. Save the Children definisce queste disuguaglianze digitali **povertà educativa digitale**, la quale incide negativamente sulle opportunità per apprendere, sperimentare, sviluppare e far fiorire liberamente capacità, talenti e aspirazioni, attraverso l'utilizzo responsabile, critico e creativo degli strumenti digitali. Su questo tema, l'organizzazione ha avviato nel nostro Paese uno studio per misurarla attraverso l'elaborazione di uno strumento denominato AbCD (Autovalutazione

di base delle Competenze Digitali). Quest'ultimo riprende ed espande il quadro di riferimento per le competenze digitali dell'Unione Europea 'Digital Competencies 2.1' (DigComp2.1), integrando anche la nuova strategia dell'UE sui Diritti dell'Infanzia e il recente Commento Generale alla Convenzione dei Diritti dell'Infanzia e dell'Adolescenza delle Nazioni Unite. Lo strumento AbCD misura, nello specifico, la mancanza sia di competenze informatiche di base (le caratteristiche e funzionalità delle applicazioni dei dispositivi digitali quali computer, tablet, smartphone), sia di capacità di costruirsi un'identità digitale, con la piena consapevolezza delle conseguenze delle proprie azioni nei confronti di se stessi e del proprio e altrui benessere. Come rilevato nello studio, le competenze informatiche di base risultano associate a bassi livelli di reddito e di istruzione dei genitori, nonché alla limitata presenza nelle loro abitazioni di dispositivi tecnologici. Riguarda invece tutti i bambini – a prescindere dal livello socio-economico delle famiglie o dall'accesso agli strumenti digitali a casa – la capacità di **definire** correttamente **se stessi**, **la propria immagine** e **il rapporto con gli altri** nel mondo virtuale, così come la capacità di non cadere in manipolazioni o fake news.



Da un'indagine AbCD, pubblicata a maggio 2022 e condotta su 772 minori di 13 anni.

Le 10 città e province italiane coinvolte: Chieti, Mestre, Milano, Napoli, Udine, Palermo, Roma, Torino, Velletri, Sassari.

I NUMERI

46.1% non riconosce una fake news

31.1% non conosce le implicazioni legali sulla condivisione di contenuti offensivi sui social

1/10 non riconosce l'importanza di avere una password sicura

56.8% non conosce le implicazioni legali sulla condivisione di contenuti offensivi sui social

29.3% non sa scaricare un file da una piattaforma della scuola

30.3% non è in grado di rendere privato il proprio profilo Instagram

È necessario quindi non soltanto garantire – a tutti i bambini e gli adolescenti – l’accesso alle tecnologie digitali a scuola e nelle proprie abitazioni, ma anche, e soprattutto, fornire strumenti utili per un utilizzo corretto e consapevole, in modo da cogliere appieno tutte le opportunità educative e di crescita che questi strumenti possono offrire.

Nell’ambito del progetto “Informiamoci e Appliciamoci. Essere presenti nel tempo 2.0” (realizzato con il contributo della Presidenza del Consiglio dei ministri Dipartimento per le politiche della famiglia), dalla collaborazione dell’Università della Strada Gruppo Abele con l’Agenzia per la Famiglia della Direzione Politiche Sociali e l’Assessorato alle Politiche Sociali del Comune di Genova, si è sviluppata la proposta di strutturare interventi di largo respiro, in grado di mobilitare non soltanto la scuola, ma anche i genitori e la comunità. Sono stati tanti gli adulti incontrati e che

hanno portato il proprio contributo alla riflessione sulla crescita di bambini e ragazzi di tutte le età, dalla nascita ai 18 anni.

Senza pretese di esaustività né velleità generalizzanti, con questo opuscolo ci si propone di sistematizzare e raccontare le tante domande che hanno animato lo scambio all’interno dei cicli formativi legati ai rischi e alle opportunità del digitale, con un focus specifico sulla fascia preadolescenziale e adolescenziale.

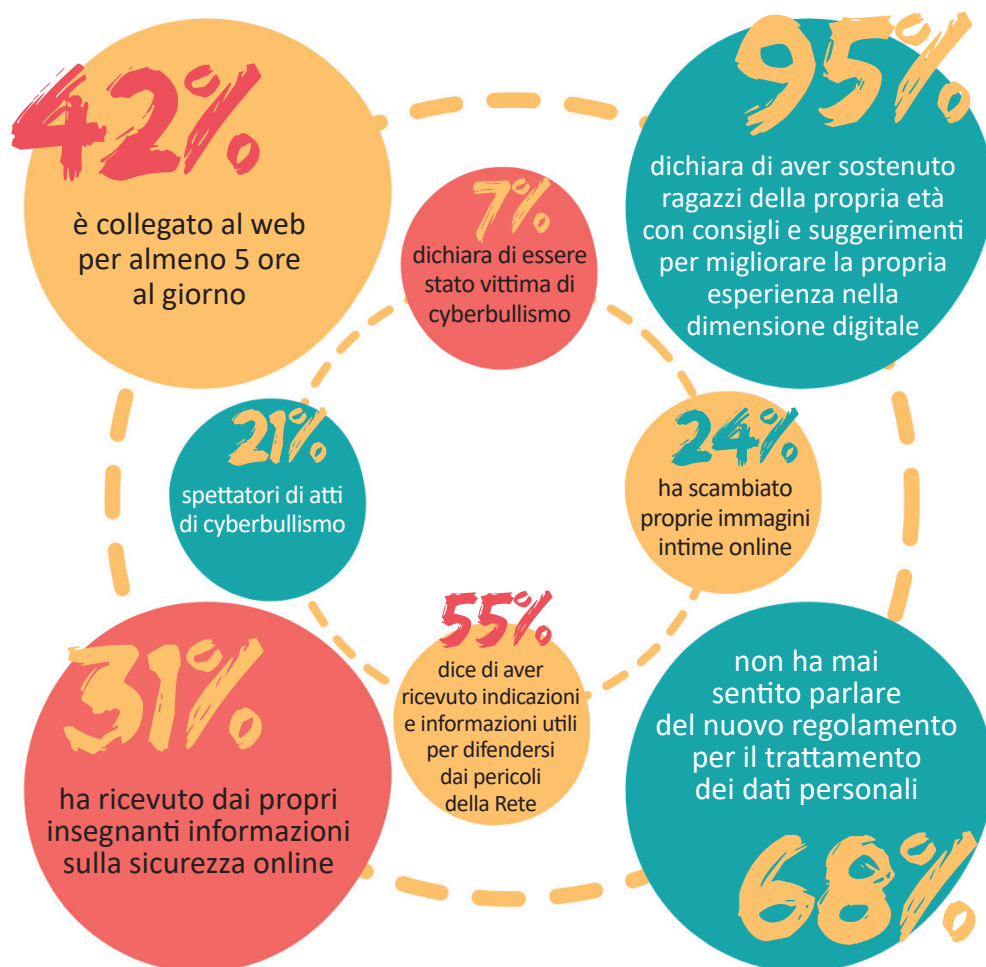
Un grazie va a insegnanti, genitori, familiari, educatori e ragazzi incontrati.

Simona Baracco e Marzia Perrone

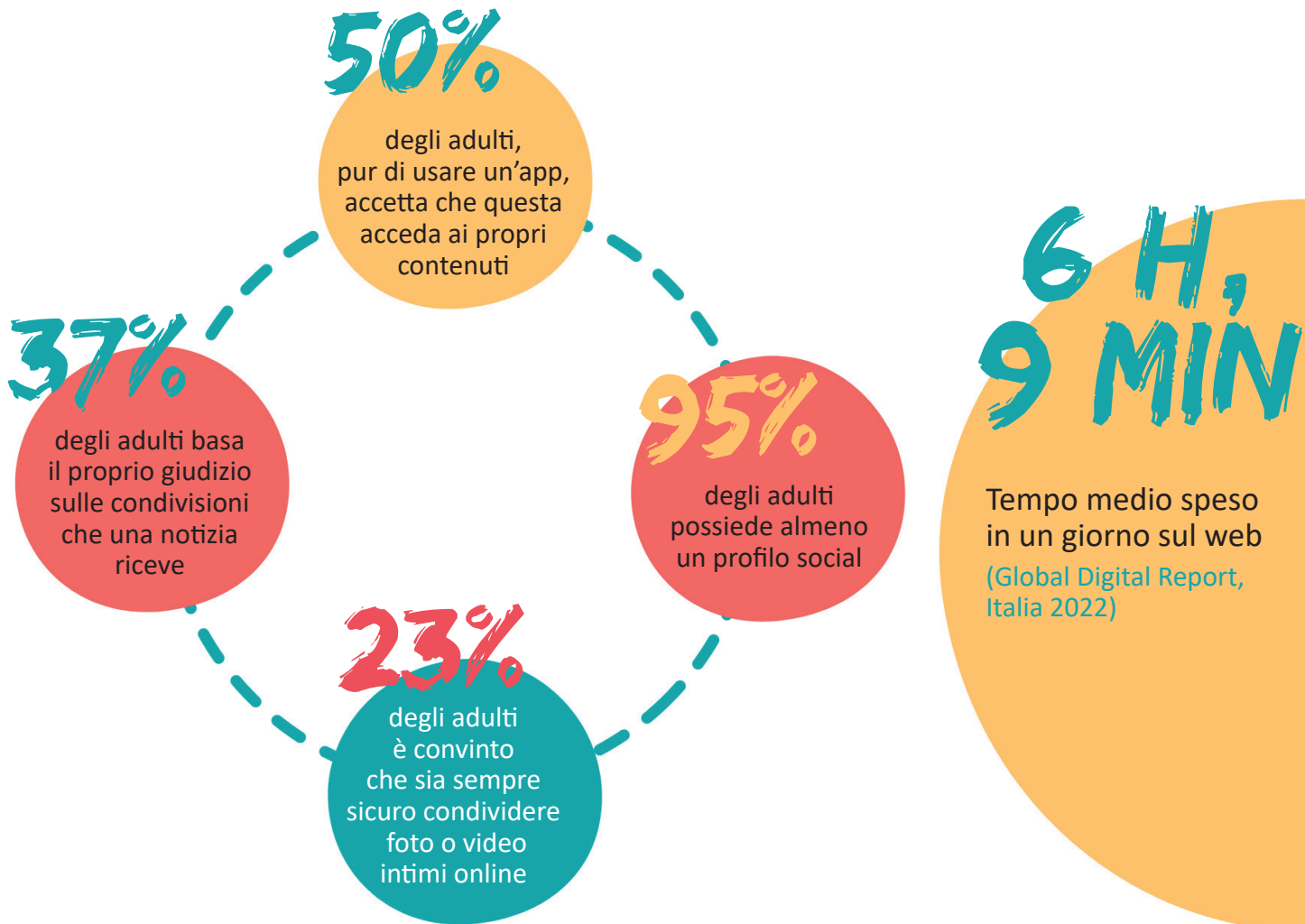


INFORMATI SUL CONTESTO

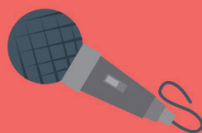
Oltre a Save the Children, anche altre realtà si sono interrogate sull'educazione digitale e, in senso più ampio, sull'utilizzo del digitale e di come esso sia entrato a far parte del nostro quotidiano. La nostra infografica racconta i numeri della ricerca, condotta su un campione di 2.472 studenti di scuole secondarie di primo e secondo grado, da Generazioni Connesse, in collaborazione con Skuola.net, Università degli Studi di Firenze e Sapienza Università di Roma – CIRMPA, in occasione del Safer Internet Day 2022.



COME SE LA CAVANO GLI ADULTI?



APPROFONDIAM



Intervista ad Alberto Rossetti*

IL WEB NELLE NOSTRE VITE

Nel momento in cui internet è diventato portatile, è entrato nelle nostre tasche e, di conseguenza, nelle nostre vite. Le tecnologie di cui stiamo parlando non sono solo strumenti, ma aprono dei mondi, dentro i quali si manifestano delle dinamiche che dobbiamo imparare a conoscere. La tecnologia di per sé non è neutra, non funziona mai isolata da un **contesto** sociale, ma in esso è inserita e fruita.

IDENTITÀ E RELAZIONI

La **sfida** è questa: riuscire a integrare le parti di noi che appaiono sui social network con il nostro reale quotidiano, collocando così la nostra voglia di esibirci e acquisendo la consapevolezza che quelle foto sono parti della nostra identità e che, come tali, ci riguardano. I social ci fanno vivere la relazione in modo più semplice e molto più velocemente, scevra da complessità e fatiche tipiche. Non è «o...o» ma «e...e». Il digitale non deve sostituire, deve affiancarsi.

PRIVACY E MINORI

Molte persone avvertono l'esigenza di raccontare la propria vita da genitori sui social network, quindi in un ambiente pubblico e non certo protetto. Questo chiama fortemente in causa la privacy del bambino. Nell'ambito della tutela si parla del diritto del genitore a pubblicare; ritengo invece che vada rimessa al centro la privacy del bambino e che vadano fatte delle **rinunce** come genitori.

CULTURA DEL DIGITALE

Penso che fare attività con il digitale sia molto importante, ma tra far utilizzare il digitale ai bambini a scuola e dar loro un cellulare di proprietà c'è un abisso. Non significa stare senza digitale, che rischierebbe di far sentire il bambino isolato dal contesto sociale, ma imparare a usarlo, a **integrarlo nella loro vita**. È inoltre fondamentale che questo passaggio avvenga **per gradi** nel percorso di crescita.

*psicoterapeuta, autore di diversi libri e pubblicazioni tra cui *Nasci. Cresci. Posta* (2017, Città Nuova)

APPARTENENZA

IDENTITÀ E RELAZIONI



➤ «Pensiamo alla crescita dei ragazzi: quali parole vi vengono in mente?». Questa la domanda di apertura di uno degli incontri serali rivolti a genitori e insegnanti. Le risposte dei partecipanti tratteggiano un'immagine dei ragazzi costellata da dubbi, incertezze e desideri, nel costante sforzo di trovare una **personale traiettoria di crescita**. Giovani che oggi si trovano davanti alle prime decisioni da prendere rispetto al proprio futuro, in un contesto caotico e in continuo cambiamento che li mette di fronte a un'infinità di strade percorribili, insinuando dentro di loro un profondo senso di smarrimento. Queste **sfide evolutive** sono accompagnate e mediate dall'utilizzo del digitale.

Quando pensiamo alla tecnologia nella vita delle persone in crescita, centrale è il termine **onlife** (vedi box), coniato da Luciano Floridi (2014) per definire il contesto ibrido nel quale viviamo, in cui decade la distinzione tra online e offline a favore di una **continua interazione tra realtà virtuale e materiale**. Secondo l'autore, la qualità della nostra esperienza è sempre più la risultante dell'interazione multiforme tra le modalità offline e online dell'esistenza. A supporto, numerosi studi neuropsicologici (Przybylski et al., 2012), evidenziano come le esperienze vissute nel

cyberspazio attivino aspetti emotivi, influenzando i modi di comunicare e di dare un senso alla realtà rapportandosi con essa. Cresciamo e entriamo in relazione in un continuo lavoro di **bricolage identitario** in cui alle narrazioni onlife che facciamo di noi stessi si sommano a quelle che gli altri fanno di noi.

LA METAFORA DELLA SOCIETÀ DELLE MANGROVIE:

«Le mangrovie crescono in un clima dove il fiume (di acqua dolce) incontra il mare (di acqua salata). In questo contesto non possiamo riconoscere se l'acqua sia dolce o salata, perché si tratta di una terza tipologia, l'acqua salmastra. Un ambiente incomprensibile se lo si guarda con l'ottica binaria.

ONLIFE è questo: la nuova esistenza nella quale la barriera fra reale e virtuale decade. Non c'è più differenza fra "online" e "offline", ma c'è appunto una "onlife": la nostra esistenza, che è ibrida come l'habitat delle mangrovie».

Luciano Floridi, 2014.

L'immagine di sé online può non corrispondere a quella del mondo fisico, in quanto può essere continuamente ridefinita in base ai feedback che essa riceve e a ciò che in quel momento il soggetto vuole **condividere con la community** in cui è inserito: postare una foto, creare stories, mettere un "like" definiscono il modo in cui ci presentiamo e siamo sui social, costruendo così la nostra "web reputation", ovvero la nostra immagine pubblica e condivisa con gli altri. Si tratta di un processo che porta a pubblicare aspetti che appartengono a ciò che un tempo avremmo definito la sfera privata; un processo spesso confuso con esibizionismo, ma che sottende il **bisogno di riconoscimento e approvazione** relazionale della propria immagine e del proprio valore. Sul tema Matteo Lancini, presidente della Fondazione Minotauro di Milano e dell'AGIPPSA (Associazione Gruppi Italiani di Psicoterapia Psicoanalitica dell'Adolescenza), associa la rete a una sorta di **incubatrice psichica virtuale** che consente ai ragazzi di vivere nuove parti dell'essere adolescenti; mettersi a nudo in modo più o meno protetto ed essere coinvolti in scambi emotivi autentici e intensi, può rappresentare un'opportunità di **coinvolgimento sociale**, di creazione di nuovi rapporti di amicizie e di mantenimento delle relazioni e dei legami con i coetanei. Sempre più importante a livello identitario risulta essere la **sperimentazione di ruoli** all'interno di congregazioni virtuali (Spiniello et al., 2015) nelle quali ritrovarsi e riconoscersi, appassionati delle medesime

attività o animati dalla difesa di valori e ideali comuni. Negli anni in cui la spinta di crescita va nella direzione di conquistare delle autonomie riconoscendosi capaci e vevoli al di fuori delle mura domestiche, la possibilità di appropriarsi dell'esperienza di condivisione e il sentirsi "parte di" ha una funzione nutritiva centrale per soddisfare un **bisogno di appartenenza**, enzima essenziale per la costruzione identitaria e relazionale.





Di aiuto alla riflessione è il punto di vista dei ragazzi, i quali affermano: «La rete offre diverse opportunità e non solamente esperienze negative: è un luogo di aggregazione in cui conoscere altre persone anche geograficamente lontane e in cui reperire informazioni su qualsiasi argomento o fenomeno. La rete è particolarmente utile per approfondire temi delicati che non riusciamo ad affrontare con gli adulti, come ad esempio la sessualità».

In questo senso, le narrazioni dei giovani incontrati raccontano di un bisogno di **esplorazione creativa** di se stessi e del desiderio di comprendere maggiormente ciò che li preoccupa e li interroga. Temi come la sessualità, le differenze di genere, le dinamiche relazionali, la violenza e il disagio psicologico emergono forti nelle loro storie, così come la necessità di ricevere risposte e non sentirsi soli o “strani”.

L'infinito bacino di informazioni e contenuti presenti nella rete, la loro facile reperibilità sembrano in tal senso rispondere in maniera immediata a una **fame di conoscenza e sperimentazione**.

Il quadro che emerge dall'ascolto degli adulti e dei ragazzi incontrati ci appare un puzzle nel quale convivono i bisogni e le sfide evolutive dei ragazzi con quelli degli adulti chiamati, nel loro ruolo educativo, a mettere in campo azioni di cura, protezione e sostegno.



APPROFONDIAMO

BISOGNI E SFIDE DELL'ADOLESCENZA



RICERCA DI NOVITÀ

Maggiore spinta alla ricerca di gratificazioni, alimentata dai cambiamenti che avvengono nei circuiti cerebrali durante l'adolescenza che crea la motivazione interna a sperimentare esperienze nuove e a vivere la vita più intensamente, con un maggior coinvolgimento.

COINVOLGIMENTO SOCIALE

Intensificazione delle relazioni e dei legami con i coetanei e nascita di nuovi rapporti di amicizia.

INTENSITÀ EMOTIVA

La maggiore intensità delle emozioni dona più vitalità all'esperienza.

ESPLORAZIONE CREATIVA

Le nuove capacità di pensiero concettuale e ragionamento astratto che emergono durante l'adolescenza consentono di mettere in discussione lo status quo, di affrontare i problemi con strategie "fuori dagli schemi", di produrre nuove idee e creare innovazione.

APPRENDIMENTI

QUALI RISCHI?



➤ Lo psicoterapeuta **Leopoldo Grosso**, relatore dell'incontro dal titolo: "APParenti: adulti e norme", riflette insieme ai partecipanti sulla funzione ricoperta dai rischi nel percorso di crescita dei ragazzi. Si interroga sulla loro utilità e ne individua tre tipologie:

- rischi necessari: utili a crescere e sperimentare;
- rischi superflui: messi in atto per spinta imitativa e/o emulativa all'interno di relazioni tra pari;
- rischi maligni: agiti in autonomia e spesso accompagnati dalla partecipazione passiva del gruppo dei pari che si limita ad assistere.

Parlare di **rischi necessari** interroga gli adulti che, pur consci delle omeopatiche funzioni dei comportamenti a rischio nel percorso di crescita dei giovani, si raccontano come spesso spinti da un insito slancio protettivo e normativo, talora accompagnato da sentimenti di paura e impotenza.

Il contesto onlife nel quale viviamo rappresenta per loro, in questi termini, una delle sfide educative dei nostri tempi: ciò che è necessario fare è non fossilizzarsi nelle proprie rappresentazioni dovute alla poca conoscenza dei mezzi in essere, ma sostenere

e accompagnare un percorso di crescita delle skills digitali, al fine di evitare possibili problematiche future. Difatti, è opportuno "abituarsi" e accogliere l'idea che tali strumenti, prima o poi, faranno parte della vita, divenendo uno dei canali primari di comunicazione e relazione.

Educare al rischio vuol dire prendere consapevolezza delle possibili minacce e criticità in essere, aprire un dialogo circa le stesse ed esserci, in un ascolto non giudicante e supportivo. Dallo scambio con adulti e ragazzi, interrogati su quali potessero essere i rischi della rete, emerge una convergenza nell'individuare le medesime insidie. Un'interessante riflessione muove dal cogliere come per i giovani tali rischi abbraccino trasversalmente tutte le fasce di età, non essendo, a loro avviso, una prerogativa esclusiva della propria generazione, così come viene raccontato invece dagli adulti. In un tentativo di sintesi raccogliamo gli stimoli emersi all'interno di tre macro-categorie di rischio.

PERICOLI IN RETE

Se con l'avvento di internet le maggiori preoccupazioni dei genitori erano legate al rischio di esposizione a contatti con persone sconosciute e a materiale pornografico, l'**incremento dell'utilizzo** da parte dei minori e l'**abbassamento dell'età media** di accesso hanno aumentato il ventaglio di possibili rischi a cui possono essere esposti. Un'indagine condotta dalle Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni evidenzia che:

- più di un terzo dei minori di età tra i 9 e i 12 anni ha un profilo personale su un social network;
- più di un terzo dei minori di età tra i 12 e i 18 anni conosce qualcuno che non ha l'età anagrafica per poter navigare all'interno dei social.

I dati forniti dalla Polizia postale in occasione del Safer Internet Day attestano che nel 2020 si è registrato un aumento del 77% di vittimizzazione dei minori rispetto all'anno precedente.

Vediamo nel dettaglio alcuni di questi pericoli della rete.

CYBERBULLING

COS'È?

«Qualunque forma di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, realizzata per via telematica, nonché la diffusione di contenuti on line aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di solare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo»
(Legge n. 71 del 28 maggio 2017 entrata in vigore il 18 giugno 2017).

IN QUALE CONTESTO?

É la **forma online del bullismo**. Se quest'ultimo generalmente si manifesta all'interno del contesto scolastico o ricreativo sociale, nel caso del cyberbullismo ci si muove in un contesto relazionale/sociale illimitato che è la rete internet, o cyberspazio. Sulle piattaforme di messaggistica e gioco online, sui social network, tramite telefonate o video.

QUALI TIPI?

FALAMING: pubblicazione di messaggi dal contenuto aggressivo, violento, volgare, denigratorio, in risposta a un'azione online di un utente (ad esempio quando esprime il proprio pensiero intervenendo su un social network).

HARASSMENT: invio continuo e reiterato di una moltitudine di messaggi informatici di carattere volgare, aggressivo e minatorio (attraverso strumenti di comunicazione come sms, e-mail, chat, social network, etc.) da parte di uno o più soggetti nei confronti di una persona individuata come bersaglio; è assimilabile, con le dovute differenze, al fenomeno del cyber-stalking.

DENIGRATION: diffusione in via informatica o telematica di notizie, fotografie o video (veri o anche artefatti), riguardanti comportamenti o situazioni imbarazzanti che coinvolgono la vittima. Forme tradizionali di bullismo trovano diffusione nella divulgazione in rete (pratica che prende il nome di cyber-bashing o happy slapping).

IMPERSONATION: attività non autorizzate poste in essere da un soggetto il quale, dopo essersi in qualche modo procurato le credenziali di accesso a uno o più account di servizi online in uso alla vittima, se ne serve per creare nocumento o imbarazzo (ad esempio attraverso l'invio di messaggi o la pubblicazione di contenuti inopportuni, facendo credere che gli stessi provengano dalla vittima).

OUTING and TRICKERY: condotta di chi, avendo ricevuto o detenuto dati, immagini intime o altro materiale sensibile della vittima (ricevuti direttamente da quest'ultima o, comunque, realizzati con il suo consenso), li diffonde tramite messaggi, chat o social network, li carica in rete senza la sua approvazione o, addirittura, contro la sua esplicita volontà.



CYBERGROOMING

Adescamento online di soggetti minori da parte degli adulti nell'intento di compiere atti sessuali. L'adescatore utilizza i numerosi strumenti di internet: chat online, forum di discussione, social network dove spesso si spaccia per adolescente al fine di rendere più credibile la lusinga. Il grooming consiste in una "tecnica psicologica" dell'abusante esercitata nei confronti del minore al fine di soddisfare le proprie tentazioni sessuali non per un rapporto occasionale, ma di lunga durata.

Alcune ricerche in ambito europeo sull'adescamento online dei minori prendono come riferimento la fascia di età tra i 10 e i 17 anni: di questi circa il 15% ha ricevuto su Internet proposte sessuali e il 34% si è imbattuto in materiali di carattere sessuale senza aver effettuato nessuna ricerca mirata. ("Libro Bianco Media e Minori 2.0" del 2018 redatto dall'Agcom)



PEDOPORNOGRAFIA

È un **reato** che consiste nel produrre, divulgare e pubblicizzare, anche per via telematica, immagini o video ritraenti bambini e adolescenti coinvolti in comportamenti sessualmente espliciti, reali o simulati (ad es. immagini realistiche, esito di manipolazioni grafiche) e qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali di persone minorenni, a fini soprattutto sessuali.

CHALLENGE

Le **sfide** sui social network consistono nella ripresa video di azioni di varia natura per pubblicarle sui social, dove di solito vengono accompagnate da un hashtag di riferimento. Alcune sono a scopo benefico o semplicemente divertenti; altre, al contrario, sono molto pericolose e rischiose per i minori, e sono le challenge estreme. Sempre più diffuse e più comuni tra bambini e adolescenti, sono una fonte di svago e si attuano, spesso, con la realizzazione di brevi video dove si invitano le altre persone a ripetere l'azione commessa.

Negli ultimi anni anche i social network hanno avuto consapevolezza della pericolosità di tali challenge, come ad esempio quella denominata "Blue Whale". Instagram in particolare ha creato dei centri di assistenza per gli adolescenti che si trovano in difficoltà, diffondendo una notifica con un messaggio di supporto: «Possiamo aiutarti? I post con parole che cerchi spesso incoraggiano comportamenti che possono causare dolore o condurre anche alla morte. Se stai attraversando un momento difficile, ci piacerebbe aiutarti».



COMPORAMENTI DI DIPENDENZA

Una delle preoccupazioni maggiormente riportate dai genitori e dagli insegnanti riguarda il fenomeno dell'**iper-connessione**: secondo loro, i ragazzi passerebbero un tempo troppo elevato connessi e ciò avrebbe un'influenza negativa sul rendimento scolastico, sulla possibilità di incontrare fisicamente i pari, sulle abitudini alimentari e circadiane. A sostegno di queste percezioni, vari studi hanno dimostrato la presenza di diverse conseguenze di tipo sintomatico derivate da problematiche di "iper-connessione": alti livelli di stress, ridotta capacità di attenzione, alterazione del ritmo sonno-veglia, progressivo isolamento e crescenti difficoltà relazionali, irregolarità dei pasti, stanchezza eccessiva, carenza di movimento, affaticamento degli occhi, mal di testa (Tonioni, 2013).

In alcuni casi questi episodi hanno avuto un grande risalto mediatico, stimolando l'opinione pubblica e il mondo scientifico a una riflessione profonda – e ancora aperta – sul rapporto tra ragazzi e tecnologie. Nel 2013, la comunità scientifica ha proposto di includere nel DSM-5 la Dipendenza da Internet, dando seguito agli studi di Ivan Goldberg (1995), che per primo aveva teorizzato il fenomeno dell' "Internet Addiction Disorder" (si rimanda al box per approfondimento). Ad oggi non è stato ancora riconosciuto come un vero e proprio disturbo: gli esperti del settore sottolineano come sia un fenomeno estremamente complesso, in continuo divenire e privo di una

definizione comune, non dotato di criteri condivisi e standardizzati. Per quanto riguarda l'iper-connessione legata a un uso massiccio e ripetitivo di giochi che si svolgono attraverso Internet, spesso con altri giocatori, e che potrebbero portare ad assuefazione e a problematiche psicofisiche, gli esperti hanno convenuto di inserire all'interno del DSM-5 l'Internet Gaming Disorder (vedi box).



INTERNET ADDICTION

È un disturbo del controllo degli impulsi, che spinge la persona che ne soffre a fare un **uso smodato e patologico** di computer, tablet o cellulari dotati di connessione alla rete.

È caratterizzata da:

- bisogno di trascorrere in rete un tempo sempre maggiore e di connettersi sempre più spesso, per ottenere soddisfazione;
- marcata riduzione dell'interesse per ogni altra attività che non riguardi l'uso di Internet;
- agitazione, sintomi depressivi e ansiosi, pensieri ossessivi se l'utilizzo viene interrotto o ridotto;
- incapacità di interrompere o tenere sotto controllo l'utilizzo di Internet;
- continuo utilizzo del web nonostante la consapevolezza di aver sviluppato dei problemi di ordine sociale, psicologico e fisico (difficoltà del sonno, problemi familiari e coniugali, problemi scolastici);
- totale assorbimento del soggetto nel mondo virtuale, che può interferire con le normali azioni quotidiane.

Nei bambini l'uso eccessivo della tecnologia è correlato a disturbi dello sviluppo e a ridotte capacità socio-relazionali; nei ragazzi l'uso eccessivo di internet e dei social, può essere legato a problemi di obesità, difficoltà relazionali, ansia, attacchi di panico, insonnia, aggressività e bassa autostima (Goldberg, 1995).



INTERNET GAMING DISORDER

La dipendenza dal gioco online è stata, recentemente, inserita nella terza sezione del DSM-5. Può essere associata a conseguenze per la salute psicofisica della persona che vanno dalla riduzione delle relazioni interpersonali all'isolamento, dalle variazioni del peso corporeo all'alternanza del tono dell'umore e irritabilità.

PROBLEMATICHE RELAZIONALI ADULTO-RAGAZZO



Gli adulti ci raccontano inoltre come sia difficile normare e **aprire un dialogo** circa modalità e frequenza di utilizzo delle tecnologie, e come spesso tale tematica divenga il fulcro di accesi conflitti in casa e a scuola.

Poniamo un esempio tra tanti: un genitore che vieta al figlio l'utilizzo del cellulare nel tentativo di educarlo a un corretto uso del dispositivo, provoca una reazione di rabbia percepita come eccessiva e immotivata; il ragazzo, invece, vive tale gesto come una vera e propria privazione di un bisogno e di un diritto che per lui sono primari. Ha questa reazione di rabbia perché si sente escluso dai propri pari.

Ascoltando queste narrazioni emerge forte come il digitale sia diventato un focus attorno al quale si gioca una partita educativa e relazionale più ampia, da sempre presente. La posta in gioco, per gli adulti, è legata all'utilizzo della norma in una cornice di **autorevolezza** e, per i ragazzi, al tentativo di conquistare una sempre maggiore **autonomia** anche attraverso comportamenti rischiosi e sfidanti.

APPROFONDIAM

Intervista a Giovanna Galasso e Milena Primavera*

IL RITIRO SOCIALE

M: Il ritiro sociale è un adolescente, talvolta preadolescente o giovane adulto, che decide di disinvestire le proprie energie nelle relazioni sociali con il mondo. Questo disinvestimento è caratterizzato da ansia, umore disforico, un'inversione del ritmo circadiano, un isolamento anche rispetto al resto della famiglia.

G: Ritiro sociale sì, ma fino a un certo punto. C'è il ritiro sociale esterno – dalla scuola, dai luoghi di aggregazione, con i pari – ma c'è tutto un mondo online nel virtuale che molte volte incentiva la relazione sociale, come ad esempio il gaming dei videogiochi.

GIOVANI E DIGITALE

M: Il digitale è una dimensione quotidiana, fisiologica che fa parte della vita. Si parla di onlife quando la dimensione del reale e del digitale sono completamente interconnesse tra loro. La dimensione del digitale per i ragazzi è fondamentale, ne sono immersi fin da piccoli e non si può quindi pretendere che, all'improvviso, vi rinunci.

G: Sono convinta che il digitale abbia un valore di ponte tra il proprio mondo interno e il modo di portarlo nel mondo esterno. Ha l'accesso veloce e immediato, possiamo ritenerlo la nuova agenzia educativa, ma questo ovviamente non compensa l'assenza da scuola.

L'APPROCCIO DEI GENITORI

M: Attraverso il progetto Nove e 3/4 incontro genitori preoccupatissimi, parlano subito di dipendenza. Vanno aiutati e rassicurati a comprendere che Internet non dovrebbe essere un capro espiatorio. L'origine della sofferenza dei ragazzi andrebbe indagata allargando il campo di osservazione.

G: I genitori nutrono anche preoccupazioni legate alla dispersione scolastica. Emerge un loro vissuto di impotenza e fallimento, si domandano come hanno educato i figli e dove abbiano fallito rispetto alla loro crescita. Trapelano anche rabbia mista a frustrazione, frutto dell'incapacità di entrare in relazione con un figlio che ha deluso le aspettative.

EDUCAZIONE DIGITALE

M: Gli adulti devono avvicinarsi al mondo del digitale. Ci deve essere uno scambio e un confronto, alimentato dalla curiosità sugli interessi dei propri figli, anche in tale ambito. Dalla mia esperienza, ciò avviene ancora poco.

G: Molti genitori utilizzano il cellulare come defaticante, consegnandolo ai propri figli per distrarli quando stanchi e impegnati, abituandoli, di fatto, a riempire il prezioso tempo della noia.

*Giovanna Galasso, psicoterapeuta, lavora nel servizio Accoglienza e trattamento del Gruppo Abele. Milena Primavera, psicoterapeuta, è responsabile del progetto "Nove e 3/4" del Gruppo Abele.

APPUNTI DI LEGGE

➤ Il tema del digitale, declinato in tutte le sue sfumature (utilizzo, privacy, consenso, minori, rischi della rete), è normato sia da leggi nazionali sia da direttive europee. Ne abbiamo individuato una selezione, come spunto di riflessione e focus.

La legge 71/2017 (“Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo”), all’articolo 2 “Tutela della dignità del minore”, offre la possibilità dai 14 ai 18 anni di segnalare un contenuto ritenuto lesivo della propria dignità e chiederne la rimozione, il blocco o l’occultamento al titolare del trattamento. Il provider ha 24 ore per prendere in carico l’istanza e 24 per provvedere. In caso di inerzia, analoga richiesta può essere rivolta al Garante della privacy. È stata la prima legge in Europa sul fenomeno.

La Direttiva europea 2018/1808, adottata il 14 novembre 2018 e recante la modifica della direttiva 2010/13/UE, riguarda il coordinamento di determinate disposizioni legislative, regolamentari e amministrative degli Stati membri concernenti la fornitura di servizi di media audiovisivi, in considerazione dell’evoluzione delle realtà del mercato. La novità più importante in essa contenuta riguarda la tutela dei minori con riferimento ai materiali trasmessi attraverso le nuove piattaforme per la condivisione di audio e video, anche quando si tratta di contenuti generati dagli utenti, in modo automatizzato o con

algoritmi. Più nel dettaglio, intervenendo sulla direttiva 2010/13/UE, rafforza le disposizioni in materia di tutela dei minori, imponendo agli Stati membri di introdurre misure volte ad assicurare che i fornitori di piattaforme per la condivisione di video, soggetti alla propria giurisdizione, adottino norme adeguate a tutelare i minori «da programmi, video generati dagli utenti e comunicazioni commerciali audiovisive, che possano nuocere al loro sviluppo fisico, mentale o morale».



Gli aspetti critici legati al mondo dei social, infatti, si amplificano per la fascia di utenza dei minorenni, particolarmente esposti ai pericoli della rete: sebbene l'uso di internet rappresenti ormai una parte imprescindibile della vita quotidiana dei ragazzi, la loro più limitata capacità di autodeterminarsi, nonché la loro maggiore vulnerabilità, pongono esigenze di prevenzione dalle insidie del mondo virtuale.

Il Commento generale n. 25, adottato dal Comitato Onu sui diritti dell'infanzia nell'86esima sessione (dal 18 gennaio al 5 febbraio 2021), richiama in primo luogo quattro principi generali della Convenzione di New York del 1989: non discriminazione; superiore interesse del minore; diritto alla vita, alla sopravvivenza e allo sviluppo; rispetto delle opinioni del minore. Tali principi costituiscono la prospettiva attraverso la quale osservare l'attuazione di tutti gli altri diritti e operano come guida per determinare le misure necessarie a garantire la realizzazione dei diritti dei minorenni, anche nell'ambiente digitale.

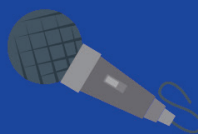


Sul tema **minorenni e social**, il punto di riferimento generale è la legge federale Children's Online Privacy Protection (COPPA) degli Stati Uniti, in vigore dal 2000, che raccoglie online informazioni personali su minori di età inferiore ai 13 anni. La legge indica i dati sulla privacy che un operatore di un sito web deve inserire, quando e come chiedere il consenso di un genitore e quali sono le responsabilità del web in merito alla protezione e alla sicurezza dei minori e della loro privacy, on line. In Italia, il Garante per la protezione dei dati personali (noto anche come Garante della Privacy) ha intrapreso diverse iniziative a tutela dei minori in rete.

Infine, il **Decreto Legislativo 101 del 10 agosto 2018 (GDPR)** ha allineato a 14 anni la titolarità del consenso per il trattamento dei dati personali. Un elemento di coerenza con le disposizioni contenute nella L. 71/17 per i ragazzi dai 14 ai 18 anni (tenendo presente che non potrebbero accedere alle piattaforme social network prima dei 13 anni).



APPROFONDIAM



Intervista a Elena Ferrara*

CAROLINA PICCHIO...

Sono stata la sua insegnante di musica in una scuola secondaria di primo grado, a Novara; nel novembre 2012, Carolina era andata in un locale con alcuni amici, aveva bevuto troppo e si era chiusa in bagno. Lì, era stata raggiunta da un gruppo di ragazzi che l'avevano accerchiata, simulando atti sessuali e filmandoli. Il video era diventato virale, rimbalzando tra le varie chat prima e sui social poi. Lei non aveva retto alla vergogna e, la notte tra il 4 e il 5 gennaio 2013 si tolse la vita. Ricordo il suo fiero temperamento, l'energia positiva e la sensibilità nelle relazioni interpersonali. Allora, le sue parole d'addio costituirono una lucida denuncia rispetto alle condotte umilianti, ostili e prevaricatorie che stavano lievitando sui social network tra le persone di minore età.

CULTURA E AZIONI

Molto è stato fatto per affrontare il fenomeno in modo sinergico tra scuola e servizi territoriali, anche grazie al contributo apportato dalla maggior parte delle Regioni con approvazione di apposite leggi regionali o di misure specifiche in leggi dedicate ai minori. Possiamo dire che il fenomeno – fino a qualche anno fa quasi del tutto sommerso – è ormai ben percepito. L'abuso del termine cyberbullismo non facilita il lavoro che, anche con il prezioso sostegno delle forze dell'ordine e della magistratura minorile, si sta facendo nelle nostre scuole come nelle palestre e negli oratori. Importante è in questo senso il contributo della Legge 92/19 sul reinserimento dell'educazione civica nelle scuole.

...IL SUO ESEMPIO

Nel corso di questi anni, molti ragazzi hanno compreso l'importanza di intervenire, interrompendo le catene d'odio e segnalando gli episodi di prevaricazione a peer educator o ad adulti di riferimento. Non si tratta di limitare il tutto alla dualità "bullo-vittima", ma comprendere che i fenomeni di prevaricazione sono il frutto di contesti che hanno favorito condotte di vittimizzazione e di violenza. Come nella lotta alla cultura mafiosa, gli adolescenti spesso ben comprendono la necessità di contrastare l'omertà sconfiggendo le logiche di "potere" particolarmente temibili se agite sull'immaterialità del web.

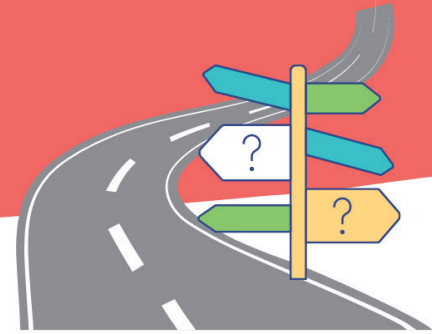
LE BUONE PRASSI

Innanzitutto, non colpevolizziamo né giudichiamo un ragazzo che ha agito atti di questo genere. Evitiamo la sua esclusione dal gruppo e la relativa punizione, ma attiviamo la comprensione. Occorre che si interiorizzi, dalla preadolescenza in avanti, il concetto che le foto pubblicate possono finire nelle mani sbagliate, perché la rete è piena di buchi. Parimenti, la vittima deve conoscere i propri diritti. Nei ragazzi è opportuno e fondamentale sviluppare capacità intrecciate tra on-line e off-line. Infine, la scuola e la famiglia devono creare e alimentare un'alleanza educativa anche per quanto riguarda il digitale.

*già amministratrice comunale, senatrice, promotrice della legge 71/2017

APPRODO

OPPORTUNITÀ



➤ La prima domanda che ha fatto capolino nei nostri incontri è stata: «**Si può insegnare senza Stare?**».

Tiziana Cecchinelli, psicoterapeuta genovese relatrice nell'incontro "Appartenenza: socialità", afferma che «noi siamo il libro sul quale i ragazzi studiano», sottolineando come l'arte educativa passi anche e soprattutto da ciò che si è e si fa insieme con i ragazzi, oltre che da ciò che si dice.

«Punti di riferimento coerenti e credibili» è il monito di Luigi Ciotti, che suggerisce agli adulti di essere da esempio e di favorire le condizioni affinché i ragazzi si sentano accolti e riconosciuti. Guardiamo in questo senso a una responsabilità più ampia nella quale è centrale la relazione tra il ragazzo e l'adulto e la capacità di quest'ultimo di strutturare in maniera flessibile delle strategie di aggancio e di incontro con i giovani. Il discorso si allarga quando pensiamo alle tecnologie, attorno alle quali nel corso degli incontri ci si è interrogati su diverse questioni. Tra queste, se sia possibile **generare prossimità online**; se il guadagno delle tecnologie non possa essere l'occasione per costruire legami intergenerazionali; se la distanza descritta dagli adulti incontrati non sia rottura del legame ma, invece, creazione di una "D-Stanza"* , un luogo e un tempo altro per poter dialogare, scambiare e condividere i propri desideri, la propria visione del mondo, narrare la propria storia a un adulto che ascolta attento e curioso.

La nostra proposta parte da qui, nella convinzione che lo strumento digitale fine a se stesso sia inutile; viceversa, acquista senso e valore se rappresenta il medium della relazione tra il ragazzo e l'adulto, purché quest'ultimo si interessi di come il giovane lo utilizza.

Nelle pagine seguenti troverete una serie di attività per APPLICARCI, accompagnare i ragazzi a **stare con noi**, tra loro e con se stessi.

L'adulto, con la propria esperienza, giocherà un ruolo di "cornice"; sarà presente ma non ingombrante, né giudicante. Potrà quindi accompagnare le relazioni, rendendo i ragazzi protagonisti attivi e fornitori di feedback importanti, che dovrà essere in grado di valorizzare. Stimolare la partecipazione permetterà ai ragazzi di esplorare il ventaglio di possibili scelte, favorendo la crescita di competenze utili a perseguire il proprio benessere e quello altrui.

* La D-Stanza è un termine utilizzato dalla società cooperativa Transiti per indicare una piattaforma online dedicata e sicura costruita su misura per i servizi di psicologia online. Per approfondimenti <https://transiti.net/>

SUGGERIMENTI

- Preferire la disposizione in cerchio.
- Accogliere le opinioni dei partecipanti.
- Stimolare il confronto tra i partecipanti mediante domande che indaghino le loro motivazioni.
- Nei momenti di tensione, si possono gestire i conflitti favorendo l'incontro tra punti di vista differenti e ricordando ai partecipanti che ogni opinione ha valore e deve essere rispettata.



AVATAR



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 1 ora



Materiale: fogli, matite e/o pennarelli



Metodo: lavoro individuale e confronto in gruppo



Sequenza

- presentazione dell'attività;
- avvio dell'attività;
- confronto in gruppo.



Descrizione

Ai partecipanti viene chiesto di disegnare cosa internet rappresenti per ciascuno. Successivamente si chiede di dare un titolo al disegno e di posizionarsi graficamente sopra di esso. Terminata l'attività si invitano i ragazzi a un momento di confronto (15/20 min) nel quale discutere sulle differenze emerse.

OBIETTIVI

- **Potenziare la comunicazione e la conoscenza tra i partecipanti.**
- **Facilitare lo scambio di punti di vista.**
- **Indagare le rappresentazioni circa il digitale.**

VERO O FALSO?



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 1 ora



Materiale: 3 cartelloni, pennarello e scotch



Metodo: confronto in gruppo



Sequenza

- attaccare i tre cartelloni in 3 diverse pareti;
- invitare i partecipanti al centro della stanza;
- presentare l'attività;
- avviare l'attività.



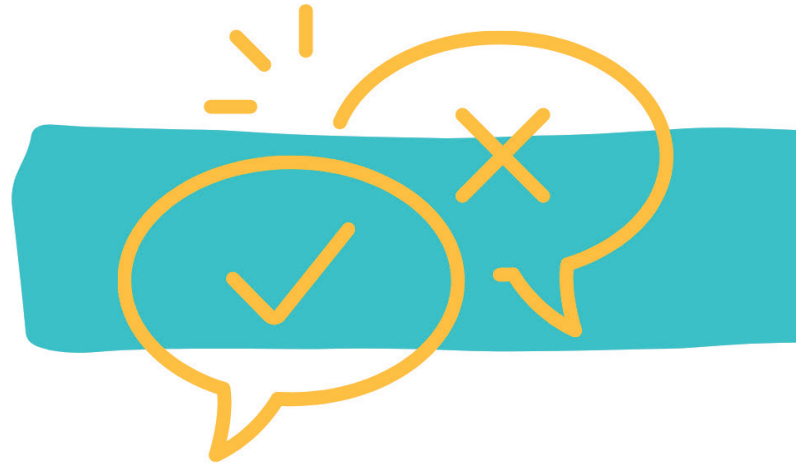
Descrizione

I partecipanti devono alzarsi e raggiungere il centro della stanza. Spiegate loro che dovranno muoversi a seconda che l'affermazione che pronuncerete sia per loro vera o falsa. Scrivete sui 3 cartelloni rispettivamente «è vero», «non è vero» e «non so». In seguito a ogni domanda o affermazione, chiedete le motivazioni della scelta e date loro la possibilità di spostarsi se, in seguito al confronto con gli altri, cambiano idea.

Le affermazioni o domande sono a discrezione di chi conduce l'attività.

Possibili frasi:

- *Su internet non esistono regole.*
- *Forse esiste qualche regola, ma tanto se la infrangi non ti succede nulla.*
- *Le cose scritte su internet non fanno male quanto quelle dette in faccia.*
- *Su internet ho il controllo delle mie immagini.*
- *Non mi è mai capitato niente di spiacevole online.*
- *Esiste un'età minima per accedere ai social.*
- *Conosco di persona tutti i miei amici online.*





OBIETTIVI

- Sviluppare una maggiore sensibilità rispetto ai rischi del condividere la propria identità sui social.
- Aumentare la consapevolezza circa il passaggio delle proprie informazioni private tra terzi.
- Rendere i partecipanti più consapevoli rispetto alla discrepanza tra reale e virtuale.

INDOVINA CHI?



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 1 ora e mezza



Materiale: Post-it, penne, cartellone, scotch



Metodo: lavoro individuale e confronto in gruppo



Sequenza

- presentazione attività;
- avvio attività;
- discussione di gruppo.



Descrizione: questa attività si compone di 4 fasi.

Fase 1: viene chiesto ai ragazzi di arrivare il giorno dell'attività con una foto stampata che li rappresenti, senza riprendere il volto e senza che questa venga condivisa con gli altri.

Fase 2: in aula i partecipanti prendono un Post-it e su ciascuno scrivono la frase «lo sono...» seguita da 3 aggettivi, che non dovranno comunicare agli altri.

Fase 3: si raccolgono i Post-it e le foto e li si presentano in maniera alternata ai partecipanti, che dovranno, per ciascun stimolo, indovinare l'identità del compagno, attribuendo le caratteristiche descritte. Mano a mano che si procede si completa un cartellone collettivo posto al centro della stanza affiancando foto, Post-it e nome.

Fase 4: terminata l'attività si invitano i partecipanti a un momento di confronto nel quale discutere sulle differenze di identità emerse.

ONLIFE



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 1 ora



Materiale: scotch di carta per la linea



Metodo: confronto in gruppo



Sequenza

- predisporre i banchi e le sedie al centro della stanza;
- creare una linea al centro della stanza (immaginaria o reale) posizionando all'estremità sinistra un «Sì» e a quella destra un «No»;
- presentare l'attività;
- avviare l'attività;
- discussione di gruppo.



Descrizione: questa attività si compone di 3 fasi.

Fase 1: al centro della stanza c'è una linea tracciata con del nastro adesivo, a sinistra della quale ci si posiziona per il «Sì» e a destra per il «No». Si spiega ai partecipanti che verranno lette loro delle affermazioni e che, per rispondere, dovranno posizionarsi fisicamente lungo la linea in base alla propria opinione.

Fase 2: si leggono man mano le affermazioni, come per esempio:

- *Il virtuale è diverso dal reale.*
- *Mi è capitato di ricevere commenti violenti/aggressivi/antipatici nel corso di una conversazione su una chat o su un social network.*
- *Non è sicuro, ma se vengono diffusi dati personali/intimi la responsabilità è soprattutto di chi diffonde.*
- *Possiedo la password di accesso allo smartphone di mio fratello/mia sorella/amico/a.*

A ogni posizionamento si può chiedere ai partecipanti di spiegare il perché della propria scelta.

Fase 3: terminata l'attività si invitano i partecipanti a un momento di confronto (15/20 min) per discutere sulle differenze di posizionamento emerse.



OBIETTIVI

- Aumentare la consapevolezza su temi come: il consenso online, la fiducia, la libertà e il rispetto online.
- Favorire una riflessione critica rispetto all'influenza esercitata dalla dimensione virtuale sulla vita reale.
- Aumentare la sensibilità dei partecipanti rispetto al tema della condivisione di informazioni personali in rete e al cyberbullismo.



VIOLA NELLA RETE



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 1 ora e mezza



Materiale: Cartellone e Post-it, Libro *Viola nella rete*, di Elisabetta Belotti, Edizioni Einaudi Ragazzi



Metodo: lavoro in gruppo



Sequenza

- presentazione attività;
- avvio attività;
- discussione di gruppo.



Descrizione: lo svolgimento dell'attività prevede 4 fasi

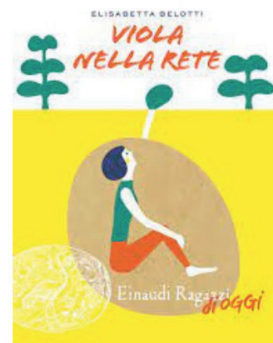
Fase 1: nella stanza viene posizionato un cartellone con le scritte:

«Cosa fa? Cosa sente? Di cosa ha bisogno?».

Fase 2: i partecipanti vengono divisi in gruppi. A ciascuno vengono consegnati 3 Post-it e assegnato un ruolo (Chiara, Viola, Leo l'insegnante, il genitore...) nelle cui vesti si dovrà rispondere alle domande di cui sopra. I sottogruppi discutono per mezz'ora e rispondono sui Post-it alle domande.

Fase 3: i partecipanti devono attaccare i Post-it con le proprie risposte sul cartellone.

Fase 4: una volta terminata l'operazione, il gruppo ragionerà sulle differenti risposte emerse e ne discuterà in plenaria.



HATER&TROLL



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 2 incontri da 2 ore (tot=4 ore) + 1 ora intervista



Materiale: supporti digitali (pc o cellulari)



Metodo: lavoro in gruppo



Sequenza

- presentazione attività;
- avvio attività;
- discussione di gruppo.



Descrizione:

L'attività prevede la produzione di un'intervista sul tema dell'hate speech a partire dalla ricerca in rete di discorsi d'odio associati a personaggi noti oppure da video che chi conduce l'attività può facilmente reperire da Youtube.

Lo svolgimento dell'attività prevede 3 fasi:

Fase 1: i partecipanti divisi in gruppi vengono invitati ad analizzare in rete un caso di discorso d'odio. Chi conduce l'attività può consigliare di cercare sul motore di ricerca il nome del personaggio scelto affiancato al termine "hate speech". Viene chiesto loro di completare l'anagramma della parola hate speech che verrà condivisa in gruppo allargato.

Fase 2: a partire dalle riflessioni della prima fase si chiede ai partecipanti di immaginare una struttura di intervista con specifiche domande da somministrare a persone esterne (amici, familiari ecc..). Ad esempio:

«Per te è più facile o più difficile comunicare online?»

«Sei mai stato vittima di un episodio di odio online? Se sì, come ti sei sentito?»

«Qual è la conseguenza di insulti o offese online?»

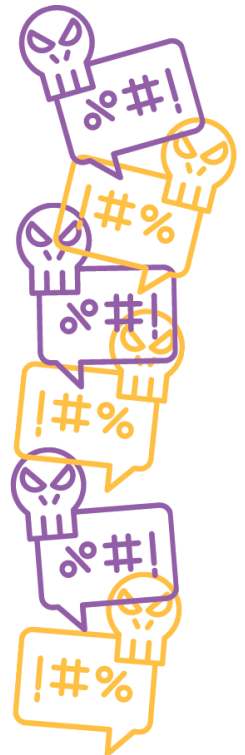
«Cosa si può fare per arginare il problema dell'odio online?»

Fase 3: individualmente o a coppie, le interviste saranno registrate.

Successivamente ogni gruppo raccoglierà i dati ed esporrà agli altri le risposte più significative e/o frequenti. Insieme si proverà a immaginare delle strategie di difesa al discorso d'odio online.

OBIETTIVI

- Stimolare il pensiero critico.
- Aumentare la consapevolezza rispetto al linguaggio come strumento in grado di negare i diritti altrui in rete.
- Implementare la capacità di individuare e contrastare i discorsi di odio in rete.
- Implementare la capacità di "mettersi nei panni dell'altro".
- Fornire delle strategie per difendersi dall'hate speech.
- Promuovere la solidarietà, il rispetto.



FAKE OR NOT?



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 1 incontro di 2 ore + variante (+1 ora e mezza)



Materiale:

- Fogli di carta, cartoncini, penne e pennarelli
- Articoli notizie (cartacei o digitali)
- Strumenti digitali (pc, tablet, cellulari)



Metodo: individuale e confronto in gruppo



Sequenza

- Fase preliminare di preparazione dell'attività: creazione di un quiz (si suggerisce la seguente piattaforma: <https://kahoot.com/>) nel quale inserire le fake news (si consiglia di reperirle sul sito <https://www.butac.it/bufala/>).
- Presentazione dell'attività
- Formazione di eventuali coppie
- Avvio attività
- Discussione di gruppo



Lo svolgimento dell'attività prevede 3 fasi:

Fase 1: gioco a quiz (da soli o in coppia) nel quale ai partecipanti vengono mostrate alcune notizie (selezionate in precedenza); in breve tempo devono riconoscere, senza poter accedere alla rete, se sono vere o false. Al termine si verificano insieme le notizie con l'obiettivo di smascherare le eventuali bufale.

Fase 2: utilizzando il pc, la rete etc. i partecipanti in coppia devono immaginare e creare due "breaking news" ovvero notizie dell'ultima ora: una vera e una falsa (possono utilizzare <https://breakyourownnews.com/>). Successivamente si scaricano e stampano le immagini create e i partecipanti si sfidano a gruppi di 4 a turno al centro della stanza, scambiandosi le notizie e provando a individuare quella vera e quella falsa.

Fase 3: confronto e condivisione finale per mettere in luce le caratteristiche delle fake news. Si stimola il confronto sugli elementi che facilitano l'individuazione di bufale e quelli che invece la ostacolano.

- Possibile variante aggiuntiva all'attività: si dividono i partecipanti in due sottogruppi e si dà la seguente consegna «Come aiuteresti un ragazzo più piccolo di te a difendersi dalle fake news? Stila un decalogo di buone prassi».



OBIETTIVI

- Incrementare le conoscenze degli partecipanti rispetto al tema delle fake news.
- Fornire strumenti per identificarle e imparare a evitarle.
- Sviluppare il pensiero critico e la creatività dei partecipanti.

IL PROCESSO



Ragazze e ragazzi 11/18 anni



Partecipanti: max 30 partecipanti



Durata: 2 ore



Materiale: fogli del copione



Metodo: lavoro in gruppo



Sequenza

- presentazione attività;
- avvio attività;
- discussione di gruppo.



Descrizione:

Viene messo in scena un “processo” in tribunale, con i seguenti personaggi: il giudice, gli imputati, la vittima e le 3 giurie. L’attività presenta 3 fasi:

Fase 1: la preparazione. Vengono scelti 3 volontari per la drammatizzazione che escono dalla stanza per studiare i rispettivi fogli di ruolo. Dopodichè bisogna formare 3 gruppi, ognuno dei quali rappresenta una giuria che dovrà emettere una sentenza sul caso.

Fase 2: la sentenza. I 3 gruppi si riuniscono per stabilire chi sia il colpevole, guidati da una griglia di domande (fornite da chi conduce l’attività). Dovranno poi individuare un portavoce che legge la sentenza.

Fase 3: il dibattito.

Tutti i protagonisti si mettono in cerchio per discutere la sentenza.

OBIETTIVI

- Rafforzare e valutare l’avvenuto trasferimento dei contenuti teorici trattati.
- Promuovere la riflessione sul tema della fiducia.
- Stimolare la riflessione rispetto alle ragioni che spingono ad agire certi comportamenti.
- Consapevolizzare rispetto ai rischi e alle conseguenze sulle vittime e su chi viola i suoi diritti.

La sceneggiatura prevede una dinamica di presunta violazione di uno o più diritti e ogni partecipante avrà un ruolo specifico.

Dopo aver stabilito i ruoli, ogni partecipante dovrà studiare la propria parte.

Il resto del gruppo costituirà il pubblico e potrà essere chiamato a testimoniare.

Convocate i personaggi del tribunale e collocateli in modo tale da ricreare il setting del tribunale (ad esempio, il giudice dietro alla cattedra/scrivania).

Un possibile copione da seguire è:

- Parla il giudice.
- Parla la vittima.
- Il giudice e la giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti.
- Parla l'imputato.
- Il giudice e la giuria possono fare domande per chiarire meglio i fatti.
- Intervengono i membri della giuria.
- Le giurie si riuniscono ed elaborano il verdetto. Propongono soluzioni e suggerimenti su come si sarebbe potuto evitare il reato in questione.
- Viene emessa e letta la sentenza.



IL COPIONE*



GIURIA

Quali sono i fatti?

Come sono accaduti?

Quali diritti sono stati violati?

Come può difendersi la vittima o come avrebbe potuto evitare ciò che ha subito?

Quali informazioni, suggerimenti o riflessioni si possono fare riguardo a questo tema?

VITTIMA

Da pochi mesi stavi con un ragazzo, molto bello e molto simpatico, sembrava tutto perfetto.

Una settimana fa, chattando con lui a notte fonda, su sua richiesta, hai inviato sulla vostra chat di WhatsApp delle tue foto molto sexy. Inizialmente ti sei detta «perché no? In fondo è il mio ragazzo...», ma forse hai esagerato un po'.

Il giorno successivo torni a scuola e il clima è strano, molti ragazzi e ragazze ridacchiano e ti squadrono dalla testa ai piedi. Con il passare delle ore le cose peggiorano, inizi a sentire delle battute sgradevoli sul tuo fisico e sulla tua persona: per gli altri ora sei una poco di buono. Presto capisci che le foto che avevi inviato al tuo ragazzo la sera prima sono finite sul cellulare di tutti gli studenti della tua scuola e hanno ricevuto centinaia di visualizzazioni su un blog. Adesso vuoi giustizia e hai denunciato il tuo ex ragazzo che ha commesso l'errore di inviare le foto a un suo amico. Stai male e ti chiedi solo «perché ha tradito la mia fiducia? Perché mi ha fatto questo?».

Tu richiedi:

- Che sul blog ti vengano fatte le scuse.
- Che le tue immagini vengano cancellate ovunque.
- Un risarcimento per danni morali di 10.000 euro.

SOSPETTATO 1

Sei l'ex ragazzo della vittima: alcuni giorni fa ti ha mandato alcune foto molto sexy. Senza pensarci troppo e per vantarti un po' le hai girate al tuo migliore amico. Non immaginavi che lui le avrebbe pubblicate su un blog e che nel giro di poche ore sarebbero finite sui cellulari di tutti gli studenti della scuola. Ti sei fidato e il tuo amico ti ha tradito per i propri interessi!

Sei molto dispiaciuto per l'accaduto, ma in fondo non è colpa tua... tu le hai semplicemente girate a un tuo amico, come d'altro canto lei le aveva girate a te. È lui che ha deciso di diffonderle su internet, lui deve essere punito! E poi lei avrebbe dovuto stare più attenta! Difenditi con forza e accusa lei del fatto che è stata un'irresponsabile a mandarti quelle foto così intime! E soprattutto la colpa è del tuo amico!

SOSPETTATO 2

Sei il compagno di classe della vittima e l'amico del suo ex: lei, da quando si è messa con lui, se la tira troppo!

Quando hai ricevuto le immagini ne hai subito approfittato per fare un blog usando il nome della ragazza, pubblicando le foto e mandando il link a tutti.

È stato un vero successo per te, peccato che ti abbiano scoperto subito!

Tu incolpi la coppia, perché le foto le hanno fatte girare loro due, prima o poi sarebbero sicuramente finite su internet.

Quando ti interrogano difenditi con forza e accusa lei del fatto che i dati personali non devono essere diffusi in questo modo così irresponsabile! La colpa è sua! Deve difendere meglio la sua privacy.

* Modificarlo a proprio piacimento, ad esempio inserendo le figure degli avvocati.

BIBLIOGRAFIA E SITOGRAFIA

Agcom, *Libro bianco media e minori 2.0*, 2018.

Arendt H., *Tra passato e futuro*, Garzanti, 1991.

Belotti E., *Viola nella rete*, Einaudi ragazzi di oggi, 2020.

Floridi L., *The onlife manifesto: Being human in a hyperconnected era*, Springer Nature, 2015, p. 264.

Goldberg I., *Internet addictive disorder (IAD) diagnostic criteria*, 1995, <http://www.psychom.net/iadcriteria.html>.

Lancini M., *Il ritiro sociale negli adolescenti*, Raffaello Cortina, 2019.

Premsky M., *Fun, play and games: What makes games engaging*, in *Digital game-based learning*, 5(1), 2001, pp. 5-31.

Przybylski A.K., Weinstein N., Murayama K., Lynch M.F., Ryan R.M., *The Ideal Self at Play: The Appeal of Video Games That Let You Be All You Can Be*, in *Psychological Science*, 23, 2012, pp. 69-76.

Riva G., *Nativi digitali*, il Mulino, 2019.

Save the Children, *Illuminiamo il Futuro. Una rilevazione sulla Povertà Educativa Digitale*, 2021.

Siegel D., *La mente adolescente*, Raffaello Cortina Editore, 2013.

Spiniello R., Piotti A., Comazzi A., *Il corpo in una stanza. Adolescenti ritirati che vivono di computer*, FrancoAngeli, 2015.

Tapscott D., *Net generation. Come la generazione digitale sta cambiando il mondo*, FrancoAngeli, 2011.

Tonioni F., *Psicopatologia web-mediata*, Springer, 2013.

<https://www.agcom.it/documents/10179/9285349/Documento+generico+16-01-2018/17e4f243-daa2-435f-a78f-b1e30755edbc?version=1.0>

<https://www.youtube.com/watch?v=xkKTHfbl3LQ>

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/safer-internet-day--12/>

<https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2017/06/3/17G00085/sg>

<https://wearesocial.com/it/blog/2022/02/digital-2022-i-dati-italiani/>

<https://temi.camera.it/leg18/dossier/OCD18-15534/attuazione-della-direttiva-ue-2018-1808-recante-modifica-della-direttiva-2010-13-ue-relativa-al-coordinamento-determinate.html>

<https://www.unionedirittumani.it/news/general-comment-n-25-del-comitato-per-i-diritti-del-fanciullo/>

https://it.wikipedia.org/wiki/Children%27s_Online_Privacy_Protection_Act

<https://www.gazzettaufficiale.it/eli/id/2018/09/04/18G00129/sg>

Questo opuscolo è stato realizzato nell'ambito di *INFormiamoci e APPlichiamoci – Essere presenti nel tempo 2.0*, progetto realizzato con il contributo della Presidenza del Consiglio dei ministri Dipartimento per le politiche della famiglia.

Testi a cura di Simona Baracco, Liana Burlando, Marika Demaria, Marzia Perrone

Interviste a cura di Marika Demaria

Idea grafica a cura di Simona Baracco, Francesca Micheli, Marzia Perrone, Denisa Rikaj

Impaginazione a cura di Edizioni Gruppo Abele Impresa Sociale srl.

Torino, ottobre 2022



COMUNE DI GENOVA



Università
della Strada

Gruppo Abele



Dipartimento
per le politiche della famiglia

Presidenza del Consiglio dei Ministri



COMUNE DI GENOVA



Università
della Strada
Gruppo Abele



Dipartimento
per le politiche della famiglia
Presidenza del Consiglio dei Ministri

