



NAVIGARE IN FAMIGLIA

Navigare è bello,
in un mare sicuro !



Chi Siamo



Gruppo **NAVIGARE IN FAMIGLIA** *Comitato Genitori di Alzano Lombardo*

- Il nostro slogan: **NAVIGARE è BELLO in un MARE SICURO!**
- Il nostro obiettivo: supportare i genitori con strumenti pratici per applicare i controlli parentali e per renderli consapevoli dei rischi di utilizzo del WEB.
- Chi siamo:
 - **Elisa Giudici:** mamma di due bambini di 13 e 9 anni, tecnico informatico e sistemista.
 - **Matteo Beretta:** papà di tre ragazzi di 18, 15 e 11 anni, sviluppatore di interfacce grafiche per dispositivi digitali.
 - **Monia Remondi:** mamma di due gemelli di 9 anni, insegnante di informatica in un liceo della valle.
 - **Marco Gaida:** papà di due bambini, di 8 e 4 anni, consulente tecnico della pubblica amministrazione per il settore giustizia.
 - **Sara Licini:** mamma di due bambini di 9 e 6 anni, consulente e analista software.



Argomenti



I Rischi nell'utilizzo dei Social Network e del Web

- **I SOCIAL NETWORK**

Panoramica dei social più diffusi tra i ragazzi

- **I RISCHI DEL WEB**

Spiegazione dei rischi ai quali i ragazzi sono esposti

- **REVENGE PORN E CYBERBULLISMO**

Spiegazione e note normative

- **IDENTITÀ DIGITALE E GESTIONE DEL TEMPO**

La consapevolezza nell'utilizzo del WEB



I Social Network



Panoramica dei social più diffusi tra i ragazzi

Relatori:

Elisa Giudici

Matteo Beretta



Chat



WHATSAPP



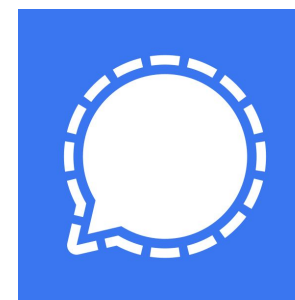
TELEGRAM



VIBER



MESSANGER



SIGNAL



Telegram e TeleDARK



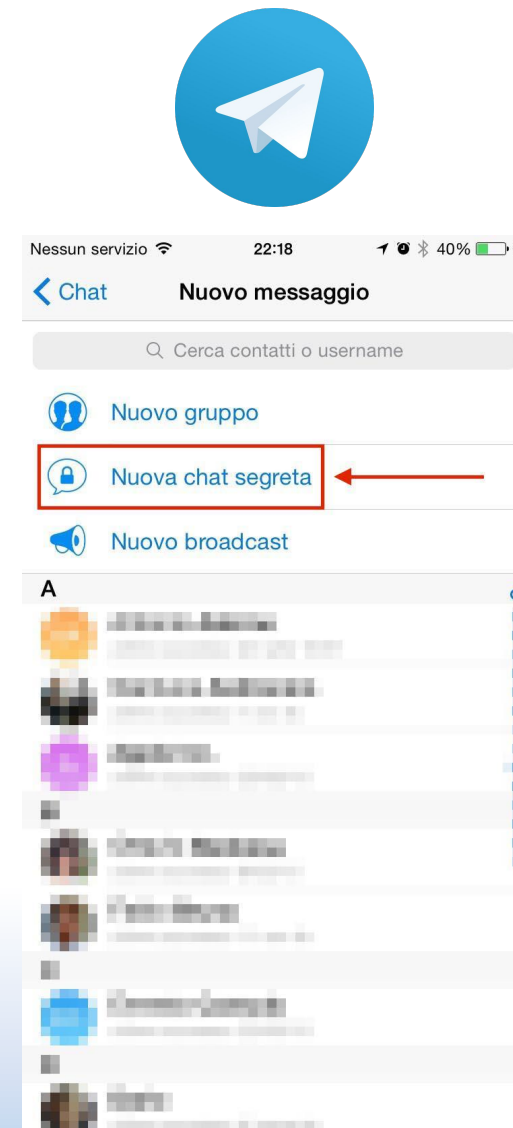
Chat alternativa a whatsapp,
ma più ricca di possibilità e strumenti.

CON TELEGRAM E' POSSIBILE:

- impostare **MESSAGGI A TEMPO** che spariscono automaticamente dalla chat impostando il timer che va da 1 secondo ad 1 settimana;
- creare **CHAT SEGRETE**;
- partecipare con un semplice link, senza registrazione, a **CANALI DEDICATI** alla vendita di sostanze stupefacenti, documenti falsi e materiale pornografico .

(Fonte sito web guardia di finanza: *Oscurati 6 canali Telegram che vendevano on-line sostanze stupefacenti - Roma, 9 febbraio 2021*)

ATTENZIONE





Instagram



**Un modo semplice, divertente e creativo
per creare foto e video da condividere.**



Instagram



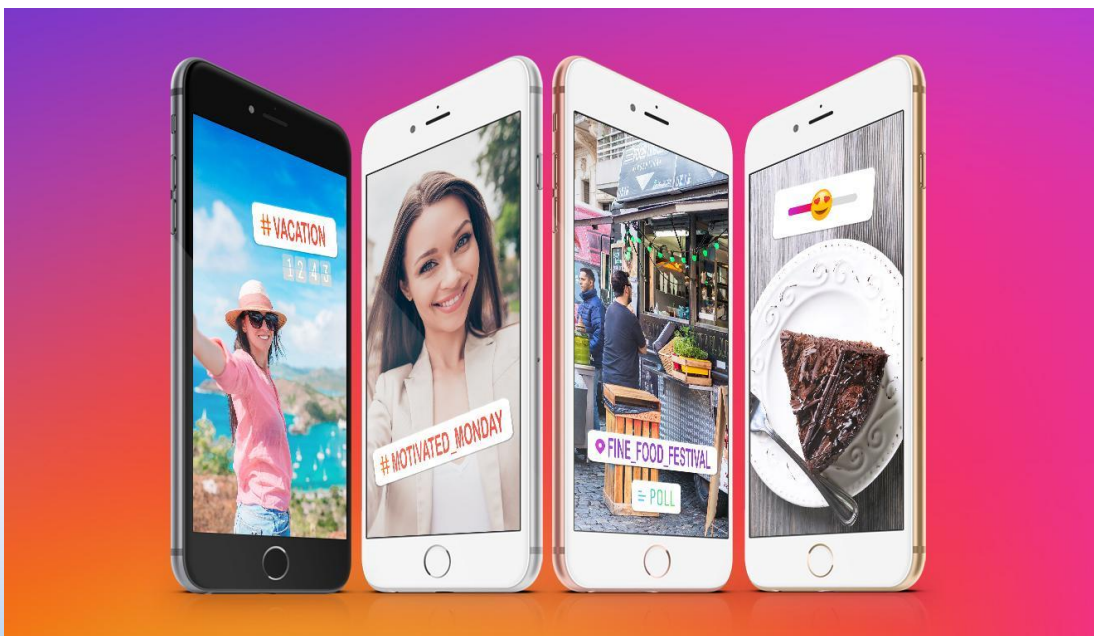
E' una facile vetrina per pubblicare le proprie foto, storie e video.



Questo social può esporre i nostri figli ad un bombardamento di messaggi che spesso contribuisce ad aumentare l'**ansia** che i giovani provano intorno alla propria immagine corporea.

La costante attività di **confronto** genera una sensazione di inadeguatezza .

L'eccessiva **preoccupazione** sull'aspetto estetico fa perdere motivazione e interesse verso la conquista di competenze per la vita più importanti e funzionali per realizzare e autodeterminare la propria persona.



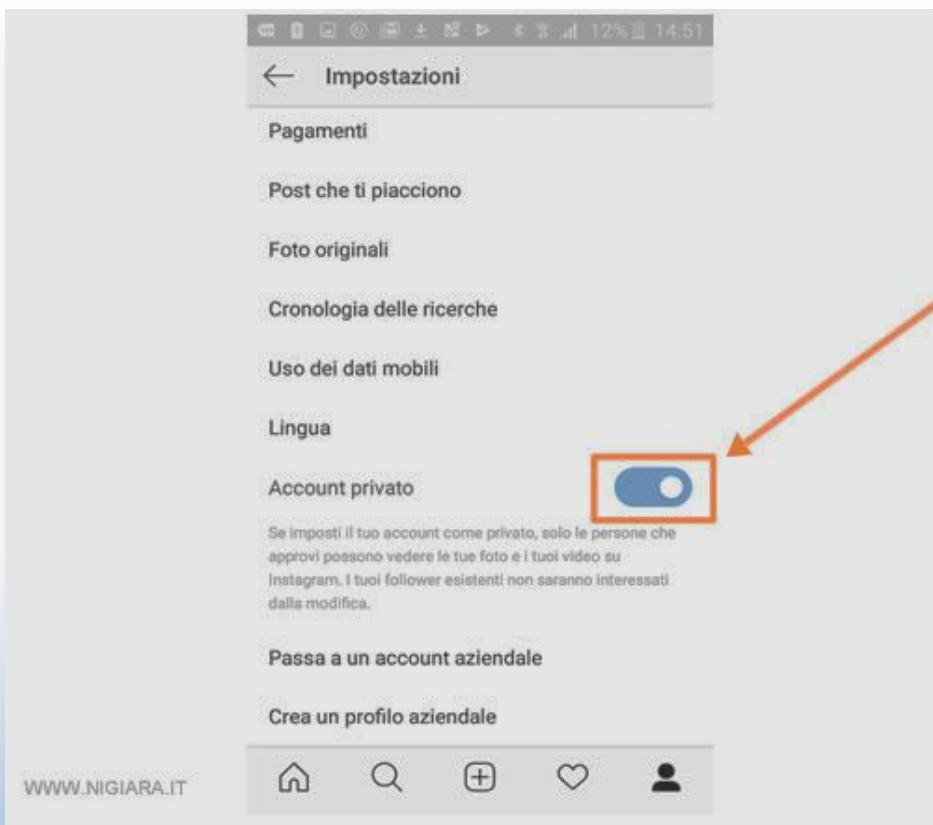


Instagram



COSA POSSIAMO FARE?

- **Impostare un profilo PRIVATO**
post visibili solo agli account approvati
- **Filtra i commenti**
limita i commenti offensivi
- **Usare le "stories"**
i follower non possono inserire commenti pubblici e possono inviare messaggi solo per la durata del post
- **Scegli le impostazioni di amici stretti**
impostazione "Amici intimi" nelle storie per restringere ancora di più la pubblicazione dei post
- **Rimuovere follower indesiderati**



INSTAGRAM GUIDA PER GENITORI

<https://about.instagram.com/it-it/community/parents>



TikTok



Un mondo incredibile !
Scopri, **crea** e guarda milioni di
video brevi personalizzati



TikTok, un mondo incredibile !



Da idee per outfit a video divertenti, tutto nella community numero 1 per video.

MA PERCHE' QUESTA APP E' COSI' COINVOLGENTE ?

- parla un il linguaggio adatto ai giovani con poche parole e tanti video di breve durata;
- facile e divertente creare o rielaborare video;
- I TREND e le CHALLENGE sono un'attrazione irresistibile.

TIK TOK APPRENDE LE TUE PREFERENZE ED I TUOI GUSTI !



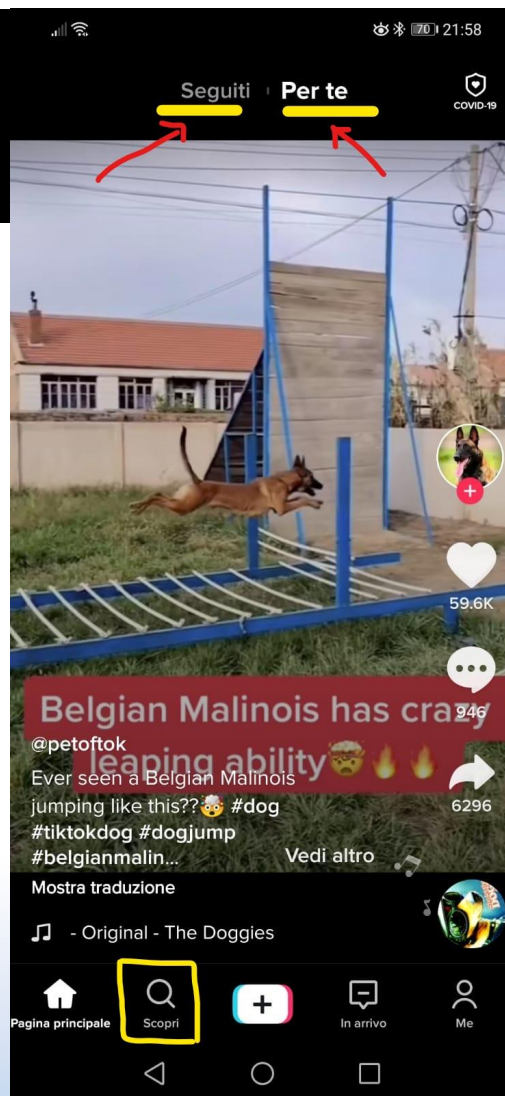
TikTok, un mondo incredibile !



ESEMPIO di
SCHERMATA HOME di
TIK TOK

SEZIONE SEGUITI

in cui vengono proposti solo i video degli utenti e degli account che abbiamo scelto di “seguire”



SEZIONE #PER TE

diffonde i video con i contenuti più originali e apprezzati dagli utenti. TikTok suggerisce i filmati da guardare in base ai tuoi gusti

SEZIONE SCOPRI

dedicata alla ricerca dei video per nome e tipologia

TikTok – le challenge (le sfide)

DOVE
TROVARLE

- SEGUITI
- PER TE
- RICERCA

CHE COSA
SONO

SONO SFIDE,
SONO UN PALCOSCENICO

CHI PUO'
CREARLE

- UN PRIVATO
- UN'AZIENDA x sponsorizzare un prodotto, un brand

COME
PARTECIPARE

OGNI CHALLENGE E' IDENTIFICATA DA UN #.
QUANDO PARTECIPI INSERISCI # AL TITOLO DEL TUO VIDEO



IL PREMIO?
I LIKES , IL NR. DI VISUALIZZAZIONI E DI FOLLOWER



SHOE CHALLENGE

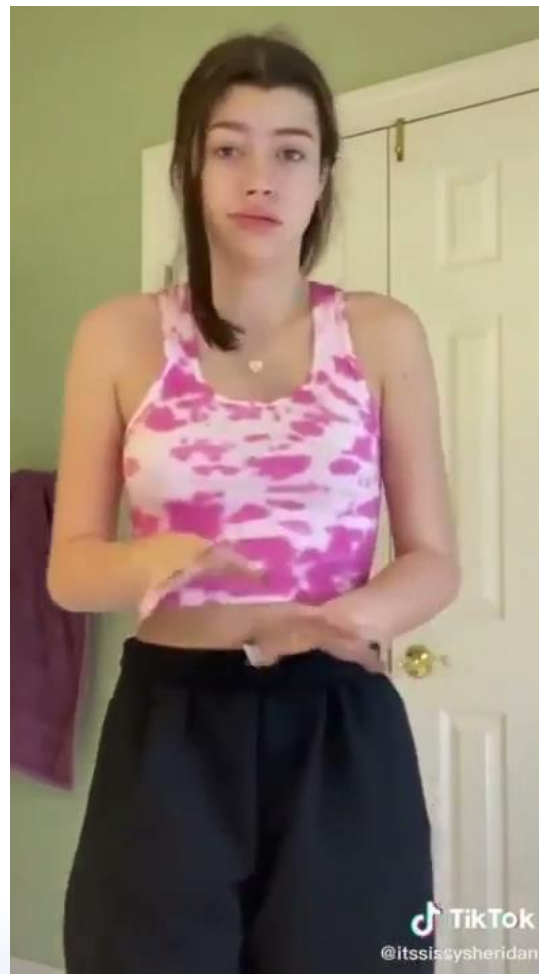
Consiste nel provare il maggior numero di scarpe e vestiti in 15 secondi tutto a tempo di musica



TikTok - le challenge



OUTFIT CHANGE



BUSS IT challenge



SILHOUTTE challenge

ATTENZIONE

Con alcune app di fotoritocco è possibile contrastare l'effetto dei filtri di Tik Tok. Il tutto potrebbe rilevare i dettagli dei corpi, spesso nudi, che si celano dietro le sagome. Ovviamente, non manca chi potrebbe approfittare delle immagini per divulgarle.



TikTok - le challenge ad alto rischio



BISOGNA CONOSCERE,
BISOGNA PARLARNE , INFORMARE,
FARE CAPIRE PERCHE' ALCUNI VIDEO
SONO PERICOLOSI

BLACKOUT CHALLENGE

una prova di resistenza che consiste nel mostrare la propria capacità di resistere il maggior tempo possibile con una cintura stretta attorno al proprio collo

Il soffocamento porta allo svenimento e quindi alla perdita del controllo.

28/02/2018 Morto a Tivoli il 14enne che si era impiccato con il cavo del computer

2/04/2019 Igor Maj, 14enne di Milano. Il padre ci racconta che il figlio è morto per una folle sfida che ha trovato sul web

22/01/2021 bambina di 10 anni di Palermo, Antonella Sicomero, rimasta uccisa probabilmente in seguito a una pericolosissima challenge su TikTok

TikTok - le challenge



Skullbreaker Challenge
"spaccacranio"



BLACKOUT GAME

L'uomo nero di Tik Tok:

JOHNATAN GALINDO

30/09/2020

Bambino di 11 anni morto a Napoli, l'ipotesi della sfida sul web:

« Mamma, papà vi amo. Ora devo seguire l'uomo col cappuccio nero. Non ho più tempo. Perdonatemi». La Procura di Napoli ha aperto un fascicolo per istigazione al suicidio

L'ipotesi è che l'undicenne fosse caduto nella trappola del gioco 'Jonathan Galindo', in cui un uomo col cappuccio nero, dopo aver agganciato i piccoli sui social, li trascina in sfide e prove fino a causarne la morte.

Ma chi si nasconde dietro l'account di Jonathan Galindo?



TikTok e non solo ...



PLANKING CHALLENGE

sdraiarsi a terra in strade trafficate o in posti pericolosi



CORONAVIRUS CHALLENGE

leccare superfici sporche, anche scaffali del supermercato



CANNELLA CHALLENGE

ingoiare un cucchiaino di cannella senza acqua . Prova tosse e vomito, irritazioni e soffocamento

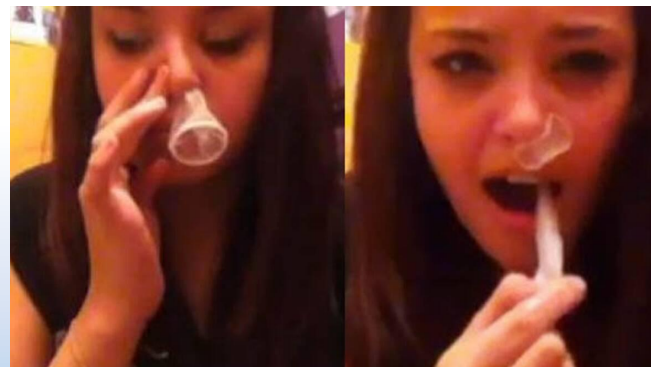
BIRD BOX

uscire di casa bendati



KILL SELFIE

scattare selfie in situazioni estreme



CONDOM SNORTING

inalare un preservativo e farlo uscire dalla bocca

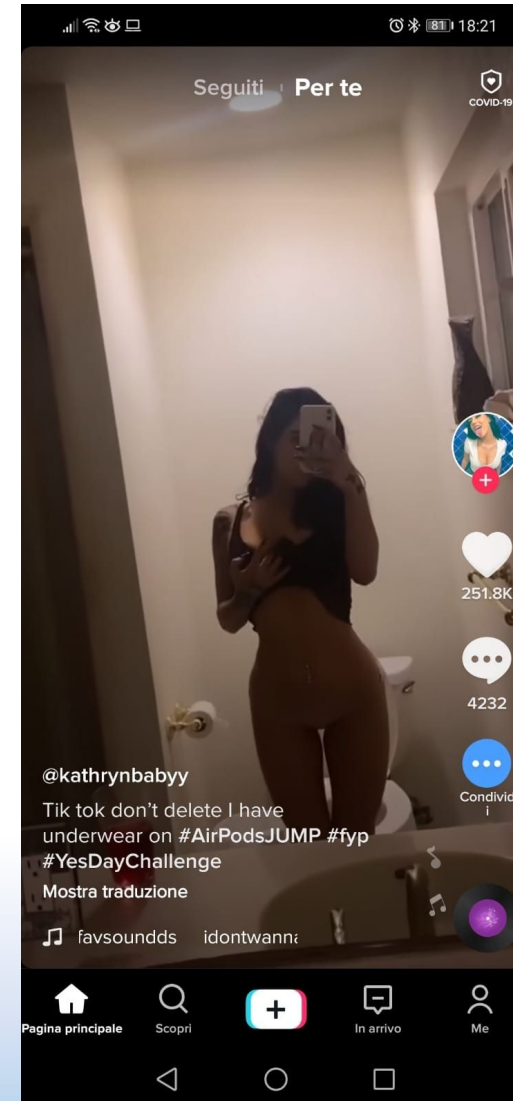


TikTok



*PENSATE CHE
ABBIAMO ESAGERATO ???*

*QUESTA E' LA PRIMA IMMAGINE
CHE MI E' APPARSA QUANDO HO
INSTALLATO TIK TOK SUL MIO
SMARTPHONE CON UN ACCOUNT
DA 14 enne*





TikTok, se proprio non se ne può fare a meno !



Funzionalità

- Account privato
- Commenti sui video
- Messaggi diretti
- Ricerche
- Chi può visualizzare i video che ti piacciono
- Gestione del tempo di utilizzo



Non dimenticare di impostare una **PASSWORD segreta** sul tuo profilo di genitore !!



Con entrambe gli account posizionarsi su **IMPOSTAZIONI / COLLEGAMENTO FAMILIARE** e seguire le istruzioni.

Guida per Genitori e tutori

<https://www.tiktok.com/safety/it-it/guardians-guide/>

TikTok al fianco degli adolescenti e delle loro famiglie

<https://newsroom.tiktok.com/it-it/tiktok-per-adolescenti-e-famiglie>

Il portale TikTok per i giovani

<https://www.tiktok.com/safety/youth-portal?lang=it>



RICERCA GOOGLE:

Tiktok collegamento familiare



YouTube

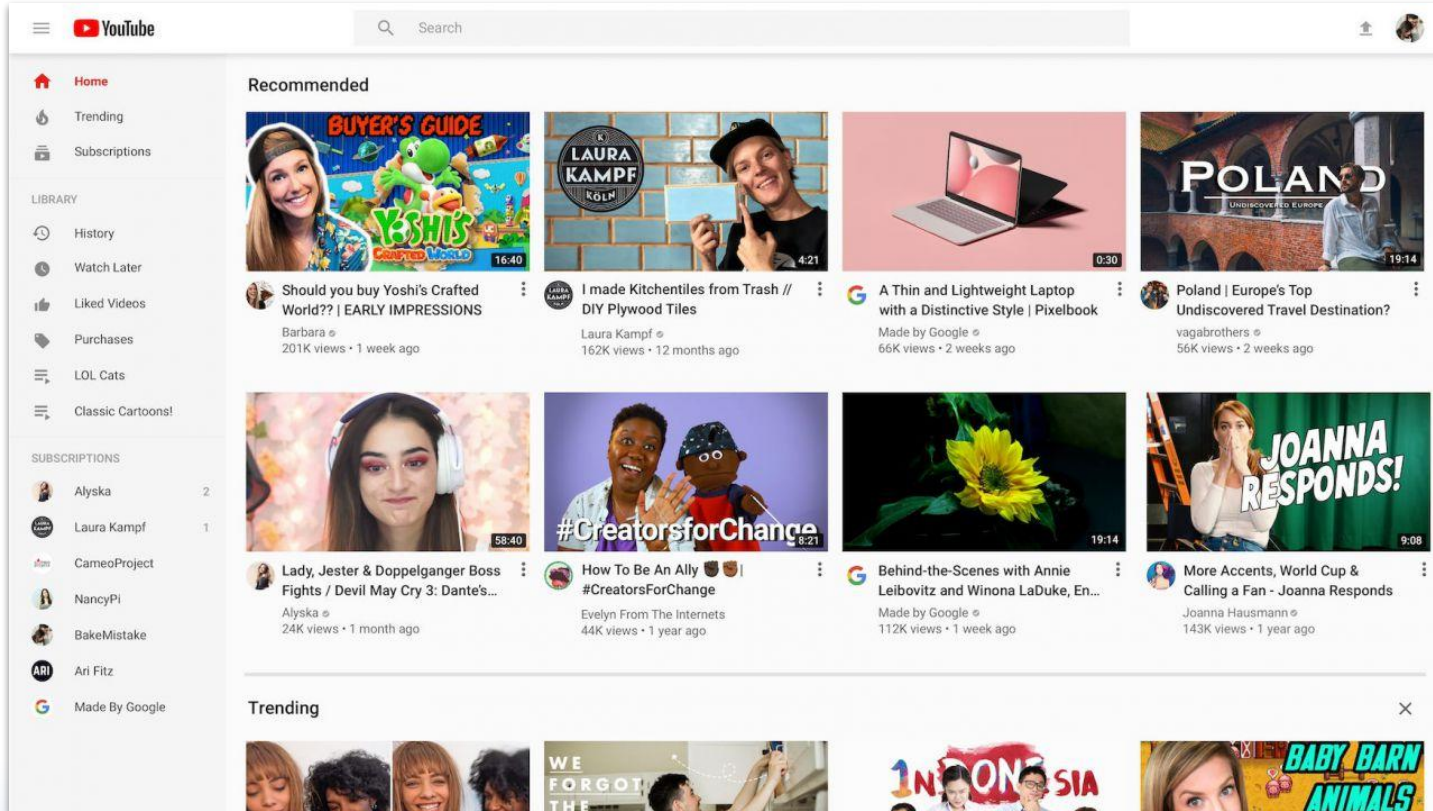


YouTube

Broadcast Yourself



YouTube



Per che uso si propone

Dal 2005 si propone per la condivisione e visione di video. La fruizione è gratuita per la maggior parte dei contenuti, viene offerta anche la versione premium in abbonamento per rimuovere la pubblicità. Ci sono anche canali o film a pagamento.



YouTube

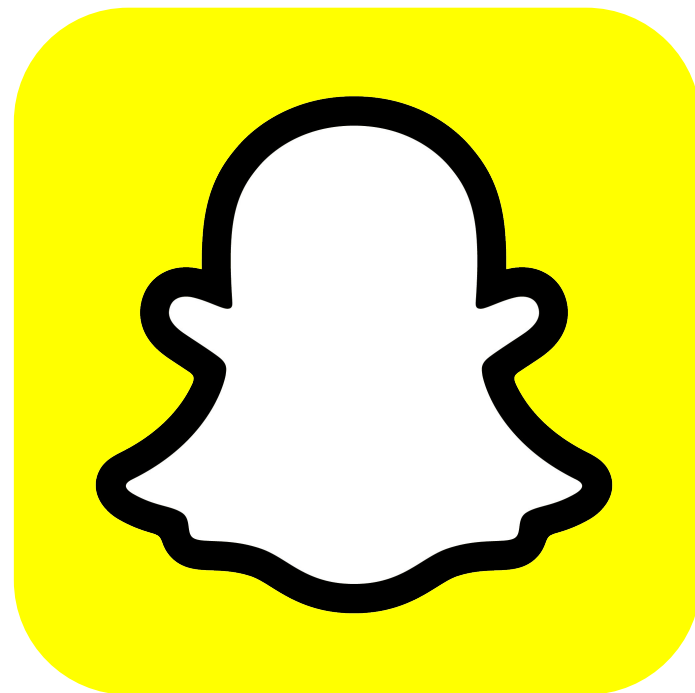


Uno youtuber mentre trasmette in streaming una sua partita a Fortnite e la commenta.





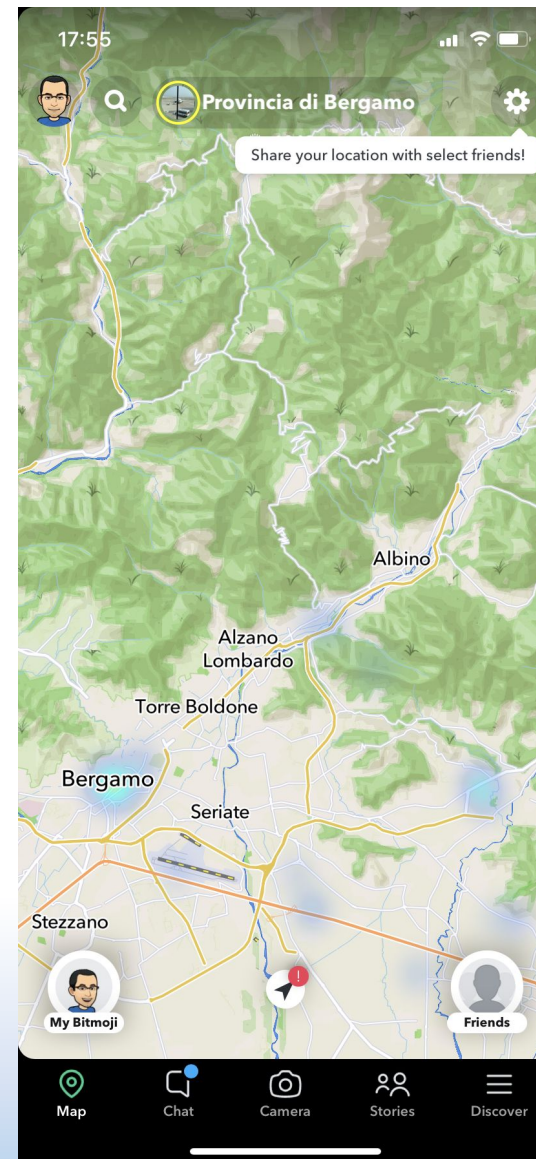
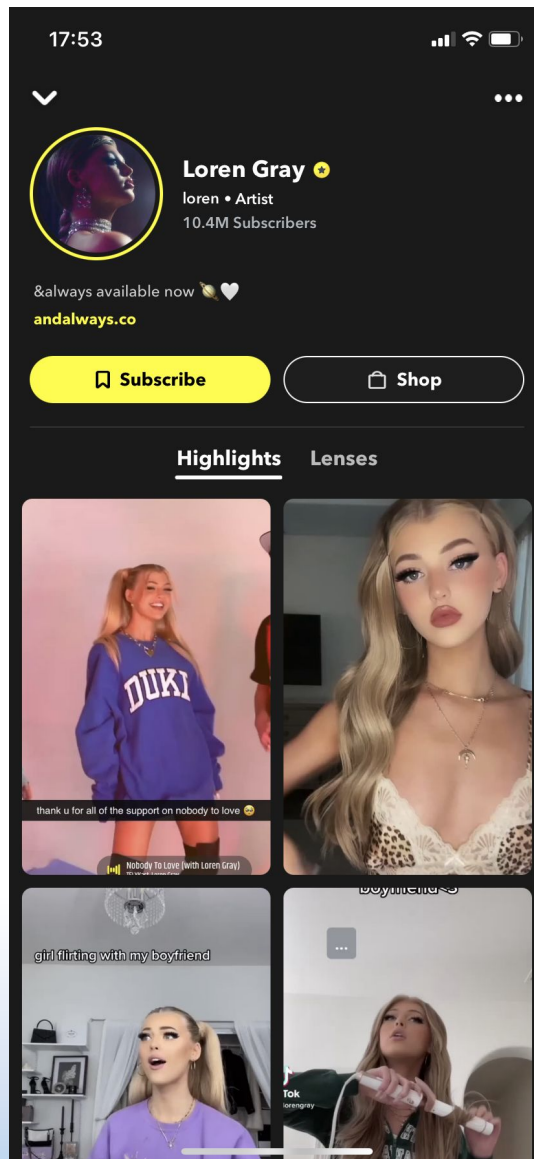
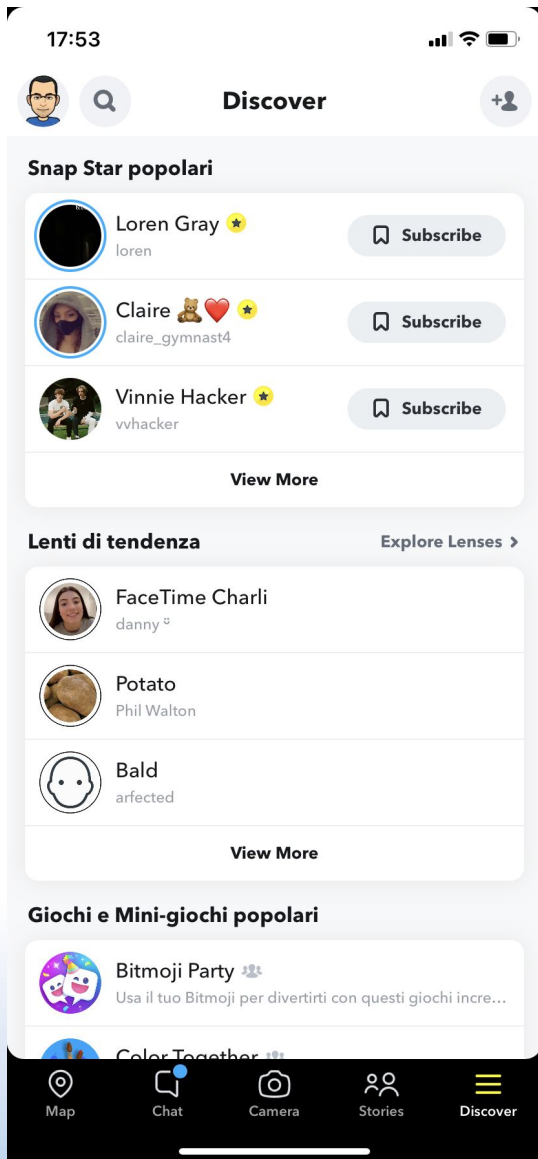
Snapchat



Il modo più veloce per condividere un momento!



Snapchat



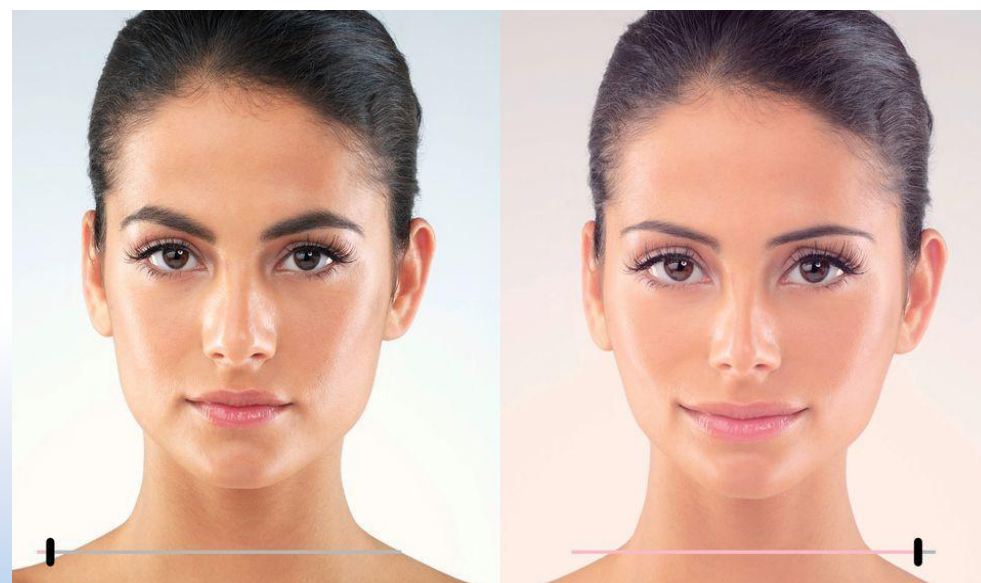
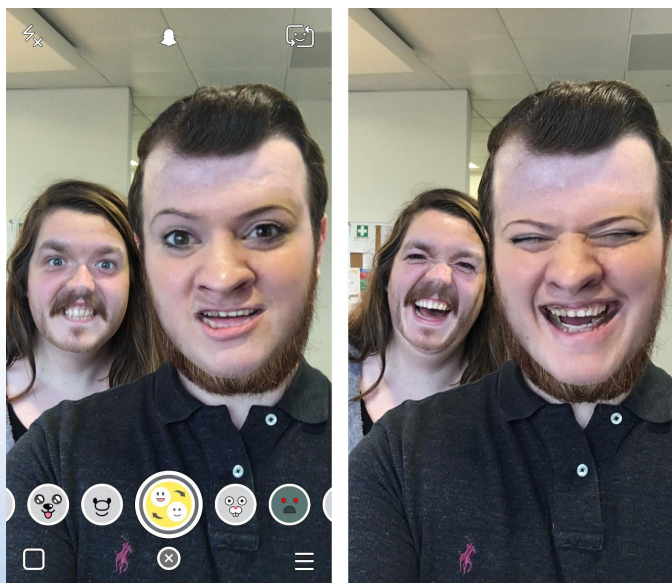


Snapchat



Caratteristiche

- Condivisione di foto, video di max 10 secondi o messaggi (snap) che si autodistruggono dopo essere stati visti o stories che durano 24 ore
- Punta molto sui filtri che alterano la fisionomia e lenti in genere aggiungono contenuti in AR





Tellonym



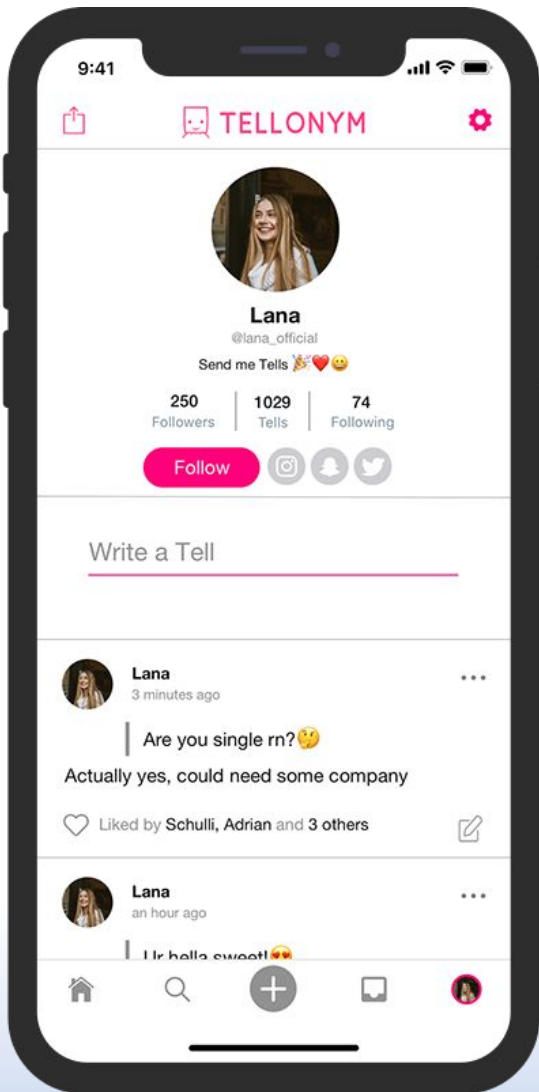
• *to tell (verb)*

• *anonymous (adj.)*

Crea un account per vedere di cosa parlano i tuoi amici e lascia che rispondano alle tue domande



Tellonym



Fonte: corriere.it



Tellonym



Caratteristiche

- Permette di fare domande e ricevere risposte da altri
- in genere chi risponde lo fa in forma anonima





Omegle



Talk to strangers!



Omele



Talk to strangers!

369K
Like

Tweet

62,000+ online now

You don't need an app to use Omele on your phone or tablet! The web site works great on mobile.



Omele (*oh-meg-ull*) is a great way to meet new friends, even while practicing social distancing. When you use Omele, we pick someone else at random and let you talk one-on-one. To help you stay safe, chats are anonymous unless you tell someone who you are (not suggested!), and you can stop a chat at any time. Predators have been known to use Omele, so please be careful.

If you prefer, you can add your interests, and Omele will look for someone who's into some of the same things as you instead of someone completely random.

By using Omele, you accept the terms at the bottom. You must be 18+ or 13+ with parental permission.

Video is monitored. Keep it clean ! *

18+: ([Adult](#)) ([Unmoderated Section](#))

What do you wanna talk about?

Start chatting:

Seleziona lingua

(Select "English" to chat in English)

Add your interests (optional)

Text

or

Video



College student chat

Spy (question) mode

Unmoderated section

By using the Omele Web site, and/or related products and/or services ("Omele", provided by Omele.com LLC), you agree to the following terms: Do not use Omele if you are under 13. If you are under 18, use it only with a parent/guardian's permission. Do not transmit nudity, sexually harass anyone, publicize other peoples' private information, make statements that defame or libel anyone, violate intellectual property rights, use automated programs to start chats, or behave in any other inappropriate or illegal way on Omele. Understand that human behavior is fundamentally uncontrollable, that the people you encounter on Omele may not behave



Omegle



omegle.com Si

Mi dai numero?

Preferisco qui

Dai cosi vedo come sei?

No

Ora qui

Ora cosa indossi?

Boh

Tu?

Dai

Nulla mi sto [redacted]

Ti ispira la chat?

Tu?

Stop

Type your message...

1:15 | 0,2KB/s

Omegle: parla con ... omegle.com

M 18

Shalve

A lei

lo sono femmina 1

11

11

11 ani

Anni

Che ci fai su omegle

omegle.com

E la prima volta

Conosco gente

Forse trovo amiche

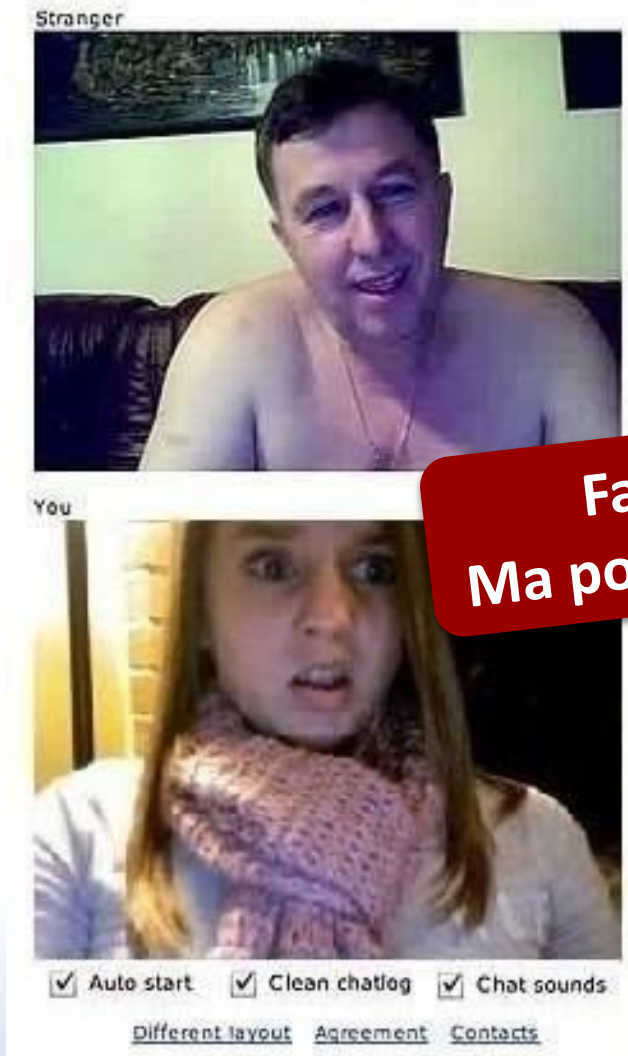
Posa il telefono e goditi l'infanzia, fidati, qua non c'è gente piacevole da conoscere molto spesso, me compreso

Stranger si è disconnesso.

Trova estranei con interessi comuni (Abilita)

Ottima chat? Salva il registro!

Nuovo Perché



> Connected, feel free to talk now
 You: DAD
 You: ISTHATYOU?!?!?!?!?!?!?!?!?!?!



OmeGLE



Caratteristiche

- Consente di chattare con sconosciuti
- È possibile indicare degli interessi e la lingua in cui si vuole avere la conversazione
- Consente chat testuali con o senza video



TwitCh



You're Already One Of Us
(sei già uno di noi)



Twitch



Per che uso si propone

Piattaforma video dal 2011 orientata principalmente **live streaming** di videogiochi. Viene molto usato come piattaforma di stream e trasmissioni live per gli eSport. Dal 2019 si rivolge come alle prima di cambiare nome a un pubblico più generalista con “You’re Already One Of Us”: non bisogna necessariamente essere gamers per diventare parte della comunità di streamer più famosa al mondo.

🔊 Tocca per riattivare l'audio



COACHES: ENATRON & CANDYFLOSS

COACHES: JESIZ & TOM

HIRIT	RAZORK	VETHEO	KOBBE	VANDER		JENAX	TYNX	BLUE	JEZU	TREATZ
MISFITS GAMING				PATCH 11.3			SK GAMING			



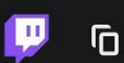
LEC

Riproduzione di League of Legends

Esports Inglese

- pukkkkii** : <messaggio eliminato>
- pukkkkii è stato sospeso per 5 secondi.
- thecommander101** : pepeD pepeD
- Ozztepop** : 🗨️ BZZZZZZZZZ
- oofd** : nodders
- Raivelon** : catJAM
- miss_aery** : NODDERS NODDERS NODDERS
- trema432** : catJAM
- FaintHye** : catJAM catJAM NODDERS catJAM catJAM
- KindaColt_** : LETS GET INTO THE DRTFS
- melkboer_** : Ender is so bad lol
- nofauxgiveness** : catJAM
- catsaynya** : 🗨️ 🗨️ 🗨️ 🗨️
- Garc3sBS** : WeirdChamp
- pedrex2121** : catJAM catJAM
- pacejka** : catJAM WE CAT catJAM WE JAM catJAM NO MODS catJAM NO BAN catJAM EU THIS catJAM NA THAT catJAM I'M JUST HERE catJAM TO JAM WITH CHAT catJAM
- Alexanderrr** : catJAM
- lexitottv** : catJAM
- Brokvas** : monkaW
- mazsie** : #SK

stopbamne3 **Altri messaggi sotto** >>



LEC

Riproduzione di [League of Legends](#)

Esports Inglese



buxudinho : fora de mikão posição
kkkkkkkkkkkkkk

Blackjoker_lol : monkaHmM NA OWNER
HERE monkaHmM DONT MIND ME
monkaHmM JUST LOOKING FOR MY NEXT
IMPORTS

buxudinho è stato sospeso per 600 secondi.

nosoyfee963875 : KEKW

moonzetsu : ????????

TangyBeaver : ????????????????

Finalounet : KEKW KEKW

Kkuubboo : SOLOBOLO

justhadi : Pog

kriko36 : THAT WAS SICK POGGERS

arkantoox12 : OMEGALUL

illekawille : KKona AH RAZORK WP

Jamesified : KEKW

na_omega_lul : ??????

apres_ski_lehrer : KEKW

poggers1245 : POG

Gero2 : KEKW

nitroman2017 : KEKW Clap

Arcanicks_ : POGGERS

pepegamonster123 : LETS GO MSF
POGGERS LETS GO MSF POGGERS LETS GO
MSF POGGERS LETS GO MSF POGGERS
LETS GO MSF POGGERS



Chat interne ai videogiochi



CLUB 1

CERCA CLUB **CONDIVIDI INVITO**

115781

NESSUNA DESCRIZIONE DEL CLUB

TAG DEL CLUB #2Y **TIPO** Aperto

TROFEI NECESSARI 0 **ADATTO A OGNI ETÀ**

ESCI

SOCI: 17/100 **CHAT**

Ciao sono _____ e gioco con un mio amico che si chiama _____

D4 _____ 23 h 40 m fa **Socio**
To _____ ?

Di _____ 23 h 39 m fa **Socio**
ma si chiama To _____ ??

SI _____ 23 h 39 m fa **Socio**
no To _____

Di _____ 23 h 39 m fa **Socio**
ok ma tu cosa ci fai nel nostro club

SI _____ 23 h 39 m fa **Socio**
pa _____
Boo

Di _____ 23 h 37 m **Socio**
allora se nn lo sai esci nessuno ti conosce



Chat interne ai videogiochi





Chat interne ai videogiochi



Type /help for a list of commands
Tales From The Rift map accents are enabled!
They can be toggled on or off in Options -> Video
League Player 1 (Annie): Hey Jax, can you help gank my lane
Jax (Jax): Ok, coming
Jax (Jax) is on the way
League Player 1 (Annie): Thanks for the gank
Jax (Jax): Np, well played
Let's get ready to push mid

Caratteristiche

- Nei giochi multiplayer mettono in comunicazione i giocatori, per definire strategie di squadra, o semplicemente chiacchierare di qualsiasi cosa
- In genere sono **testuali**, con **messaggi rapidi preimpostati** o **audio**



Chat interne ai videogiochi



Chat vocale in un gioco
multiplayer (League of legends)





Discord



DISCORD

Il tuo posto per parlare



Discord



The screenshot shows a Discord server named "Team Spirit". The interface is in dark mode. On the left is a sidebar with a list of channels: "general", "images-only", "chicken", "super-secret-pizza...", "new", and "hi". Below these are voice channels: "General", "Cilantrelle's Cone of Sha...", "cats", "many cats", "league-of-extraordinary...", "papa johns", "DOG", "WHY IS THERE A DOG N...", and "text". The main chat area shows a message from user "kayygee" dated 07/25/2016. The message contains a circular collage of various Pokémon characters and a GIF titled "Team Photo Op" showing a group of Pokémon standing together. At the bottom of the chat area is a text input field with the placeholder "Chat in general...". On the right side of the screen is a member list with sections for "COOL KIDS-1", "OMEGA-1", "NEW ROLE 2-1", "ONLINE-3", and "OFFLINE-10". Online members include "kayygee" (Playing Photoshop CC), "Nightfury" (Playing Support Sweeper), "Cilantrelle" (Playing Yee + Magnolia), "AIRHORN SOL..." (Playing alhornbot.com), "Justin", and "Shuu". Offline members listed include "Andrew", "BelgumWaffle1", "cat", "cat3", and "Catshark".



Discord



A screenshot of the Discord application interface. The top bar shows the channel name 'Nelly, Clyde's Cousin' and a search bar. The main area displays two video thumbnails: one from YouTube titled 'MAGNIFICENT CORAL BEEF AQUARIUM COLLECTION - 12' and another titled 'Your place to jam.' Below the thumbnails are controls for video, screen sharing, and voice. The bottom section shows a profile for 'Nelly, Clyde's Cousin' with a welcome message and a call log entry: 'Clyde's Cousin started a call. Today at 8:06 AM'. The left sidebar contains navigation options like 'Friends', 'Nitro', and a list of direct messages.



Discord



Nato nel 2015, ha preso subito piede nel mondo dei videogiochi (in particolare [MOBA](#) Multiplayer online battle arena) per poi diffondersi rapidamente in altri ambiti

Caratteristiche

- È un insieme di modalità di comunicazione chat, video, audio, streaming, media
- Consente di avere molti “flussi” aperti, quindi parlare con gli altri del gruppo senza dover pianificare nulla
- Consente l’“overlay” durante il gioco



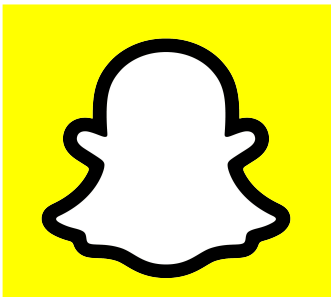
Alcuni rischi con i videogiochi



- Nella foga del gioco c'è il rischio di fornire informazioni personali
- Nelle chat in tempo reale, si può accedere a contenuti di ogni tipo
- I compagni o avversari con cui si comunica, spesso sconosciuti, potrebbero avere altre finalità oltre al divertirsi giocando
- Se può essere facile limitare i giochi non adatti a una certa fascia di età, su piattaforme di streaming è più difficile filtrarli
- È difficile monitorare e filtrare chat interne ai videogiochi



Alcuni rischi con le chat



- Su Snapchat l'illusione che i contenuti dopo essere stati visti, spariscano per sempre, spingono a pubblicare contenuti senza troppi freni



- L'abuso di filtri per alterare la propria immagine possono portare a non accettare la propria



- Su Omegle e Tellonym l'anonimato
- Cyberbulling, hate speech, sexting
- La funzione di geolocalizzazione può far conoscere a sconosciuti da dove stiamo postando
- Su Omegle non occorre una registrazione, quindi l'accesso è a portata di click e la verifica dell'età è inesistente
- È facile che dopo un primo contatto avvenga un salto di piattaforma tipo Kik (anch'esso anonimo)





I Rischi del Web



Spiegazione dei rischi ai quali i ragazzi sono esposti

Relatore:

Monia Remondi



Always happy



Dover sempre mostrare una vita al top

- Provoca un senso di inferiorità e frustrazione
- Ci si sente inadeguati e insoddisfatti
- Provoca una scissione tra la persona che si è realmente e chi si fa finta di essere per accontentare gli altri
- Estrema competizione





Vamping



Tendenza a restare svegli tutta la notte per navigare

- Mancanza di ore di sonno
- Variazione di umore
- Irritabilità
- Deficit di concentrazione
- Difficoltà di apprendimento
- Alterazioni capacità decisionale
- Nei casi più gravi, depressione e tendenze suicide





Hate speech-flaming



Incitamento all'odio, esposizione alla violenza

- Genera negatività
- Aumenta stress e ansia
- Provoca reazioni violente, a catena
- Non avendo di fronte la vittima, non si percepisce la gravità dell'azione
- Non si percepisce atrocità nemmeno di immagini e video violenti



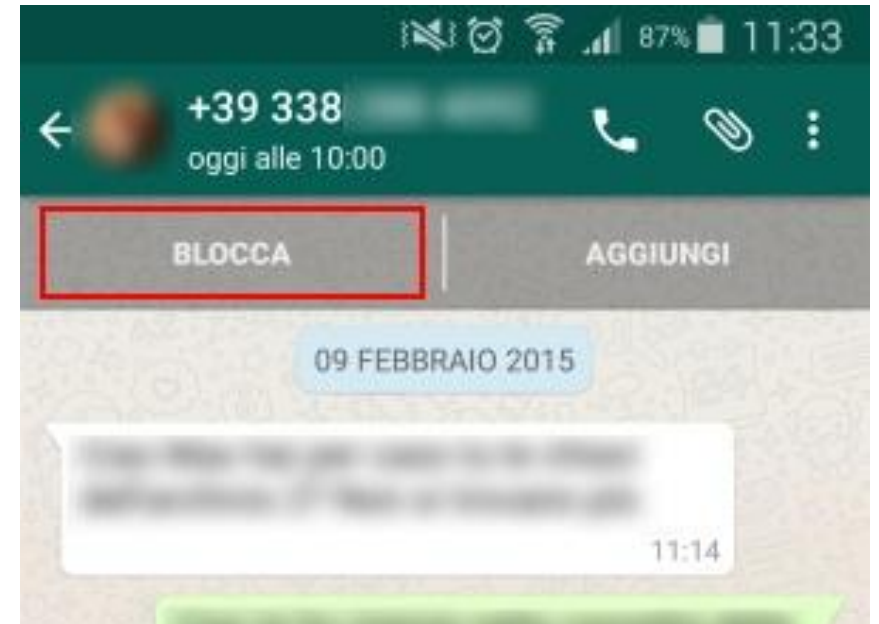


Ghosting



Diventare un fantasma in Rete

- È una pratica passiva-aggressiva
- Il ghoster rimanda le proprie responsabilità emotive
- La vittima entra in una spirale di auto-svalutazione e autodistruzione, tormentata dal senso di colpa
- “Meglio morto e popolare che vivo ma trasparente”
- “Non ti seguo per farti sentire esclusa”



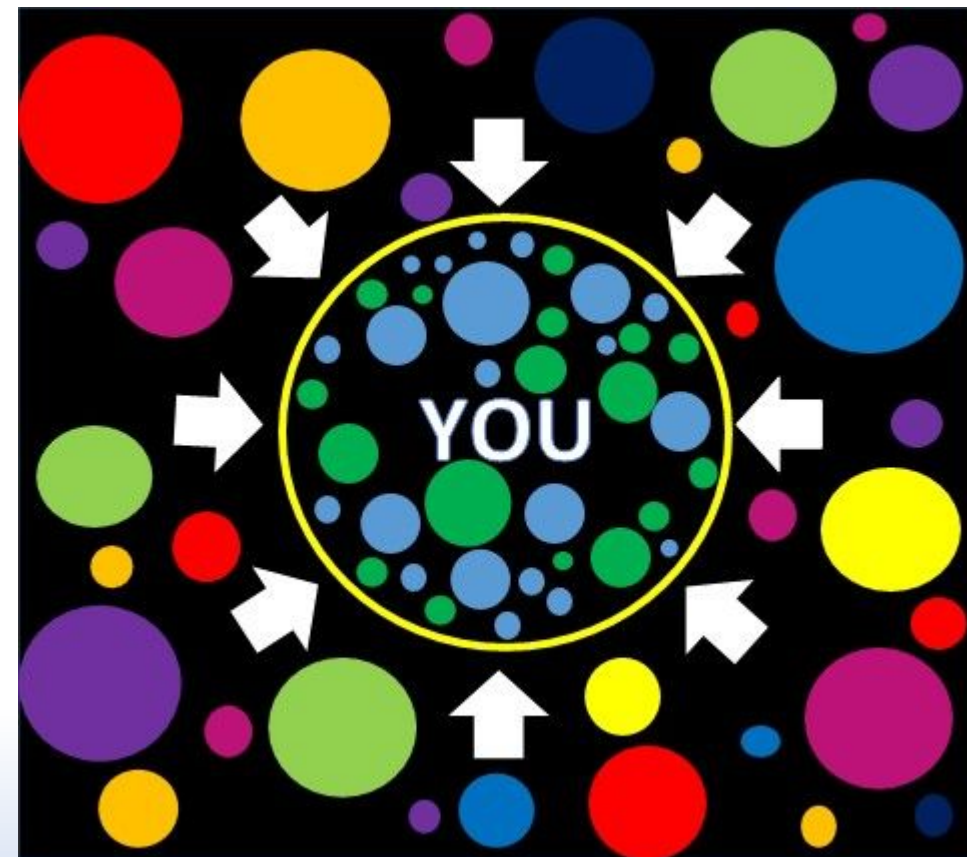


Echo chambers e bolle di filtraggio



Social e Web sono una finestra sul mio mondo

- Web è moltiplicatore
- Dissonanza cognitiva
- Pregiudizio di conferma
- Polarizzazione dei gruppi



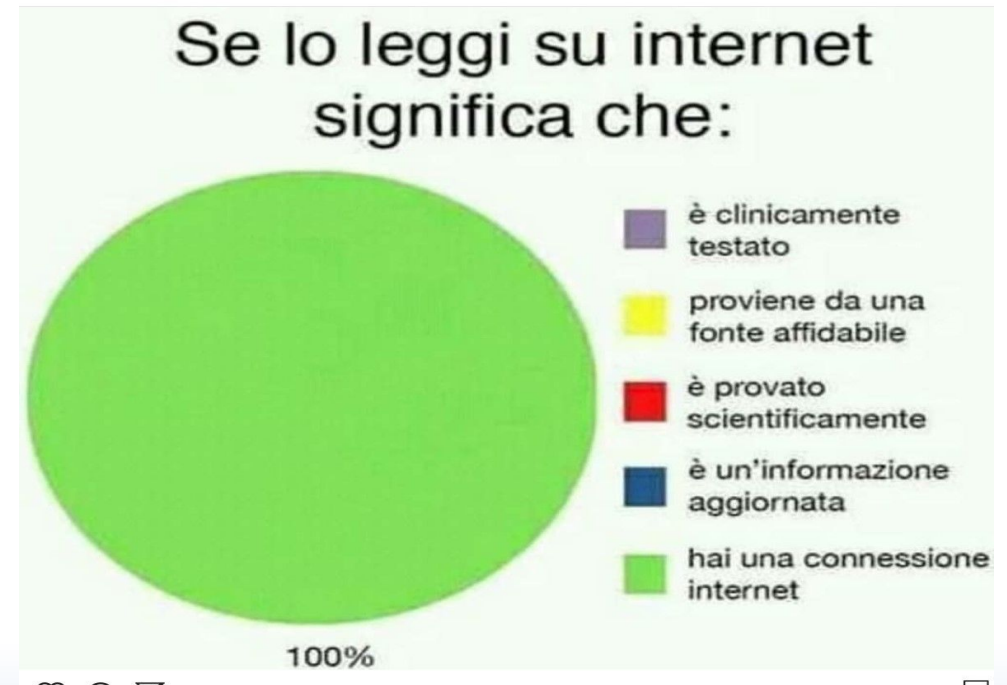


Fake news



Notizie false o artefatte, sbilanciate, tendenziose

- altera la nostra percezione della realtà
- Serve grande capacità critica, di selezione, di ricerca
- Se mirata verso una persona, ne può rovinare la reputazione





Deep fake



Video o immagini costruite da intelligenze artificiali

- Come si può distinguere il vero dall'artefatto?
- Face swap
- Voice cloning
- Lip sync





Revenge Porn e Cyberbullismo



Spiegazione e note normative

Relatore:

Marco Gaida



Revenge Porn



La vendetta pornografica

Si tratta di pubblicazione di materiale pornografico amatoriale effettuato con il consenso della vittima o a sua insaputa all'atto della registrazione ma alla completa insaputa nel momento della sua pubblicazione.

Spesso vengono diffusi tramite social network o altri canali telematici per semplice vanto sociale o addirittura al fine mirato di distruggere la reputazione della vittima di fronte agli altri.



Revenge Porn



La vendetta pornografica

Più comunemente questo reato si manifesta in caso di separazioni sentimentali burrascose e spesso usato come arma di ricatto.. Negli ambienti più giovanili anche solo per scherzo.

Non da escludere poi ai fini estorsivi ai danni delle più disparate vittime.

Spesso ci troviamo di fronte a due profili da gestire:

- La vittima si trova in una situazione psicologicamente distruttiva appena realizza quanto sta accadendo vede la sua reputazione compromessa e spesso con difficoltà riesce a chiedere, per vergogna, aiuto se non compiendo gesti estremi che poi attirano l'interesse delle persone vicine ignare fino a quel momento.
- Il "Carnefice" (colui da cui parte la pubblicazione del materiale) invece molto spesso si vede sfuggire la situazione di mano, specie se viene fatto per mero scherzo, senza riuscire a bloccare ciò che aveva iniziato vedendo diventare "virale" il tutto rendendosi conto di essere impotente di fronte alla situazione creata.



Revenge Porn



La vendetta pornografica

Una precisazione importante va fatta dicendo che, chi a sua volta salva, divulga o utilizza per terzi scopi materiale compromettente che rientra nella sfera giuridica di questa fattispecie di reato, è ugualmente colpevole dello stesso reato e spesso si trova involontariamente in questa posizione anche se inconsciamente e con totale leggerezza ha posto in essere l'atto.



Revenge Porn



La vendetta pornografica

Per quanto riguarda le vittime, come prima detto, loro stesse si vedono spesso catapultate in uno shock psicologico che può causare gravissimi problemi ed in casi estremi tentare o addirittura portare al suicidio come ultima liberazione per cercare di fuggire dalla situazione in essere o soprattutto per sfuggire all'opinione degli altri.

In caso di necessità il miglior consiglio è quello di contattare immediatamente le forze di polizia competenti e successivamente avvisare, con molta discrezione, le persone con cui la vittima potrebbe avere confidenze e soprattutto che potrebbe visionare il materiale preparandoli.



Cyberbullismo



Cos'è?

Non è altro che un'evoluzione di quello che tutti conosciamo come bullismo. Unica differenza sostanziale è che tutto avviene in un mondo astratto e non reale quindi non di persona (impercezione tra reale e virtuale).

Questo fenomeno si evolve purtroppo in maniera contestuale con il diffondersi dell'uso di tutti i dispositivi tecnologici da parte dei nostri figli ormai sempre più frequente.



Cyberbullismo



Chi lo subisce?

Chi subisce questo tipo di «violenza tecnologica» solitamente tende a non confidare ai genitori o amici quanto gli sta accadendo perché subisce un trauma psicologico così forte che ha paura addirittura che anche i suoi confidenti possano pensare di lui le stesse cose che già sta subendo.

Altre volte teme una reazione anche peggiore di quello che sta subendo.

L'effetto preoccupante è che tutto avviene in formato digitale, quindi si è accertato che anche colui che propone le varie azioni di bullismo spesso non percepisce la reale gravità del gesto che sta compiendo sempre per effetto di impercezione tra il reale e virtuale.

Altro punto che si differenzia dal bullismo reale è il fatto che solitamente avviene in chat o sui social network dove vi sono persone che, anche se non sono di indole violento o oltraggioso, si fanno forti dal fatto che sono in gruppo e nascosti dalla tastiera; anche loro si «trasformano», molte volte sottovalutando le situazioni e pensandole come un semplice gioco.



Cyberbullismo



Come ci proteggiamo?

Purtroppo solo instaurando un buon rapporto confidenziale e con una buona educazione possiamo bloccare sul nascere questo fenomeno. Sicuramente il primo passo, in caso incappassimo in questo problema, è quello di rivolgersi alle autorità preposte e, lato positivo, questo tipo di situazione avviene via web o social quindi rintracciabili anche se eliminati dall'utente.

Molti social ad oggi ci vengono in contro avendo approntando dei servizi specifici per bloccare sul nascere questi fenomeni.



Note Normative



Tutto quello che abbiamo visto ricordiamoci che ricade sempre in una sfera giuridico legale regolata da leggi ben precise. Le più comuni sono le seguenti:

- **Art. 612 ter codice penale: diffusione illecita di immagini o video sessualmente espliciti (Revenge Porn);**
- **Art. 660 codice penale: molestia o disturbo alle persone (Cyberbullismo);**
- **Art. 612 codice penale: se le molestie diventano minacce;**
- **Art. 595 codice penale: diffamazione, se le molestie vengono fatte sui social o comunque su piattaforme visibili a più persone.**



Note Normative



In situazioni più gravi, esiste anche **l'Art. 580 codice penale, istigazione o aiuto al suicidio.**

Fino all'età di 14 – 16 -18 anni, in relazione al tipo di reato o azione commessa dal ragazzo, anche se potrebbe non essere direttamente imputabile, la responsabilità penale e soprattutto civile (risarcitoria), **è dei genitori o tutori.**



Identità Digitale e Gestione del Tempo



La consapevolezza nell'utilizzo del Web

Relatore:

Sara Licini



IO Digitale / IO Reale



Cosa dice di te il WEB?

A volte, in modo non del tutto cosciente, sul WEB ci si lascia andare a commenti, critiche, like inopportuni. E spesso se ne subiscono le conseguenze.

E' importante controllare la nostra **WEB REPUTATION**, prima carta d'identità che si presenta a qualsiasi persona che voglia sapere qualcosa di noi.



Siamo sempre consapevoli dei commenti che pubblichiamo? Dei gruppi di cui facciamo parte e dei contenuti che condividiamo? Il nostro profilo rispecchia noi stessi?



IO Digitale / IO Reale



Condivisione o apparenza?

Il giudizio dei pari è fondamentale, soprattutto a determinate età, ma la sovraesposizione concessa dai Social forse è fuorviante. La ricerca di un like risponde al desiderio di apparire e di apparenza.

Altra riflessione: quante volte in situazioni importanti, le persone tirano fuori il cellulare per immortalare l'attimo senza goderselo con i propri occhi?



E' importante ricordare che le foto sui social sono a disposizione di tutti e non sappiamo per quali scopi o in quali «mani» potrebbero finire...il WEB NON DIMENTICA.



IO Digitale / IO Reale



Relazioni reali o virtuali?

L'opportunità di conoscere molte persone fuori dal nostro quotidiano, la solitudine e la noia ci immergono in una realtà alternativa e ammaliante, quasi un altro mondo.

Pensando sia solo virtuale, si crede di poter «smettere quando voglio», ma in realtà ci si perde facilmente.



Ricerchiamo il contatto, la relazione, la comunicazione.

Offriamo ai ragazzi situazioni di relazioni REALI. Solo l'educazione offre un salvagente, quello della consapevolezza di poter vivere il virtuale senza perdere il contatto con la realtà.



IO Digitale / IO Reale



Social o a-Social?

Se Social identifica ciò che porta alla condivisione, all'apertura, alla trasparenza, al costruire qualcosa di bello, a-Social è quando l'esperienza del WEB diventa totalizzante, al punto di non poter far altro che dedicare ore e ore tolte ai doveri e alle gioie reali.

E' ormai certificata la dipendenza dal WEB. Per i ragazzi è soprattutto collegata al gioco on line o alla necessità di essere connessi h24.



Uscirne non è facile! Meglio prevenire con l'educazione e prendendosi cura di chi è connesso alla rete ma disconnesso da sé stesso.



IO Digitale / IO Reale



Non sono stato io!

Troppi profili social sono senza foto del proprietario o nascosti dietro a false identità. Non è possibile sperare di restare impuniti o di poter esagerare perché ci si sente protetti da un video. Ogni parola ha un peso, persino un «like» se messo su una foto sbagliata.



La libertà che il WEB ci concede richiede molta responsabilità. L'educazione deve iniziare da subito, con i bambini, per renderli consapevoli e non coprirsi dietro al «non sono stato io»!

Si deve imparare ad essere on line come on life, cioè come nella vita reale.



IO Digitale / IO Reale



Il linguaggio dell'odio

Se le parole feriscono, lo è anche sul WEB.

Spesso chi nel dialogo faccia a faccia non userebbe mai certi termini, si trasforma in un «leone da tastiera» e utilizza il linguaggio dell'odio. Sono gli «hater», a volte persone insospettabili e pure inconsapevoli.



Anche nel WEB le parole hanno un peso... e solo l'educazione può insegnare al rispetto del virtuale come se fosse reale.



IO Digitale / IO Reale



parole
stili

Il Manifesto della comunicazione non ostile

   paroleostili.it

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 tesi.

10. Anche il silenzio comunica

Quando la scelta migliore è tacere, taccio.



Gestione del Tempo



Connessi o distratti?

Gli avvisi di notifica dei nostri smartphone sono stati pensati per interagire e influenzare la nostra attenzione. Durante la giornata rimaniamo in un costante livello di vigilanza e la nostra attenzione si attiva per stimoli interni o esterni.

Gli effetti psicologici e comportamentali portano ad un continuo controllo dello schermo o ad avere la percezione di sentire la suoneria o la vibrazione.

Cosa possiamo fare? Eliminare gli avvisi di notifica, anche sulla schermata principale, e imporsi di rimanere concentrati sul nostro operato.





Gestione del Tempo



Partecipazione o alienazione?

Durante i periodi di lockdown o Dad, l'unico strumento di socialità è stato di tipo digitale.

Si sono creati gruppi di classe, gruppi familiari, gruppi di ogni tipo per superare i limiti imposti dai vari divieti del periodo.

Sono tutti necessari? E' corretto creare dei gruppi per bambini piccoli che non hanno ancora sviluppato le loro naturali capacità relazionali?

Ricordiamo che anche nella rete esiste un galateo da rispettare (*netiquette*) che non è altro che la derivazione di una buona e sana educazione.





Gestione del Tempo



Educare o educati?

L'abuso nell'utilizzo dei device spesso è un problema prima di tutto degli adulti. Diventa difficile educare i propri figli, se per primi non sono educati i genitori!

Educare sin da piccoli all'utilizzo consapevole, essere credibili e persuasivi, porre delle regole chiare che valgono per tutta la famiglia.



Regole chiare sul tempo di utilizzo, sull'età giusta per il possesso di uno smartphone, sui momenti e i contesti giusti per far uso o meno della tecnologia.



Gestione del Tempo



Regole di utilizzo

1. Il telefono si spegne alle ore _____
2. Spengo il telefono quando faccio i compiti, se devo utilizzarlo per i compiti, lo dico a mamma e papà.
3. Non faccio foto o video a persone senza il loro consenso; non pubblico sui social senza il consenso.
4. Non pubblico e non mando a nessuno foto della mia famiglia e della mia casa, se non avviso prima mamma e papà.
5. Non avvio conversazioni e chat con persone che non conosco personalmente, senza informare i miei genitori.



Gestione del Tempo



Regole di utilizzo

6. Non rivelo a nessuno, tranne ai miei genitori, le mie password e il mio pin.
7. I miei genitori possono guardare i miei messaggi o file sul telefonino, perché ne sono responsabili.
8. Tengo il telefono spento nei luoghi che lo richiedono: scuola, aereo, chiesa, biblioteca, etc.
9. Non utilizzo il telefono per infastidire, offendere o mettere a disagio un'altra persona.
10. Avviso mamma e papà se c'è qualcuno che mi fa sentire a disagio, mi insulta, mi dà fastidio attraverso il telefono, le chat o i social network.

_____ data e firma _____



SQUID GAME



La trama

Un gruppo di persone viene coinvolto in un gioco con un ricco montepremi (circa 33/34 mln di Euro).

Nella loro disuguaglianza, sono persone senza nome e cognome ma contrassegnate da un numero.

Al primo gioco, capiscono che perdere vuol dire morire.



Nella disperazione, nella povertà, mancanza di prospettiva per un futuro migliore, la vita diventa la giusta posta in palio per la vittoria.

La vittoria come la vita, la sconfitta come la morte.



SQUID GAME



I temi della serie

- La disuguaglianza sociale
- Il ritorno al gioco
- La competizione
- La violenza
- La vittoria è vita, la sconfitta è morte

Nasce nel 2009 in Corea del Sud, un paese dove l'indebitamento delle famiglie è altissimo a seguito di una forte crescita economica che ha creato un enorme divario salariale e ha accentuato le disuguaglianze sociali.



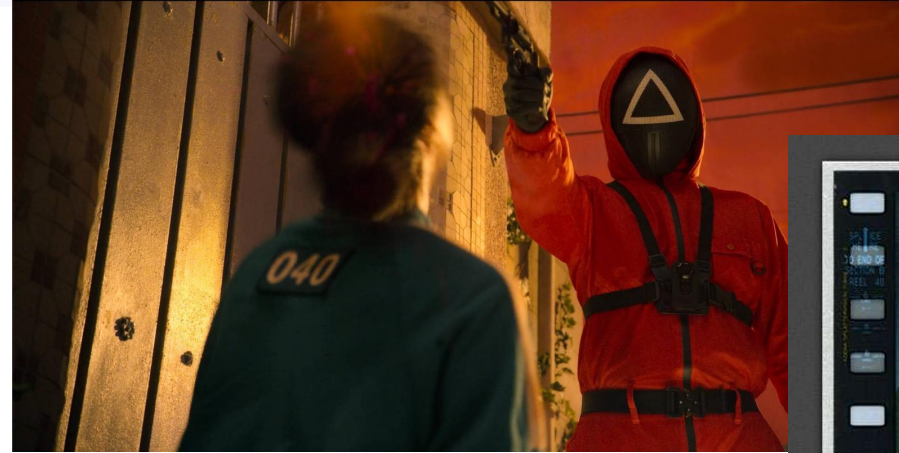


SQUID GAME



Fenomeno virale

- Vietato ai minori di 14 anni
- Altissimo livello di violenza
- Superati i blocchi di controllo parentale di youtube
- La violenza mostrata: niente di nuovo per i social e per i video game (Call of Duty, GTA Grand Theft Auto, etc.)



Il bambino non è capace di filtrare certe immagini. Anche se SQUID GAME è diventato un fenomeno virale, non è adatto ai più piccoli.

E' necessario accompagnare alla comprensione: vita reale e finzione.



Una guida per i genitori



WWW.INTERNETMATTERS.ORG

Una guida per i genitori per aiutarli a proteggere i figli online.



google: [NAVIGARE IN FAMIGLIA](#)

Regole, settaggi o app che possono consentire ai nostri figli di Navigare in sicurezza.



[EDUCARSI ED EDUCARE AL WEB](#)

M. Pappalardo – A. Petralia



Domande



Ci potete trovare...



navigare-in-famiglia@googlegroups.com



www.facebook.com/ComitatoGenitoriAlzanoLombardo