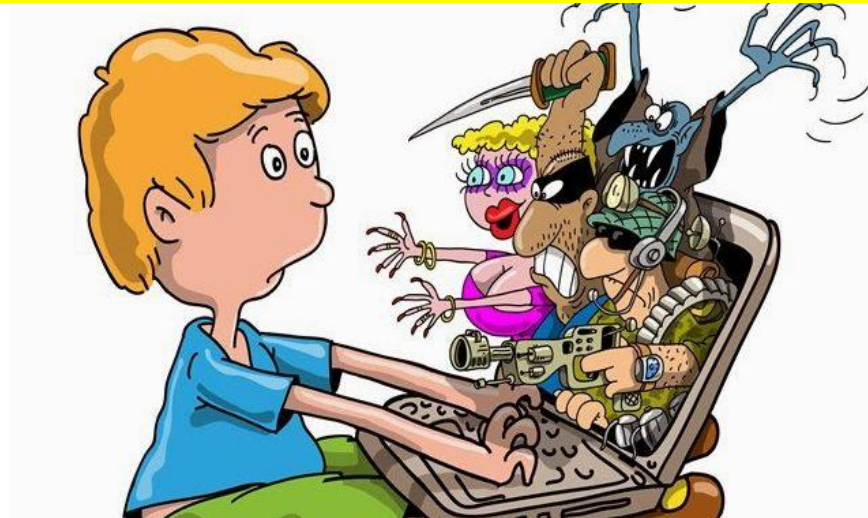


IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



Anno scolastico 2019/20

Corso formativo per genitori ed alunni ad un uso sicuro e consapevole di Internet

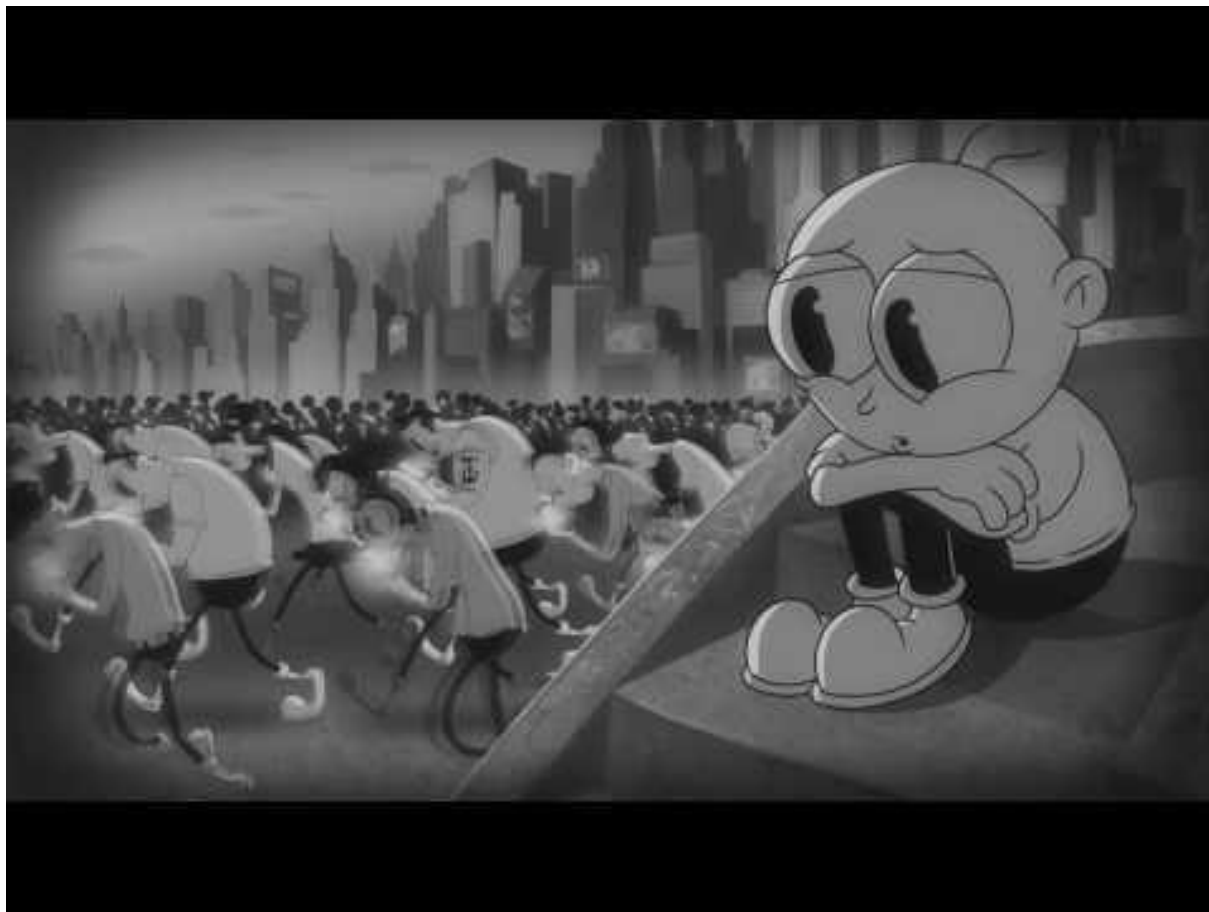
IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



DATA	GENITORI ED ALUNNI COINVOLTI	ARGOMENTO
30/11/2019	Genitori alunni aderenti al progetto	Presentazione progetto - Questionario
05/12/2019	Alunni classi Prime	La privacy a scuola Uso consapevole della rete
12/12/2019	Alunni classi Prime	Cyberbullismo - Dipendenza OnLine
19/12/2019	Alunni classi Prime	Uso eccessivo gioco OnLine - Clicca & riclicca
09/01/2020	Alunni classi Prime	Naviga e lascia navigare - Aiuta un amico
16/01/2020	Alunni classi Prime	Questionario finale - Patente Web
23/01/2020	Alunni classi Seconde	La privacy a scuola Uso consapevole della rete
30/01/2020	Alunni classi Seconde	Cyberbullismo - Dipendenza OnLine
06/02/2020	Alunni classi Seconde	Uso eccessivo gioco Online - Clicca & Riclicca Aiuta un amico
13/02/2020	Alunni classi Seconde	Naviga e lascia navigare - Generazione Selfie
20/02/2020	Alunni classi Seconde	Questionario finale - patente Web
27/02/2020	Alunni classi Terze	La privacy a scuola Uso consapevole della rete
05/03/2020	Alunni classi Terze	Cyberbullismo - Dipendenza OnLine
12/03/2020	Alunni classi Terze	Uso eccessivo gioco OnLine - Clicca & riclicca Aiuta un amico
19/03/2020	Alunni classi Terze	Naviga e lascia navigare - Generazione Selfie
26/03/2020	Alunni classi Terze	Questionario finale - Patente Web
02/04/2020	Alunni Prime - Seconde - Terze	Safer Internet Day
18/04/2020	Genitori alunni aderenti al progetto	Relazione finale progetto Analisi e dibattito



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

2017 This Is What Happens In An Internet Minute



2018 This Is What Happens In An Internet Minute



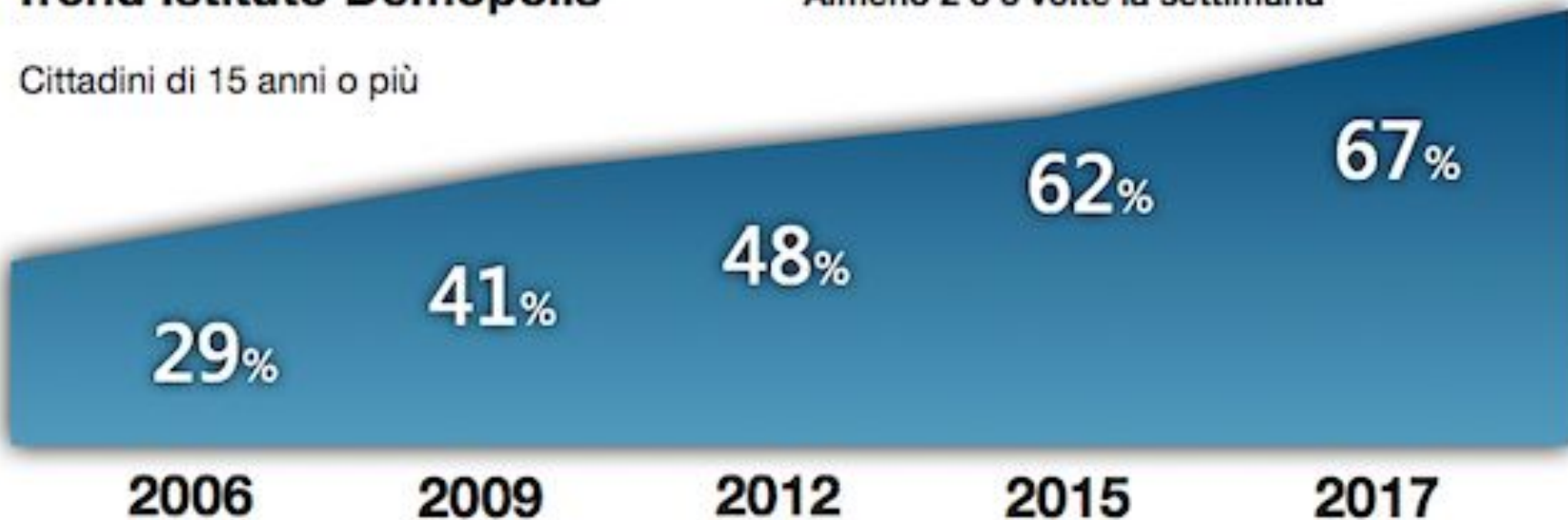
L'infografica di Lori Lewis e Chadd Callahan di Cumulus Media su cosa accade in 60 secondi nel mondo digitale (2017 e 2018).
Fonte: www.allaccess.com

Gli italiani e la fruizione della Rete

Trend Istituto Demopolis

Almeno 2 o 3 volte la settimana

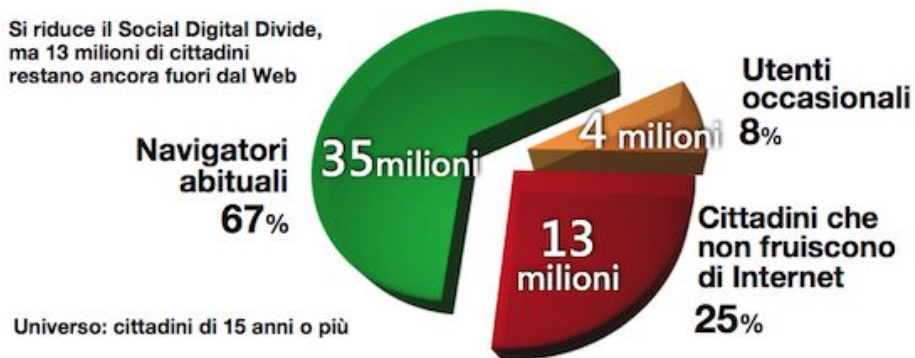
Cittadini di 15 anni o più



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

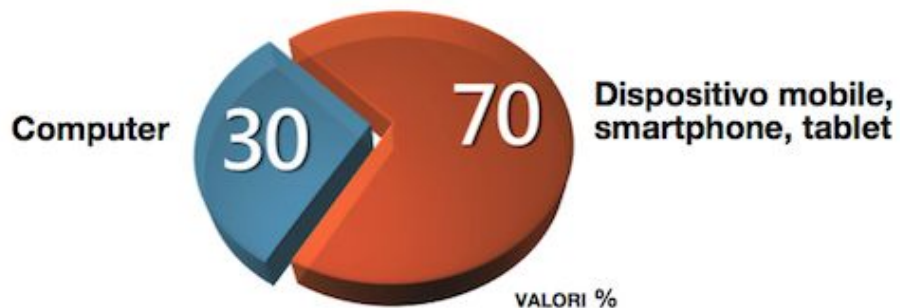
Indagine Demopolis: la fruizione della Rete in Italia

Si riduce il Social Digital Divide, ma 13 milioni di cittadini restano ancora fuori dal Web

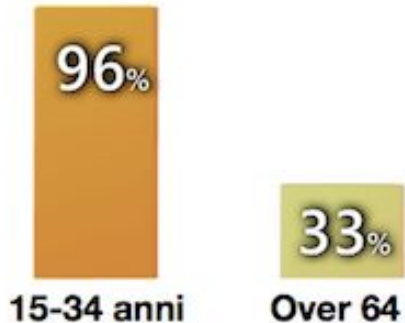


52 milioni di cittadini italiani di 15 anni o più

Di norma, nel corso della giornata, lei si connette online prevalentemente su:



Disaggregazione per fascia di età



Tempo medio di connessione online degli utenti abituali

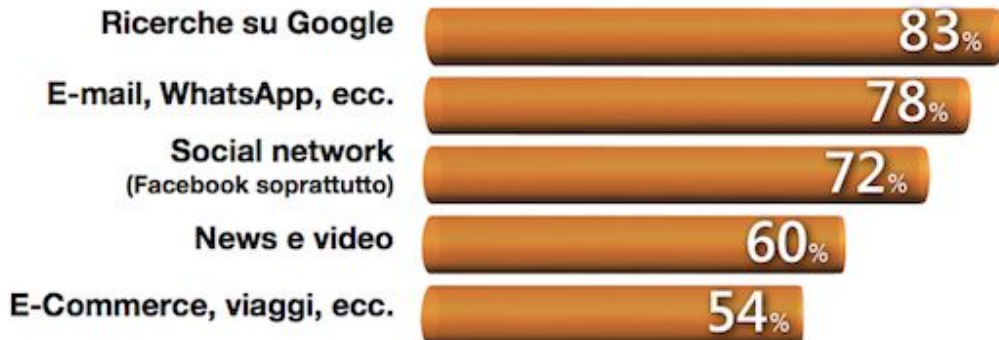
Italiani

circa 2 ore al giorno

15-24 anni

oltre 10 ore al giorno

Le attività abituali più diffuse fra gli utenti del web



Distribuzione della popolazione 2019 - Italia

<i>Età</i>	<i>Celibi /Nubili</i>	<i>Coniugati /e</i>	<i>Vedovi /e</i>	<i>Divorziati /e</i>	<i>Maschi</i>	<i>Femmine</i>	<i>Totale</i>	
								<i>%</i>
0-4	2.367.686	0	0	0	1.216.600 51,4%	1.151.086 48,6%	2.367.686	3,9%
5-9	2.722.796	0	0	0	1.400.494 51,4%	1.322.302 48,6%	2.722.796	4,5%
10-14	2.871.733	0	0	0	1.478.693 51,5%	1.393.040 48,5%	2.871.733	4,8%

L'indagine di **EU Kids Online*** è stata realizzata, su un campione di 1006 ragazzi e ragazze di 9-17 anni da **OssCom** - Centro di ricerca sui media e la comunicazione dell'Università Cattolica del Sacro Cuore - in collaborazione con la Direzione Generale per lo Studente, la Partecipazione e l'Integrazione del Ministero dell'Istruzione, Università e Ricerca, nell'ambito del Protocollo di Intesa fra il **MIUR** e l'associazione **Parole Ostili**.

* EU Kids Online è una rete di ricerca multinazionale, che cerca di migliorare la conoscenza delle opportunità, dei rischi e della sicurezza online dei bambini europei mediante studi, analisi e indagini.



Accesso, usi, rischi e opportunità di internet per i ragazzi italiani

I risultati di EU Kids Online 2017

Giugno 2018

Dove, come e perché



- il 95% ha un profilo attivo su **almeno un social network**
- il 99% ha mentito o **mente** circa la propria età su internet
- il 98% possiede uno **smartphone**
- il 70% naviga **senza “controllo”** dei genitori

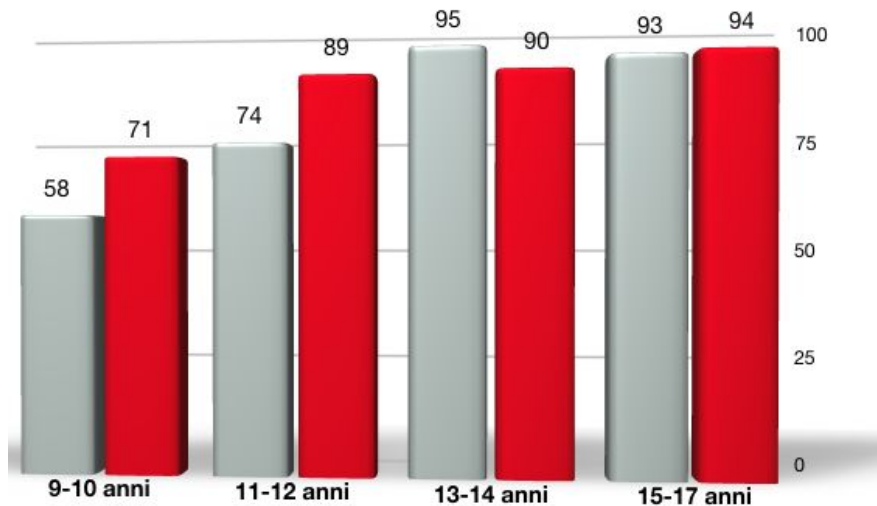
- il 95% di quelli che hanno uno smartphone utilizza **WhatsApp**
- il 90% ha un profilo **Instagram**
- l'80% usa **Snapchat**
- il 75% utilizza **Tik Tok** (ex Musical.ly)

RAGAZZI CHE UTILIZZANO INTERNET A CASA ED IN GIRO

CONFRONTO 2013 - 2017

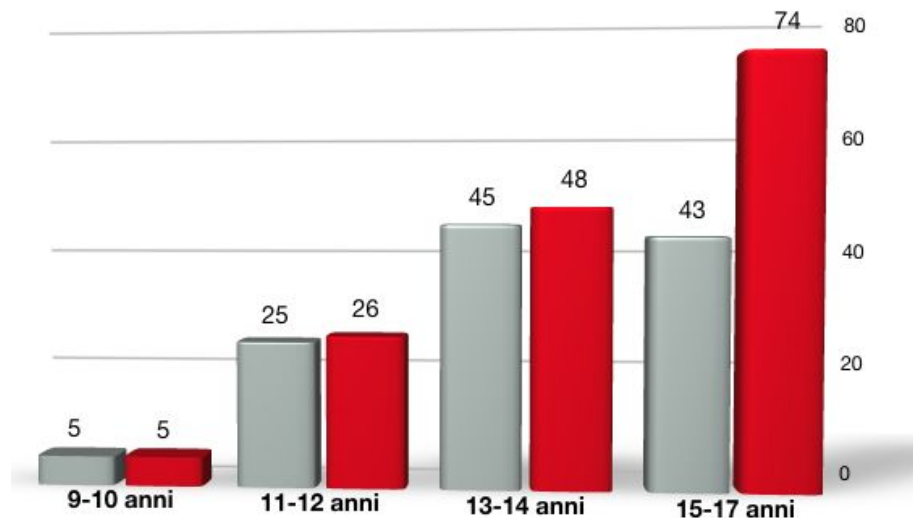
A CASA

■ 2013 - 81% ■ 2017 - 88%



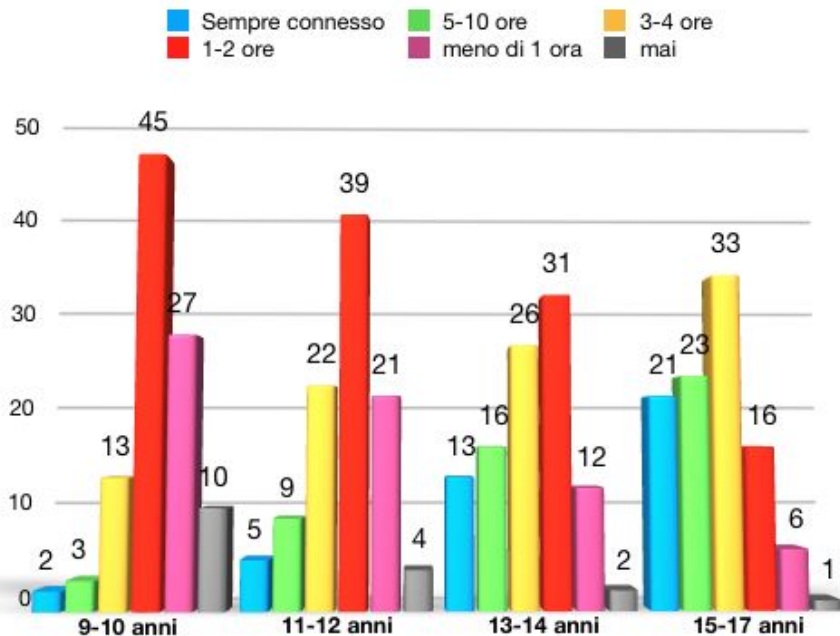
IN GIRO

■ 2013 - 30% ■ 2017 - 44%

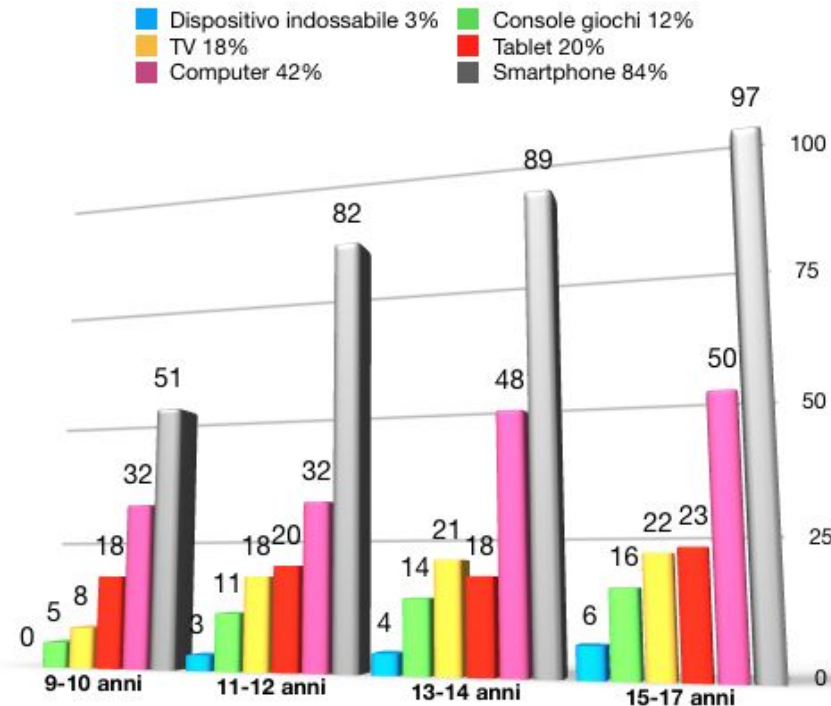


IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

Ore trascorse al giorno in Internet per età



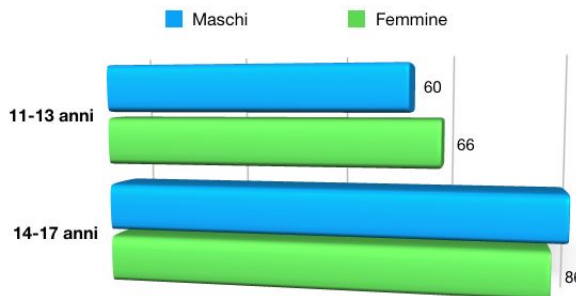
Uso quotidiano di diversi device per età e genere



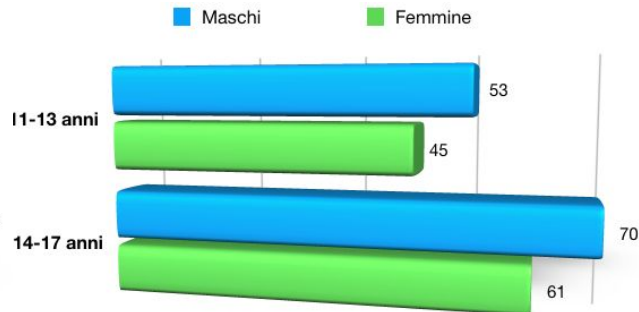
IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

ATTIVITÀ' ONLINE QUOTIDIANE PER ETÀ' E GENERE

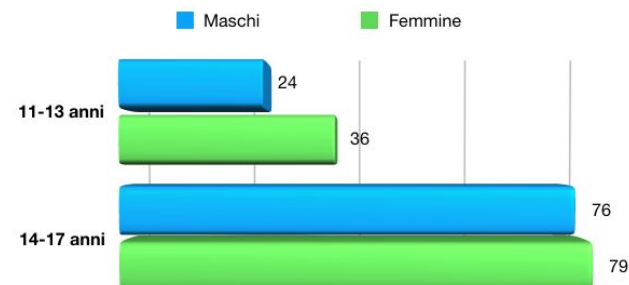
Ho comunicato con familiari e amici
77%



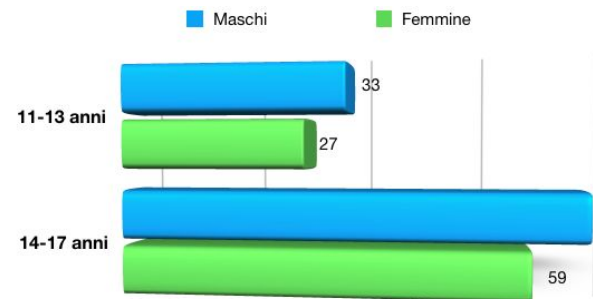
Ho guardato dei video online
59%



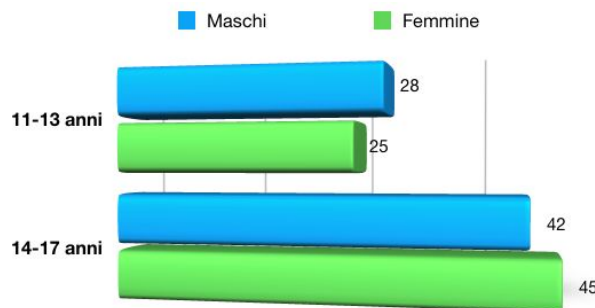
Ho visitato un social network
58%



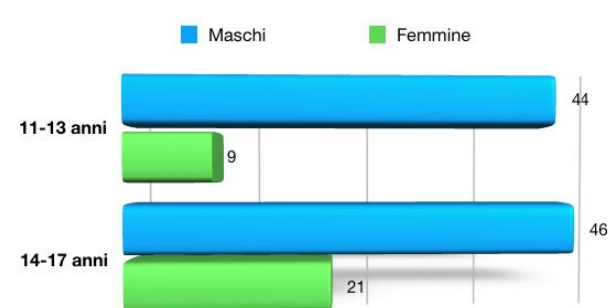
Ho ascoltato musica online
50%



Ho utilizzato Internet per i compiti
37%



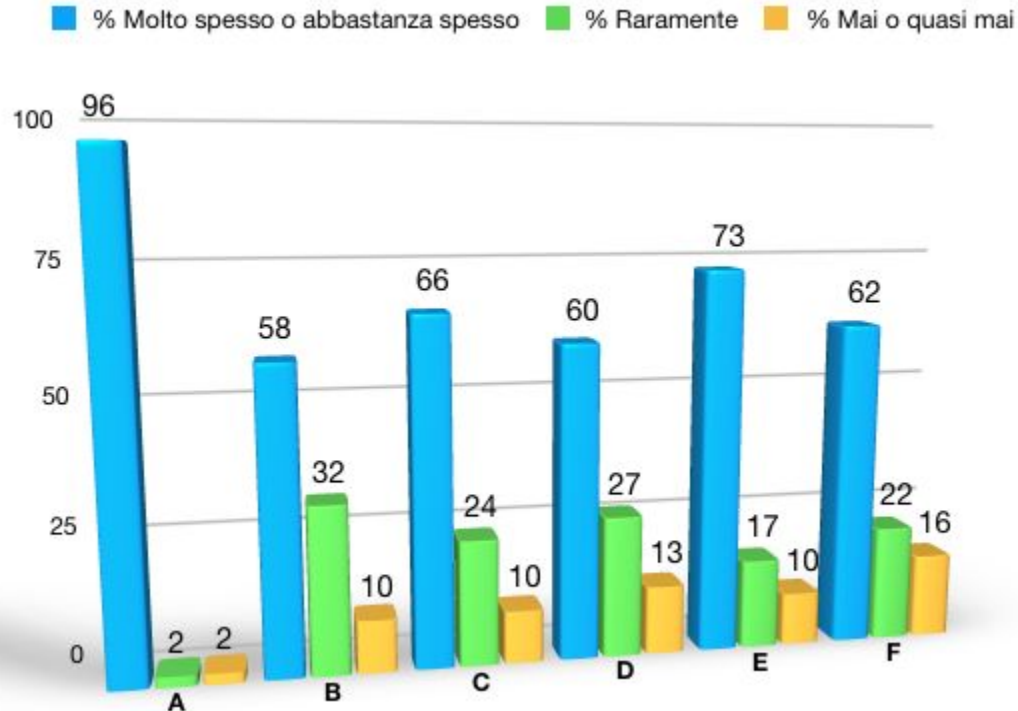
Ho giocato a giochi online
30%



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

USO ECCESSIVO DI INTERNET

Tutti i ragazzi di 9 - 17 anni che usano internet



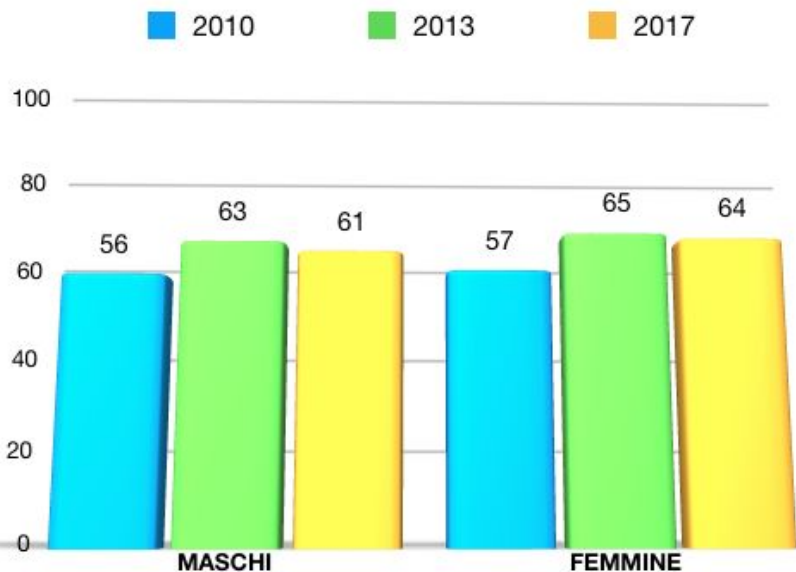
- A) Ho smesso di mangiare o di dormire a causa di internet
- B) Mi sono sentito a disagio quando non ero su internet
- C) Mi sono sorpreso a navigare anche quando non mi andava o non mi attraeva particolarmente
- D) Ho trascurato la mia famiglia, gli amici, la scuola o gli hobby, per passare del tempo su internet
- E) Ho provato senza successo a trascorrere meno tempo su internet
- F) Ho avuto dei litigi con familiari o amici a causa del tempo trascorso su internet

IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

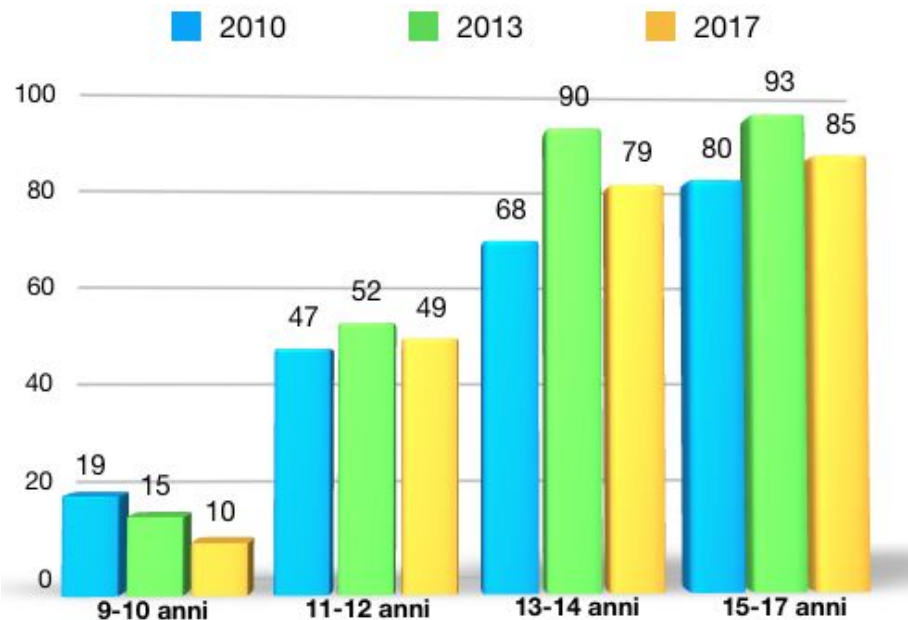
RAGAZZI CON UN PROFILO SU UN SOCIAL NETWORK

CONFRONTO 2010 - 2013 - 2017

Ragazzi con un profilo su un social network per genere



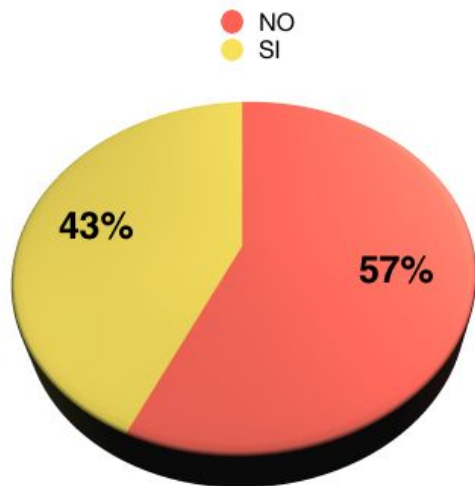
Ragazzi con un profilo su un social network per età



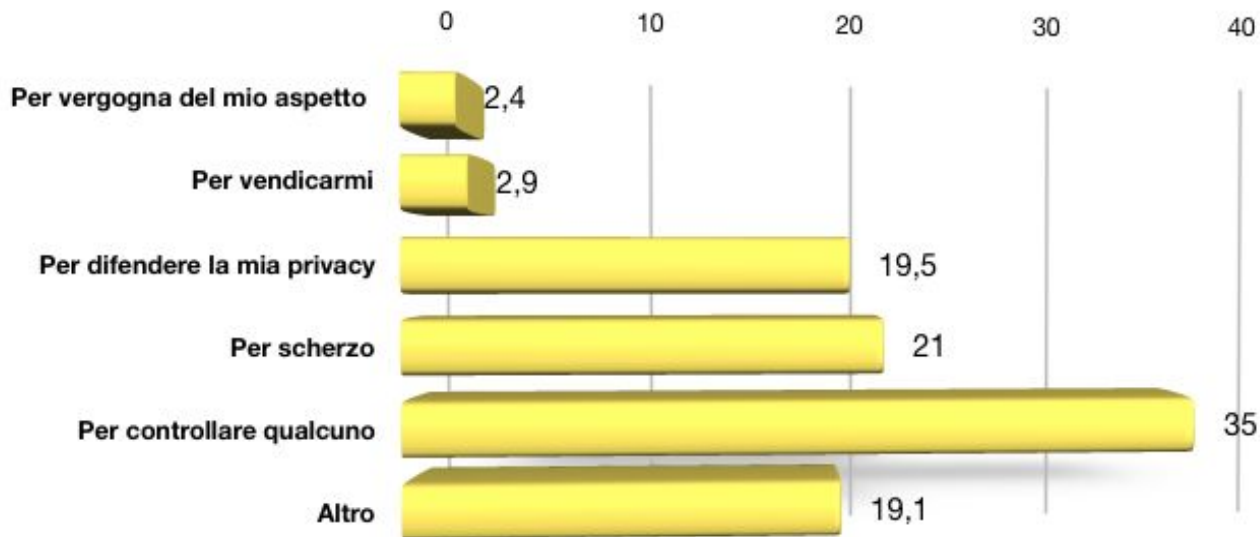
IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

RAGAZZI CON UN PROFILO FALSO SU UN SOCIAL NETWORK

Ti è mai capitato iscriverti e usare un Social Network con dati falsi?
(foto, profilo, nome, ecc.)

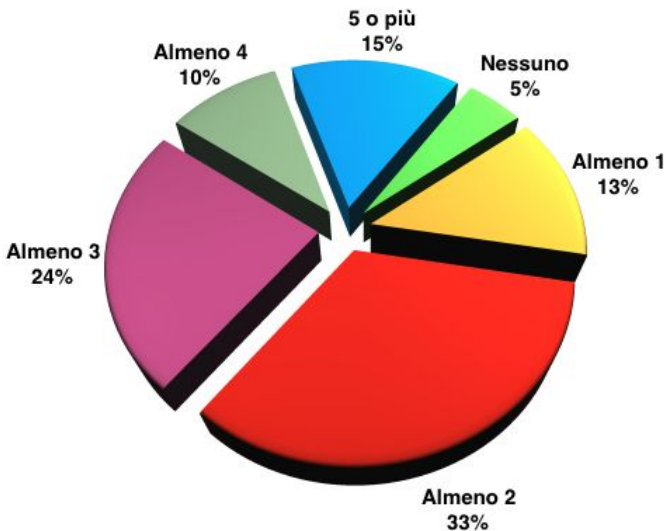


Perché SI?



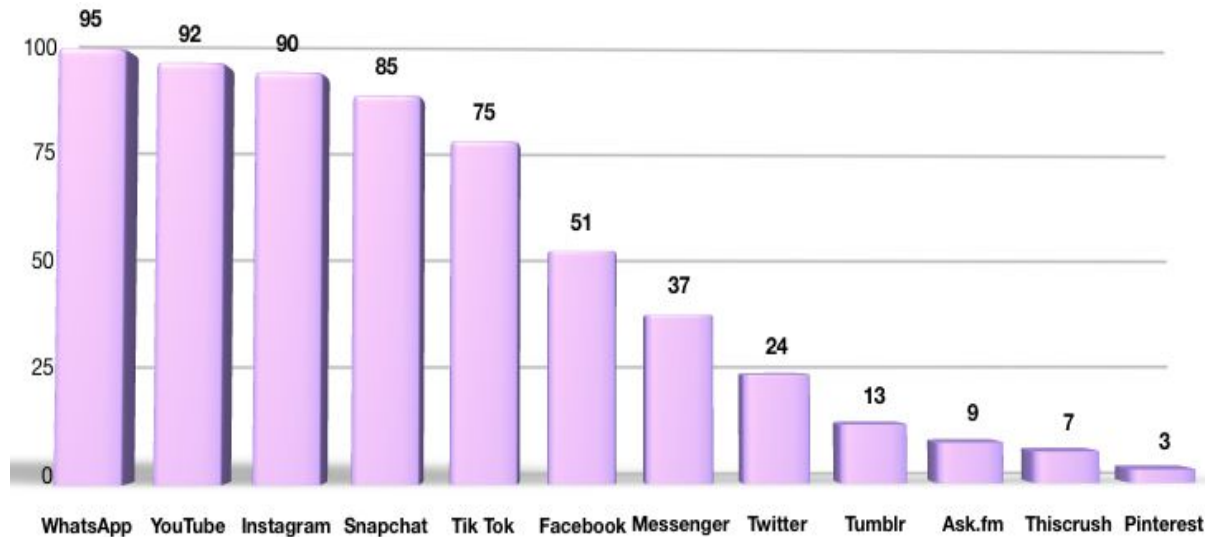
SOCIAL NETWORK UTILIZZATI IN UNA GIORNATA

Tutti i ragazzi di 9 - 17 anni che usano internet



PIATTAFORME USATE REGOLARMENTE

Tutti i ragazzi di 9 - 17 anni che usano internet



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

L'USO DELLO SMARTPHONE STA MODIFICANDO NON SOLO LE NOSTRE ABITUDINI MA ANCHE L'ANATOMIA UMANA

In risposta allo stress muscolo-scheletrico, l'organismo genera delle escrescenze ossee definite esostosi o entesofiti.



- Alcuni scienziati australiani della **University of Sunshine Coast** hanno appurato la presenza di tessuto osseo insolito nella zona occipitale, all'altezza della nuca, in un gruppo di giovani analizzati.
- I professori David Shahar e Mark GL Sayers dell'Università della Sunshine Coast hanno analizzato con i raggi X il cranio di 1.200 adulti australiani con un'età compresa tra i 18 e gli 86 anni.
- Il 41% dei ragazzi fra i 18 e i 30 anni mostrava una escrescenza alla base del cranio, in alcuni casi lunga anche 3 centimetri.

L'USO DELLO SMARTPHONE STA MODIFICANDO NON SOLO LE NOSTRE ABITUDINI MA ANCHE L'ANATOMIA UMANA

In risposta allo stress muscolo-scheletrico, l'organismo genera delle escrescenze ossee definite esostosi o entesofiti.

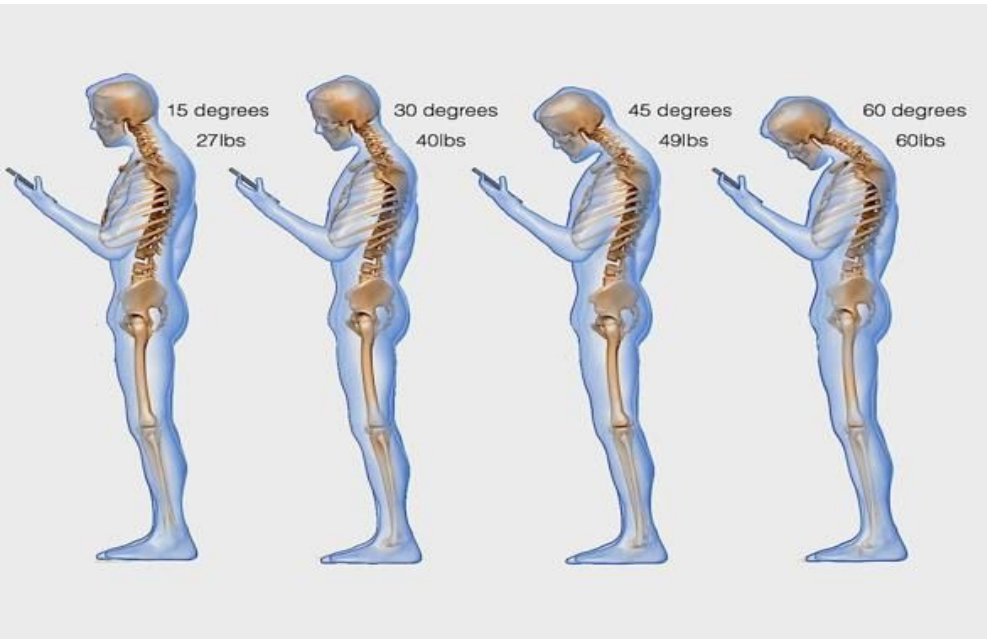


- Le esostosi si generano nell'entesi, l'area che consente alla testa di muoversi e al collo di reggerne il peso, in media circa 4,5 chili.....

MA.....

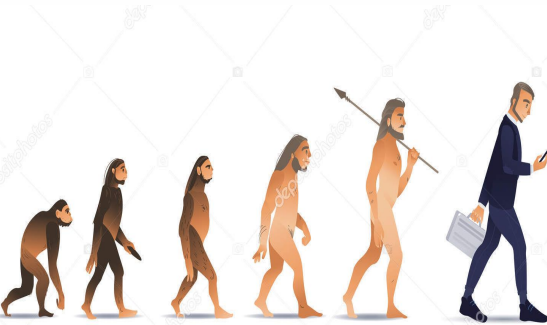
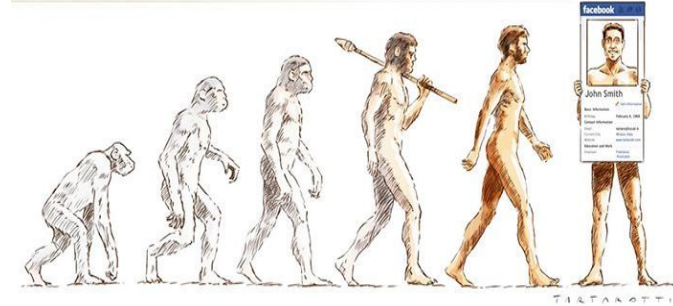
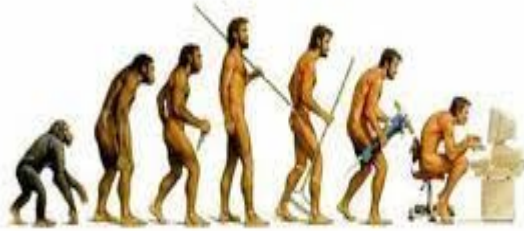
LO SMARTPHONE CI PESA 27 CHILI!!!

Il continuo utilizzo del telefono e la posizione inclinata che adottiamo per guardare lo schermo influisce sulla schiena. **Come portare sulla testa sei sacchetti di plastica pieni di cibo oppure un bimbo di 8 anni!!!**



- Il professor Kenneth Hansraj, della Spine Surgery and Rehabilitation Medicine di New York, ha misurato il peso sulla colonna legato alle inclinazioni (dai 15 ai 60 gradi) della testa
- Lo studio è stato pubblicato sulla rivista *Surgical Technology International*
- Altre ricerche hanno evidenziato che una corretta postura aumenta i livelli di serotonina e di testosterone e riduce il cortisolo, «l'ormone dello stress».

EVOLUZIONE RIVOLUZIONE O INVOLUZIONE DIGITALE?

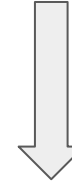


IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

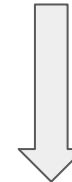
1. Gli strumenti: 'Dal software all'App'



Dal software come prodotto



al software come servizio




Software as a service

SaaS

Tim O'Reilly - The Open Source Paradigm Shift, June 2004, su tim.oreilly.com.

Creative Cloud



Adobe Software License Agreement

English (North America) ▾


The agreement will govern your installation and use of Adobe Creative Cloud products, which includes this software. You may review the agreements you have accepted so far at www.adobe.com/go/myaccount.

ADOBE

Software License Agreement

PLEASE READ THIS AGREEMENT CAREFULLY. BY COPYING, INSTALLING, OR USING ALL OR ANY PORTION OF THIS SOFTWARE, YOU (HEREINAFTER "CUSTOMER") ACCEPT ALL THE TERMS AND CONDITIONS OF THIS AGREEMENT, INCLUDING, WITHOUT LIMITATION, THE PROVISIONS ON LICENSE RESTRICTIONS IN SECTION 4, LIMITED WARRANTY IN SECTIONS 6 AND 7, LIMITATION OF LIABILITY IN SECTION 8, AND SPECIFIC PROVISIONS AND EXCEPTIONS IN SECTION 16. CUSTOMER AGREES THAT THIS AGREEMENT IS LIKE ANY WRITTEN NEGOTIATED AGREEMENT SIGNED BY CUSTOMER. THIS AGREEMENT IS ENFORCEABLE AGAINST CUSTOMER. IF CUSTOMER DOES NOT AGREE TO THE TERMS OF THIS AGREEMENT, CUSTOMER MAY NOT USE THE SOFTWARE. This agreement may govern Customer's use of additional Software subsequent to the effective date of this agreement. Such additional Software shall reference the terms of this agreement. This agreement may also incorporate by reference any end user license agreement governing a prior version of the Software.

Back Accept



Licenza d'uso

Prego leggere le condizioni della licenza d'uso prima di installare ArubaSign V.2.1.05.

Premere Page Down per vedere il resto della licenza d'uso.

Suite di Firma Digitale ArubaSign
Contratto di Licenza d'Uso e Garanzia del Software

LICENZA D'USO
Condizioni di distribuzione della Suite Client di Firma Digitale ArubaSign o di suoi componenti.

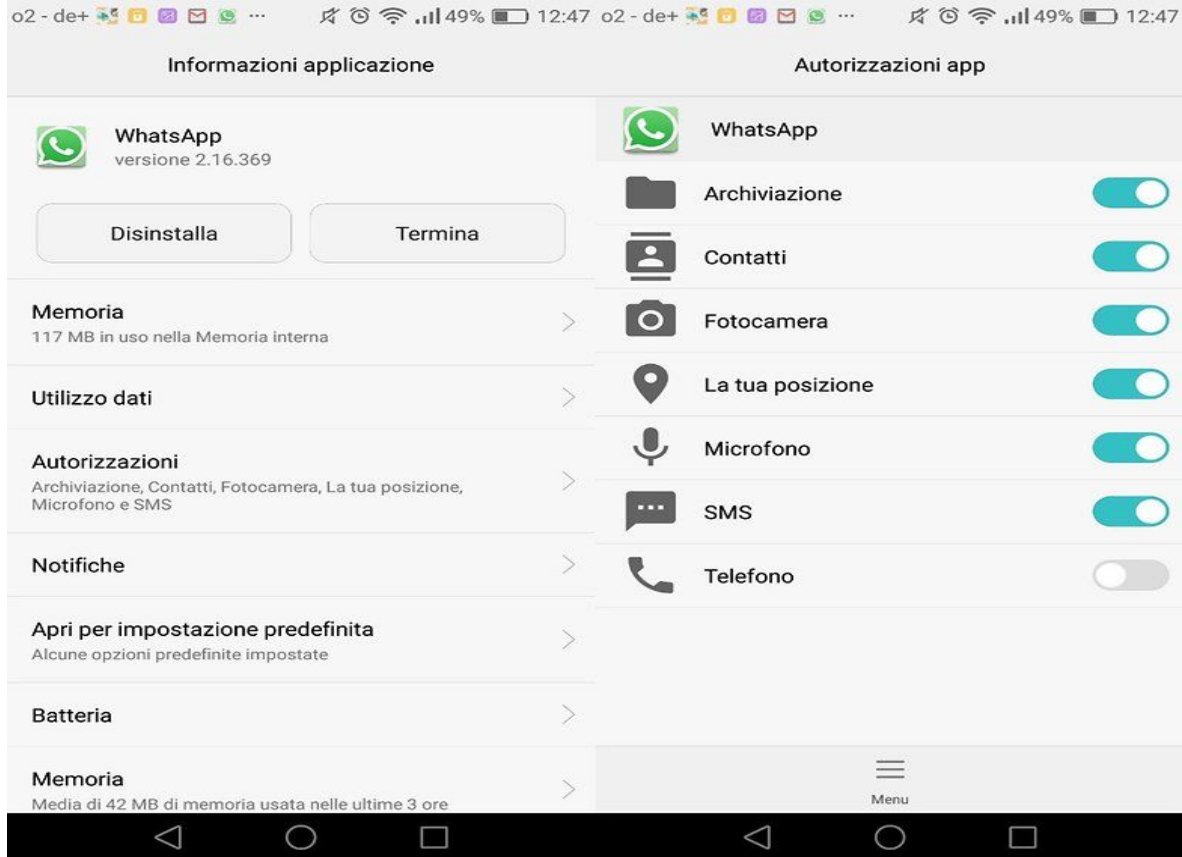
IMPORTANTE
I programmi in oggetto e la relativa documentazione, che costituiscono la Suite Client di

Se si accettano i termini della licenza d'uso scegliere Accetto per continuare. È necessario accettare i termini della licenza d'uso per installare ArubaSign V.2.1.05.

ArubaSign V.2.1.05

< Indietro Accetto Annulla

IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

If you're not paying for the product
You are the product.



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

Il potere dell'assillo: la filiarquia



Pester Power

Marketing Management



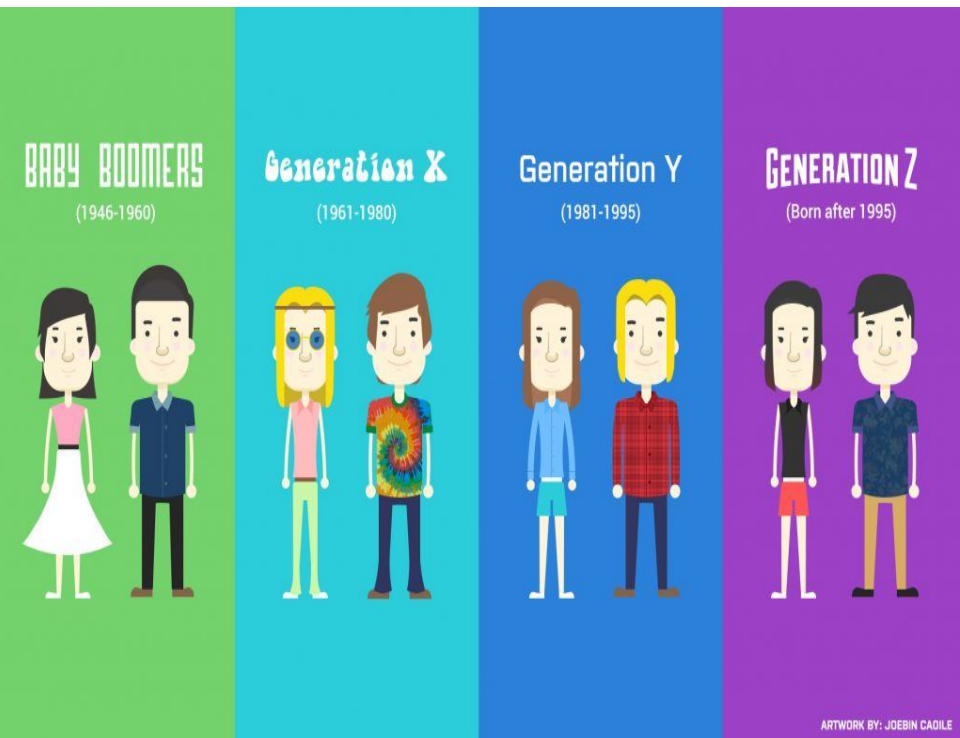
Nag factor



I GIOVANI E IL WEB

- autopromozione
- condivisione
- normalizzazione dei comportamenti

2. Le persone: 'l'ultima generazione'



#LoSapevateChe ?

GENERAZIONE Z

NATI TRA IL 1995 E IL 2010

2,3 MILIARDI DI PERSONE

PIÙ CONCRETI DEI MILLENNIALS

WEB MARKETING CON TARGET GEN Z DEVE ESSERE: INTERATTIVO, INCENTRATO SU SOCIAL INFLUENCER, CON TEMPI BREVI E PENSATO PER MOBILE

INFLUENZABILI

IL 40% DI LORO DICHIARA DI CAMBIARE IDEA DOPO AVER SENTITO L'OPINIONE DI UN INFLUENCER

NATIVI DIGITALI

CONSIDERANO VIDEOCASSETTE, DVD, WALKMAN E PERSINO IPOD OBSOLETI

NEL 2020 SARANNO 1/2 DELLA FORZA LAVORO MONDIALE

L'87% IN ITALIA HA SCELTO UN PERCORSO UNIVERSITARIO CHE POSSA GARANTIRE UN LAVORO

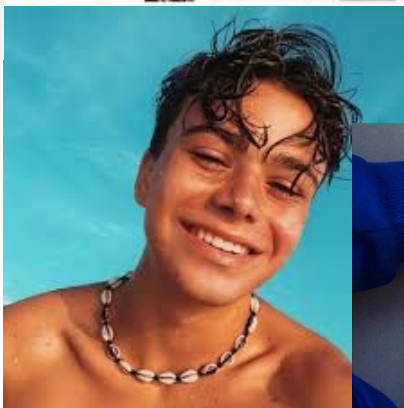
CONTRATTO DI LAVORO

CHISSÀ SE CI SARANNO PIÙ INFLUENCER CHE AVVOCATI...

COO web agency

IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

I social media e gli influencers



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

1 **Fifa 20**

Il re della simulazione calcistica



Fifa è il gioco di calcio più venduto al mondo. Nella modalità Ultimate è possibile comprare con soldi veri o crediti generati giocando, pacchetti di atleti (come se fossero delle figurine) di cui però non si conosce l'esatto contenuto

2 **Nba 2k20**

Il basket a portata di joystick



Il meccanismo è identico a quello di Fifa: con soldi veri o crediti generati giocando si possono comprare pacchetti di cestisti da schierare nella propria squadra, il cui contenuto è generato casualmente

3 **Star Wars Battlefront II**

Quando i giocatori si impongono



La Electronic Arts, che produce Fifa, è anche dietro ai videogame di Guerre Stellari. Quando la comunità scopre che sono state introdotte le loot box, insorge e costringe la Ea toglierle dal videogioco

4 **Injustice 2**

Anche i supereroi fanno cassa



Il meccanismo di loot box si applica anche al mondo dei supereroi della Dc. In questo caso nei pacchetti (che possono essere acquistati con soldi veri) si trovano potenziamenti per Superman, Batman e soci che li rendono più forti nel gioco

5 **Brawl Stars**

Tutto a portata di smartphone



Il gioco strategico attualmente più auge sugli smartphone utilizza il sistema delle loot box. Per sbloccare personaggi o potenziamenti, si possono acquistare "ceste" il cui contenuto non è del tutto noto



Videogames addiction

Molti di questi videogiochi sono gratis

free-to-pay

ma:

Loot box → scatole che contengono oggetti virtuali per progredire nel videogioco
→ si acquistano con carta di credito (diversi genitori si sono ritrovati con conti prosciugati)

Modello Freemium

Videogame come le slot, bambini a rischio

Dal calcio virtuale alle guerre fantasy: acquisti compulsivi di giocatori o spade per vincere. «Contagio simile al gioco d'azzardo»

di **Andrea Bonzi**
MILANO

Magari peschi Cristiano Ronaldo e i compagni i tuoi amici in un match online. Oppure, se preferisci il fantasy, trovi quella spada ammazzatraghi con cui sentirti invincibile. Magari no, rimani con un pugno di mosche. E, click dopo click, il conto della carta di credito (del papà o della mamma) aumenta: 1,99 euro qui, 2,99 euro là... Soldi veri in cambio di oggetti virtuali: si chiamano loot box, letteralmente "scatole del botto", e stanno in una zona grigia tra videogame e gioco d'azzardo. Il fenomeno, sulla cresta dell'onda già da una decina d'anni, è cresciuto tanto da rappresentare fette consistenti dei ricavi dei colossi videoludici, come EA Sports e Blizzard.

Ma come funzionano? «Le loot box in senso stretto - spiega l'avvocato Gianluigi Fioriglio, docente di informatica per le scienze giuridiche della Sapienza di Roma - sono scatole o bustine che contengono oggetti virtuali per progredire nel videogioco (e altri più potenti), i campioni del calcio o per semplice vezzo estetico (un'armatura o un aspetto diverso per il proprio personaggio). Quando le acquisti, però, non compri l'oggetto in sé, ma la possibilità di vincerlo. Il contenuto di ogni "forziere" è casuale, sebbene venga indicata la percentuale di possibilità di vincere le ricompense più rare». Una sorta di ovetto-sor-

CONTI SALATI PER I GENITORI
Già acquisti vengono effettuati con le carte di credito di mamma o papà

presa. Fioriglio era tra i relatori del convegno tematico Ieri e Modem organizzato dal Centro ricerca interdisciplinare discriminazione e vulnerabilità (Crid) dell'Università di Modena e Reggio Emilia e dall'amministrazione. Si è fatto il punto sulle nuove frontiere dell'azzardo e promossa la città emiliana come capitale del buon gioco, visto che è sede del festival Ludico Play.

«Il primo problema - argomenta il ricercatore - è che la casualità lo rende simile alle slot machine e l'uso può diventare compulsivo. Chi mi assicura poi che il software delle ricompense le assegna senza "barare"?». Molti di questi giochi sono gratis (free-to-play), ma solo apparentemente. In alcuni titoli l'elemento della casualità non c'è (difficile accostarlo all'azzardo), ma gli automatismi nell'acquisto non sono sempre trasparenti. Il classico esempio è l'Applicazione "Villaggio dei Puff" (2017), il modello si chiama



L'attaccante del Leicester Jamie Vardy posa con la sua carta potenziata su Fifa

freemium, si inizia gratuitamente, ma per progredire si paga. Per costruire un castello ci vogliono 6 giorni, ma se paghi, con un click fai subito», osserva Fioriglio. Un barile di Puffoco che arrivava a costare anche 59 dollari, un vagone 99.

Ci sono minorenni che hanno "succhiato" alle carte di credito più di mille dollari. Certo, si compra un servizio. Ma si tratta di minori: sono scattate cause e risarcimenti. «La gratuità d'ingresso è insieme geniale e subdola - continua Fioriglio -», conquista in breve tempo schiere di utenti. Questo è un aspetto patologico del videogioco, che molti stanno contestando. Non rappresenta la totalità del mondo videoludico. Alcuni Paesi stanno studiando i controscudi alle loot box. Il Belgio le ha vietate del tutto. «Ma finché non ci sarà il giro di vite negli Usa o nella Ue difficilmente si potrà incrinare», chiude Fioriglio.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Lo psicologo: «Modello sbagliato. E pericoloso»

MILANO

«Un quattordicenne ha fotografato le carte di identità dei genitori, preso loro la carta di credito e spese 900 euro per questi oggetti virtuali, in un gioco. Il padre credeva che gliel'avessero clonata, stava per andare dai carabinieri». Simone Feder, psicologo della Casa del giovane di Pavia, racconta così l'incontro con una famiglia che si è rivolta alla struttura per una prurite frante che mostrebbe gli effetti della dipendenza da alcuni videogiochi, in particolare quelli che usano acquisti in-App o

loot box.

Perché è preoccupato dal proliferare degli acquisti "a sorpresa"?

«Creano una mentalità sbagliata: si deve pagare e avere fortuna per progredire nel gioco e, per estensione, nella vita. C'è un condizionamento sociale: se non sei all'altezza dei tuoi amici online - perché non spendi e hai solo oggetti non potenziati - vieni isolato o bullizzato. Invece un ragazzo dovrebbe reagire a queste piccole frustrazioni. Ma non basterebbe legare la carta di credito dal gioco?»

«Non è così immediato. Lei non ha idea della scarsa conoscen-

za che mamme e papà hanno delle attività del figlio adolescente, si fregi poi capire come funziona il videogame a cui sta giocando. E che, in alcuni casi come Fortnite, il più diffuso tra gli adolescenti, li assorbe, facendogli dimenticare i propri doveri. Una mamma mi diceva che suo figlio se l'è fatta addosso pur di non lasciare una battaglia

BULLISMO IN AGGUATO
«Chi non ha le armi più potenti viene ridicolizzato e isolato dal gruppo»

© RIPRODUZIONE RISERVATA

IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



Esiste una **classificazione dei videogiochi** attraverso la quale è possibile capire se un videogioco è adatto ai ragazzi.

PEGI fornisce una classificazione dei videogiochi in base all'età in 38 paesi europei.

PEGI esamina l'idoneità di un gioco sulla base dell'età e non del livello di difficoltà.



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

Consigli per i genitori

PEGI fornisce consigli sull'idoneità di un gioco in funzione dell'età. Tuttavia, i bambini non sono tutti uguali. Sono i genitori che, in ultima analisi, dovrebbero decidere cosa i propri figli sono in grado di vedere o sperimentare:

- Cercare sempre la classificazione in base all'età sulla confezione del gioco o sul Digital StoreFront.
- Cercare di trovare un riassunto o una recensione sul gioco. L'ideale sarebbe che anche il genitore provi il gioco Oppure...
- ... Giocare ai videogiochi con i propri figli; è questo il modo migliore per conoscerli. Sorveglia i tuoi figli quando giocano e parla con loro dei giochi a cui giocano. Spiega loro perché determinati giochi potrebbero non essere adeguati.
- Stabilire una quantità di tempo a settimana da dedicare ai giochi.
- Incoraggiare i propri figli a fare pause regolari.
- Tenere presente che i giochi possono dare accesso all'acquisto di contenuti scaricabili aggiuntivi.
- I giochi online si svolgono all'interno di comunità virtuali che consentono l'interazione con altri giocatori sconosciuti. Raccomandare ai propri figli di non fornire dettagli personali e di segnalare comportamenti non appropriati.
- Porre limiti (età, tempo, spesa, accesso a Internet) usando gli strumenti di controllo parentale.



PARENTAL CONTROL

Per fortuna, tutte le console di gioco, i dispositivi palmari e i sistemi operativi per PC e Mac sono dotati di sistemi di controllo parentale che consentono ai genitori di tutelare la privacy e la sicurezza online dei propri figli sulla base di vari parametri.

Grazie a questi strumenti di controllo, i genitori possono:

- selezionare i giochi a cui i bambini sono autorizzati a giocare (secondo le classificazioni PEGI in base all'età)
- controllare e monitorare l'utilizzo degli acquisti digitali
- limitare l'accesso alla navigazione in Internet attraverso l'applicazione di un filtro
- controllare la quantità di tempo che i bambini possono trascorrere giocando
- controllare il livello delle interazioni on-line (chat) e dello scambio di dati (messaggi di testo, contenuti generati dall'utente)



PARENTAL CONTROL

Smartphone e tablet

- [Google Play](#) (Android)
- [iPhone and iPad](#) (iOS)



Palmasi

- [Nintendo 3DS \(XL\)](#)
- [Nintendo DSi \(XL\)](#)
- [Sony VITA](#)
- [Sony PSP](#)

Console

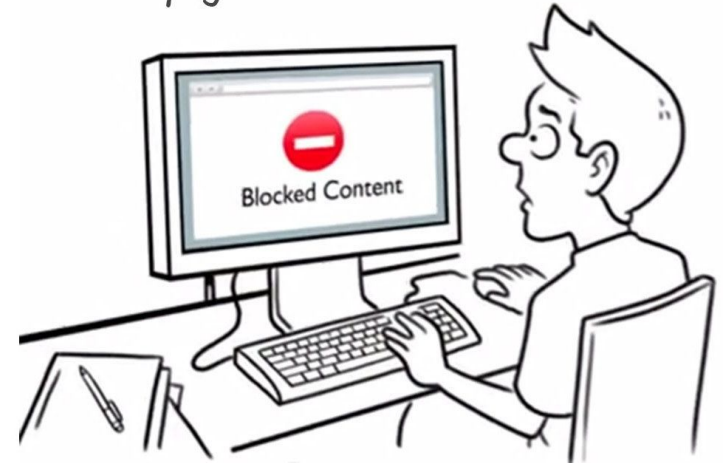
- [Microsoft Xbox One](#)
- [Nintendo Switch](#)
- [Sony Playstation 4](#)
- [Microsoft Xbox 360](#)
- [Nintendo Wii U](#)
- [Sony PlayStation 3](#)

App Parental Control per Android:

In alternativa è possibile utilizzare anche queste app, disponibili sempre sul Play Store:

- Google Family Link ([Play Store](#))
- Spazio Bimbi Parental Control ([Play Store](#))
- Screen Time Parental Control ([Play Store](#))
- Kid's Shell ([Play Store](#))
- Qustodio ([Play Store](#))
- AppLock ([Play Store](#))
- Mobile Fence Parental Control ([Play Store](#))
- Norton Family ([Play Store](#))
- Kids Zone ([Play Store](#))
- Family Time ([Play Store](#))
- Blocco App ([Play Store](#))

Keep your kids safe in online



App Parental Control per iOS:

In alternativa è possibile utilizzare anche queste app, disponibili sempre sul Play Store:

- Kidslox ([Apple Store](#))
- OurPact ([Apple Store](#))
- Qustodio ([Apple Store](#))

Nuovo Regolamento Europeo in
Materia di Protezione dei Dati



Regolamento UE 2016/679 aggiornato
alle rettifiche del 23 maggio 2018

I **social network**, le **piattaforme web** e i **motori di ricerca** sono soggetti alla normativa europea anche se sono gestiti da società con sede fuori dall'UE.

Viene introdotto la nuova figura del responsabile della protezione dati, cosiddetto **data protection officer (DPO)** e viene previsto un **sistema sanzionatorio più severo** in tutti gli stati membri.

L'articolo 8 del Regolamento fissa l'età minima a **16 anni** per l'iscrizione autonoma su un S.N. o su una App di messaggistica. L'Unione Europea dà la possibilità agli Stati membri di modificare questo limite al ribasso, purché non lo si collochi al di sotto dei **13 anni**

**DECRETO LEGISLATIVO
10 AGOSTO 2018, N. 101**



D'Lgs n.101 - 8 agosto 2018

A partire dal 19 settembre 2018 è entrato in vigore il Dlgs 101/2018 che regola tra le altre cose **l'età minima per l'accesso autonomo ai social network e piattaforme di messaggistica**. Si tratta del recepimento nazionale del Regolamento Europeo, con cui l'Italia decide che nel nostro paese **l'età minima per l'iscrizione di un minore sia pari a 14 anni**.

I minori **non possono** iscriversi a social network e piattaforme di messaggistica se hanno età minore di 13 anni. **Al di sotto dei 14 anni serve l'autorizzazione dei genitori** (è onere dei social network raccoglierne prova), **mentre una iscrizione fasulla al di sotto dei 13 anni può avvenire soltanto se anche i genitori mentono in favore dei figli**, trasgredendo le regole fissate a livello europeo e nazionale

IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

DOVE, COME E PERCHÉ



WHATSAPP:

Età minima = 16 anni

Conferme di lettura = nelle chat di gruppo WhatsApp vengono inviate sempre anche se l'opzione nelle impostazioni privacy è disattivata.

La funzione Stato di WhatsApp permette di condividere foto, video, e GIF animate che restano visibili per 24 ore.

Ultimo accesso = può generare forti sospetti o gelosie verso utenti "stretti".

Messaggi di gruppo = possono distrarre continuamente e creare dipendenza.

Ultima visualizzazione = anche chi controlla può essere controllato nel suo ultimo accesso.

Spunta blu andata = La doppia spunta blu fornisce la prova provata che il messaggio è stato letto.

Spunta blu ritorno = può generare forti tensioni del perchè non viene data una risposta ad un proprio msg.

Rischi = [Parlare con sconosciuti](#)



INSTAGRAM:

Età minima = 13 anni

Modalità **Privato, Pubblico e Diretto** = Tutti possono vedere l'immagine del profilo, il nome utente e la biografia.

Video pubblicati = durata massima 60 secondi

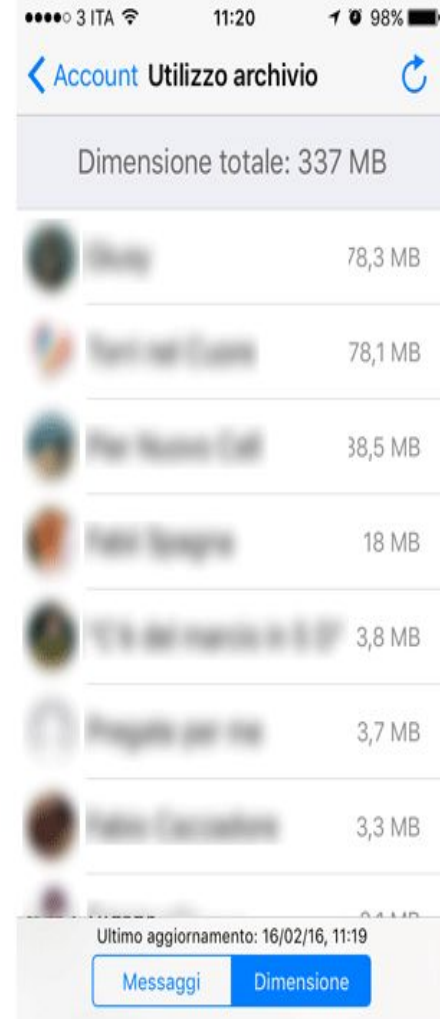
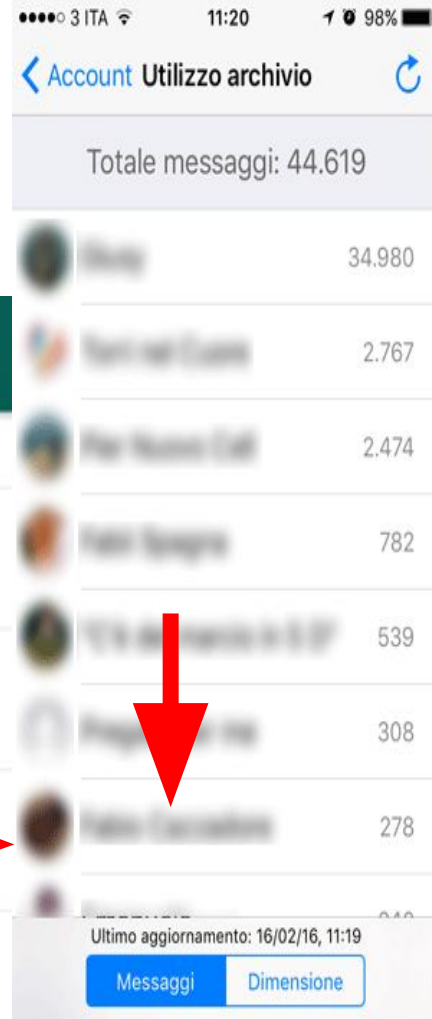
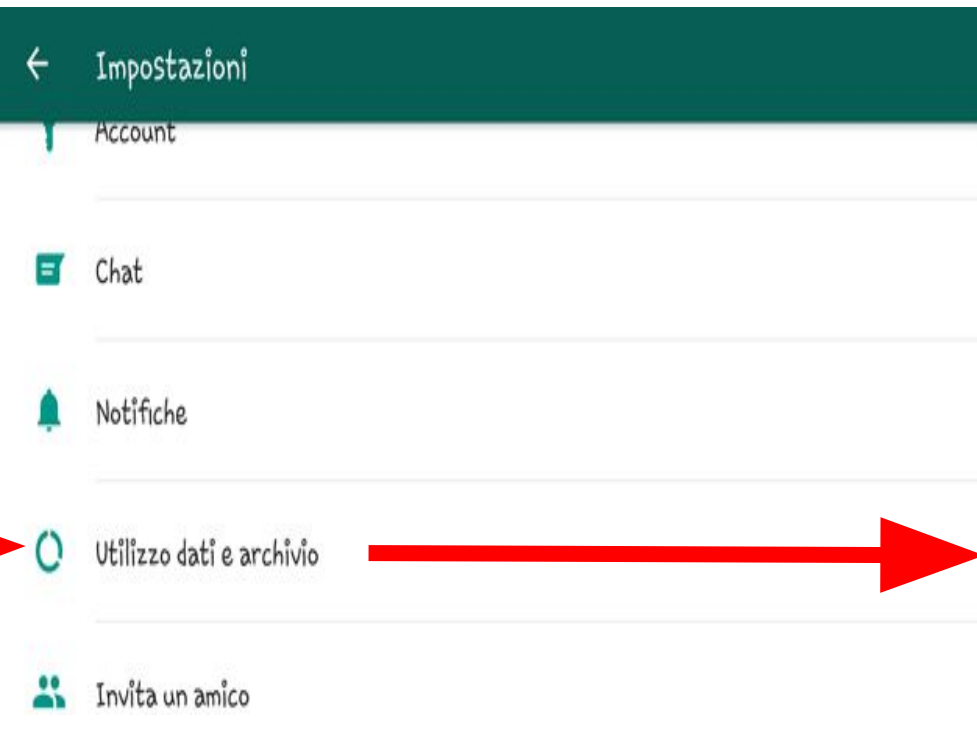
Instagram Stories = Caricare foto e video fino 60 secondi che appariranno sulla bacheca dei propri followers e si autodistruggeranno dopo 24 ore a meno che non si decida di metterle in "evidenza" (fino a rimozione)

ToS = l'utente accetta i *Terms of Service*. Senza saperlo si concede una licenza sulle foto pubblicate, un permesso royalty-free d'utilizzo, inoltre la licenza è trasferibile ad altri utenti che possono condividere il vostro contenuto.

Eliminare una foto = è quasi impossibile. Instagram dichiara "*i contenuti potrebbero continuare a essere visibili in caso di condivisione e mancata eliminazione da parte di altri.*"

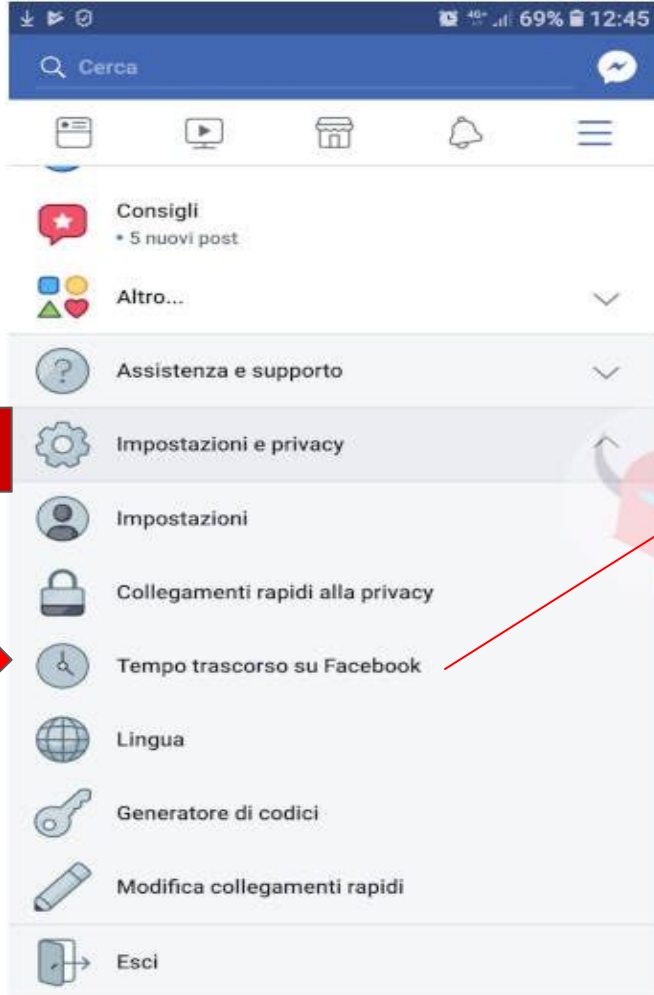
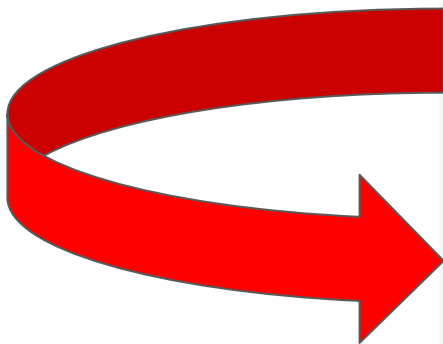
Rischi = [Child grooming](#)

QUANTI DATI SCAMBIO SU WHATSAPP?

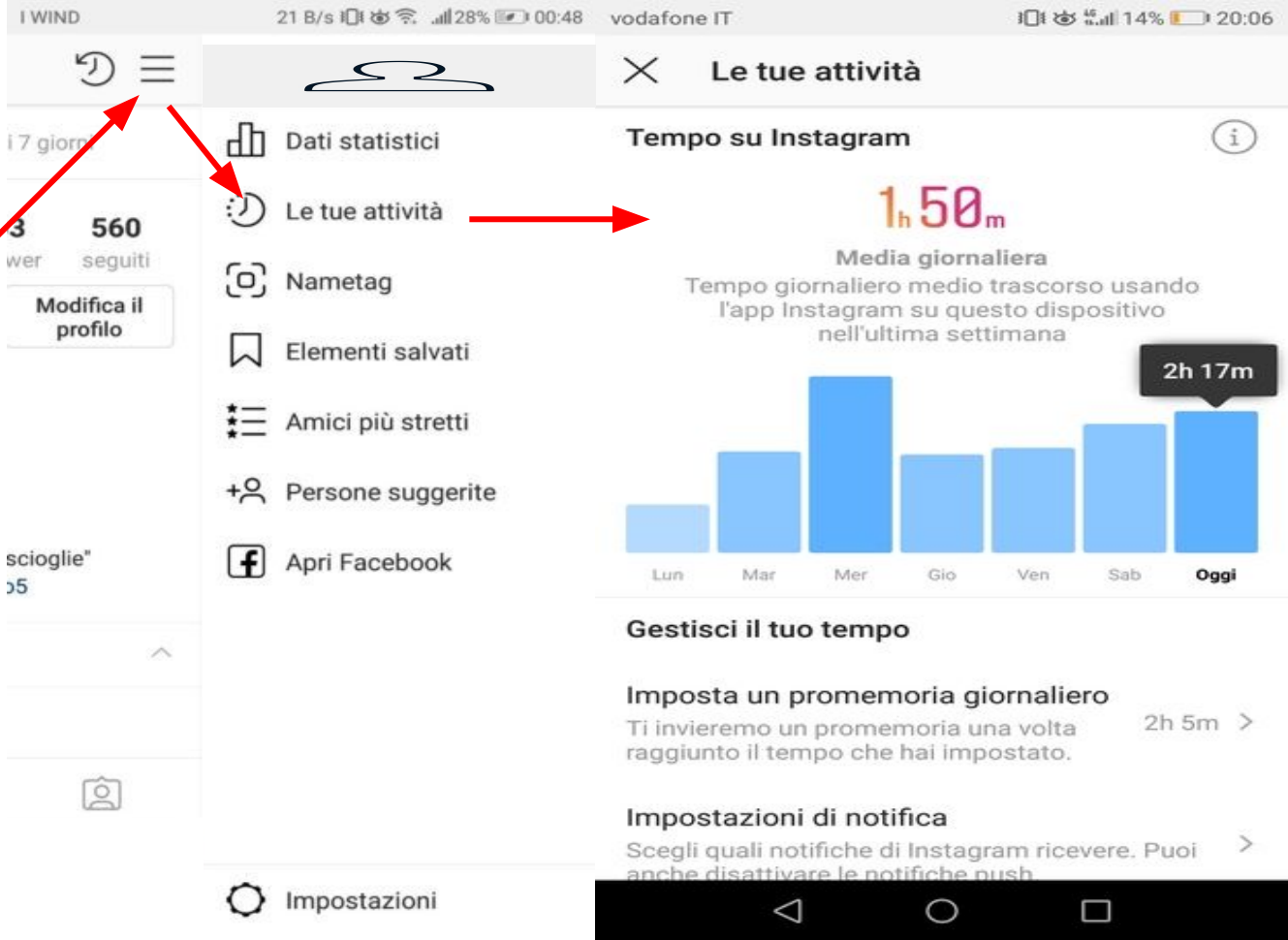


IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

TEMPO TRASCORSO SU FACEBOOK.....



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



.....E SU INSTAGRAM



YOUTUBE:

Età minima = 13 anni

Monetizzazione = si può guadagnare attraverso l'inserzione di pubblicità nei propri video sono entrando a far parte del **Partner Program** = 1.000 iscritti e 4.000 ore di riproduzione negli ultimi 12 mesi + attività di **controllo e revisione** dei contenuti pubblicati

Scarsa capacità di protezione = il suo algoritmo considera il tempo di visualizzazione una priorità assoluta, a scapito di qualsiasi altra valutazione.

Interazione = con altri social network come Facebook, Twitter ed altri. ogni qualvolta verrà caricato un video sul proprio canale Youtube, questo sarà condiviso in automatico su Facebook e Twitter.

Rimozione video caricato da altre persone = YouTube provvede alla rimozione se ritiene valide le segnalazioni. I tempi non sono mai brevi.

Rischi = [Generazioni Youtube](#)



SNAPCHAT:

Età minima = 13 anni

Snapchat è un'applicazione per smartphone e tablet usata per scambiarsi e condividere foto e video che si autodistruggono dopo essere stati visualizzati, **10 secondi**, e chiamati **Snap visibili**.

Snap non aperti = eliminati dopo **30 giorni**.

Server Snapchat = progettati per eliminare automaticamente i messaggi inviati in una **Chat di Gruppo** dopo **24 ore**.

Quando chatti con un amico, i messaggi vengono eliminati automaticamente quando entrambi avete **visualizzato e abbandonato la chat**.

Snap Map = permette di condividere la posizione con i propri amici.

<https://www.snap.com/it-IT/privacy/privacy-by-product>

<https://map.snapchat.com/@41.335703,-95.590514,2.00z>

Rischi = [Privacy - Sexting e gelosia - Uso e abuso - Cyberbullying](#)



Challenge vietate?

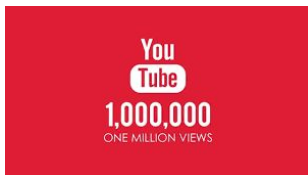


Bird Box Challenge

Video i cui protagonisti provavano a **muoversi bendati** in casa, tra gli scaffali del supermercato, in strada, nel traffico. Qualcuno addirittura, **una diciassettenne dello Utah, ha guidato bendato** con un esito tragico.

"**Blue Whale**", noto anche come "**Blue Whale Challenge**", è un presunto fenomeno di social network risalente al 2016 che si afferma esista in diversi paesi.

Samara Challenge, prende ispirazione da **Samara Morgan**, protagonista del film horror **The Ring**. La sfida consiste nel vestirsi come Samara Morgan, sfilare di notte per le vie della città mettendo paura ai passanti e pubblicando il video sui social.



Per ottenere più visualizzazioni e like!!!!

IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



TIK TOK (ex Musical.ly)

Età minima = 13 anni

Cos'è = L'app consente agli utenti di **guardare clip musicali, creare brevi clip** fino a un massimo di 60 secondi, ma soprattutto di modificare e aggiungere **un gran numero di effetti speciali a piacere**

Tik Tok, appartenente al **colosso cinese Douyin**, a seguito di un accordo commerciale, ha **assorbito Musical.ly**.

Tutti possono vedere l'immagine del profilo, il nome utente e la biografia.

Rischi = [Violazione della privacy](#)



ASK.FM:

Età minima = 13 anni

Cos'è = è una piattaforma che si basa, interamente, su **domande e risposte**.

Anonimato = Gli utenti sono liberi di rispondere alle **domande anonime** o provenienti da altri utenti visibili. Proprio per questo motivo è **possibile chiedere qualsiasi cosa**.

Le domande non possono superare i **300 caratteri**. Tramite le risposte alle domande è possibile accrescere la propria popolarità.

E' possibile seguire i propri amici senza che loro lo sappiano.

Rischi = [Cyberbullismo](#)



THISCRUSH

Età minima = 16 anni

Cos'è = ThisCrush, che letteralmente significa Questa Cotta, è un sito che permette di **inviare messaggi in totale anonimato**.

Il canale principale attraverso il quale *ThisCrush* si sta diffondendo è **Instagram** perché basta semplicemente copiare e incollare l'indirizzo Url della propria pagina ThisCrush nella descrizione del proprio profilo e il gioco è fatto.

Il fatto che sia anonimo rimane per molti utenti un grimaldello utile per dire tutto quello che si pensa e anche di più, per dare sfogo alle offese e alle cattiverie con il solo obiettivo di distruggere gli altri.

Rischi = [Gogna mediatica](#)



OMEGLE:

Età minima = 18 anni o 13 anni (con permesso genitori)

Cos'è = E' un sito web di chat online che permette agli utenti di **comunicare con estranei senza doversi registrare**.

Le chat su Omegle **si autodistruggono** una volta concluse

Rischi = [Sexting](#)



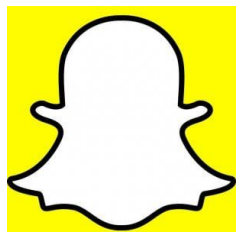
KIK:

Età minima = 13 anni

Cos'è = è un'applicazione di messaggistica per smartphone. Gli utenti **condividono il link del proprio profilo** in altri social network popolari. È possibile condividere foto, video e vari contenuti dal Web

Anonimato: è possibile creare un account anonimo perchè non serve un numero di telefono per registrarsi.

Rischi = [Anonimato](#)



SNAPCHAT



INSTAGRAM



TIK TOK (ex Musical.ly)

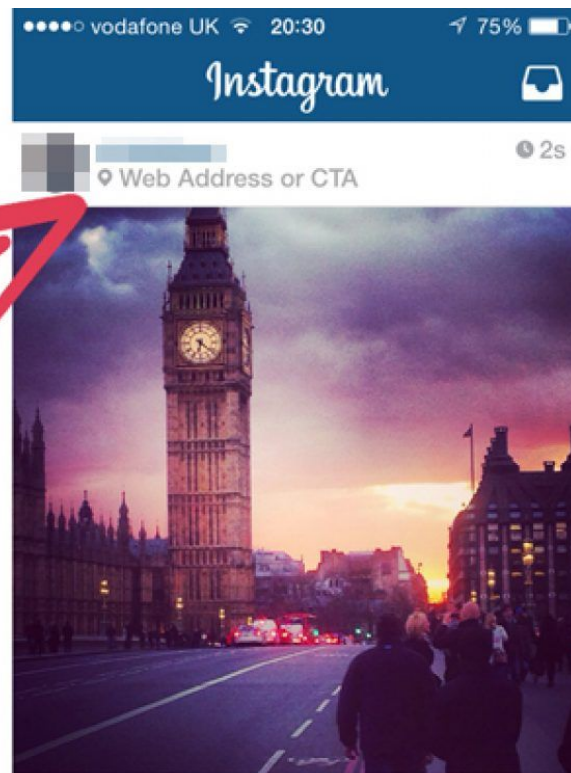
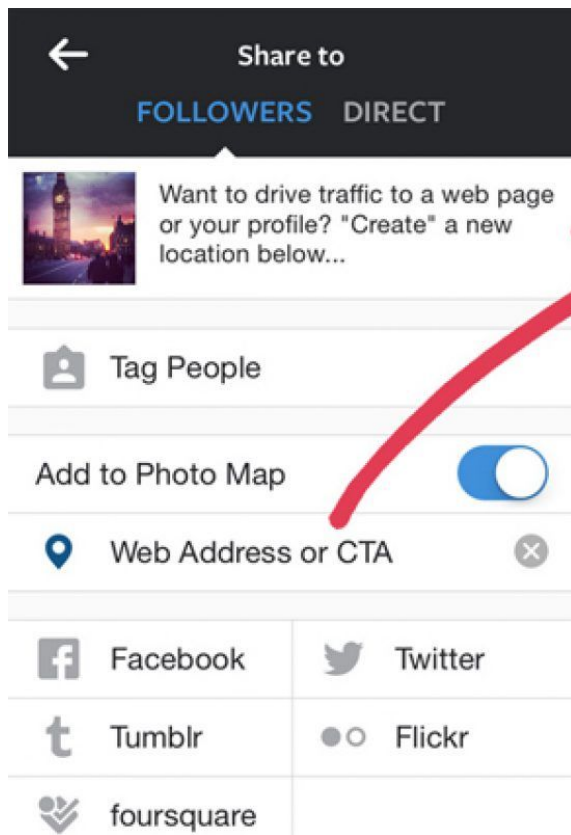
INCLUDONO (GEO)LOCALIZZAZIONE

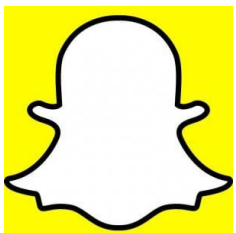


GEOTAG INSTAGRAM

- funzionalità che ti permette di inserire un riferimento geografico ai contenuti che scegli di condividere.

- È una funzione molto usata ad esempio dai [travel blogger](#), per mostrare con esattezza ai propri **follower Instagram** i luoghi che visitano e ritraggono nei loro scatti, **collegandoli a una mappa**.






SNAP MAPS SNAPCHAT

puoi visualizzare Snap
inviati a [La nostra Storia](#)
da tutto il mondo

Condividere la tua posizione su Map

Solo le persone scelte da te
possono vedere la tua posizione:
puoi decidere di condividere la tua
posizione con tutti i tuoi amici, con
un gruppo di amici o puoi attivare la
[Modalità Fantasma](#) quando vuoi
sparire per un po'  Tuttavia, gli
Snap inviati a [La nostra Storia](#)
potrebbero comunque apparire su
Map!



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

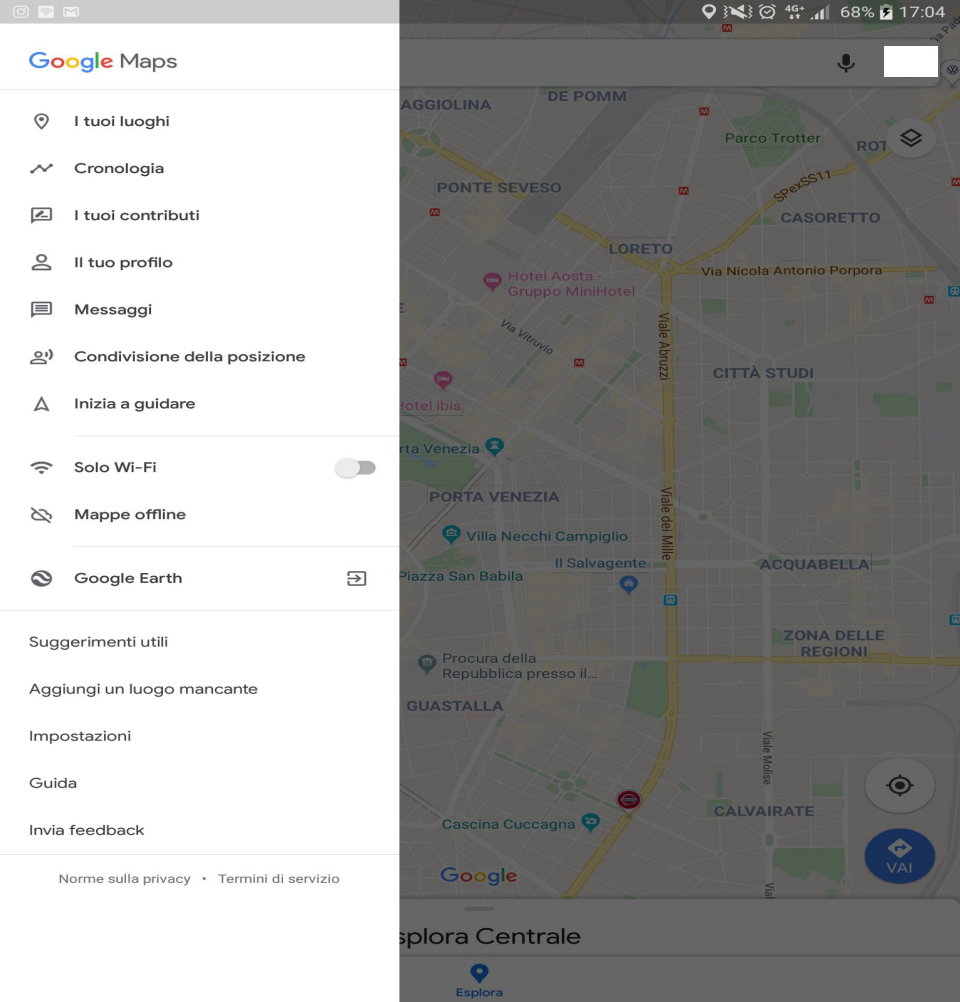
MA.....

AVETE MAI PROVATO A CONSULTARE
LA CRONOLOGIA DEL VOSTRO



Google Maps





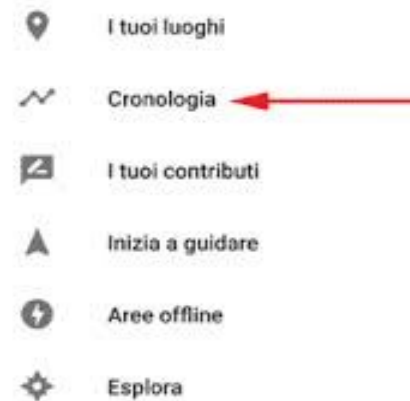
Aprite



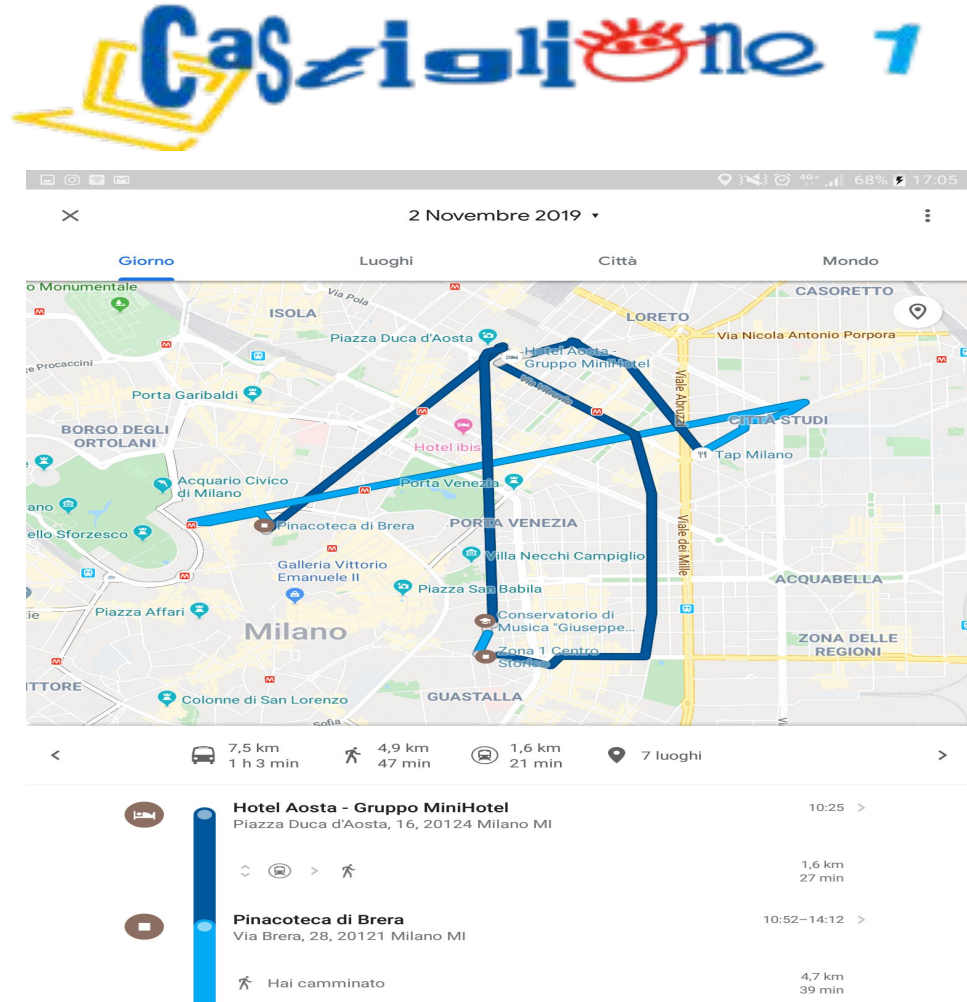
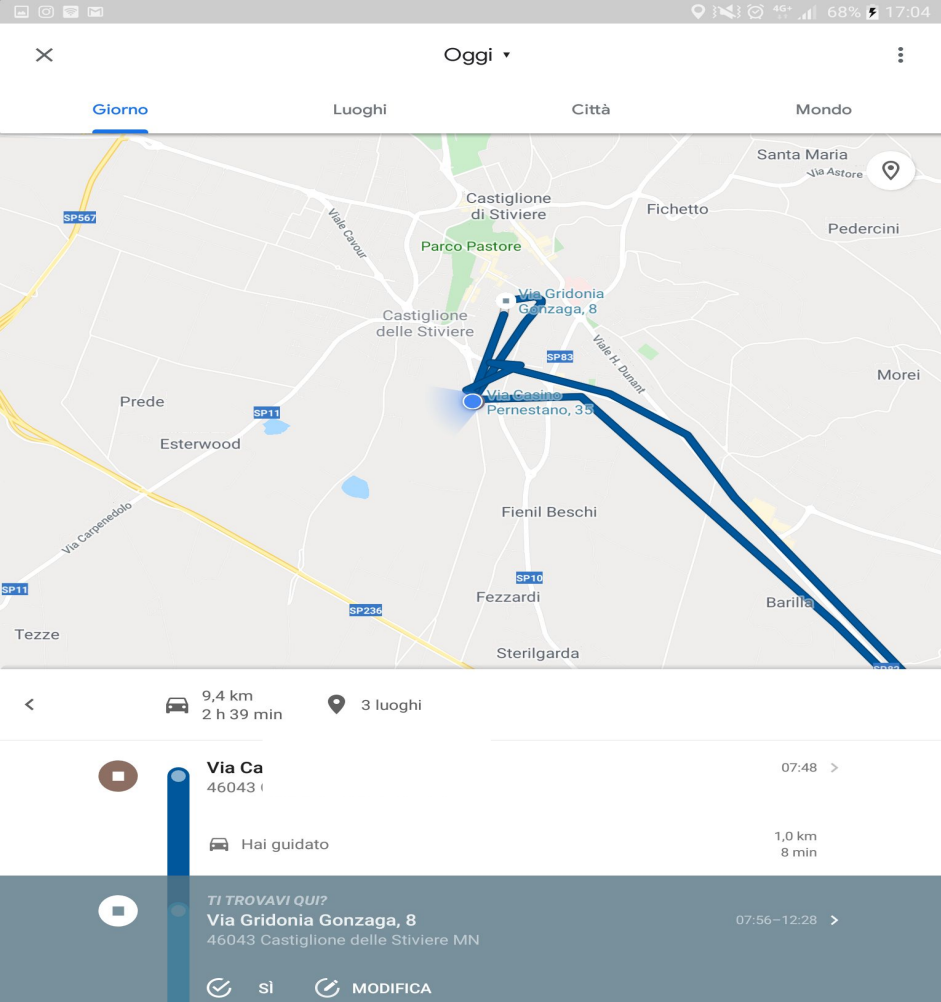
Google Maps

sul vostro dispositivo e

premete su



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

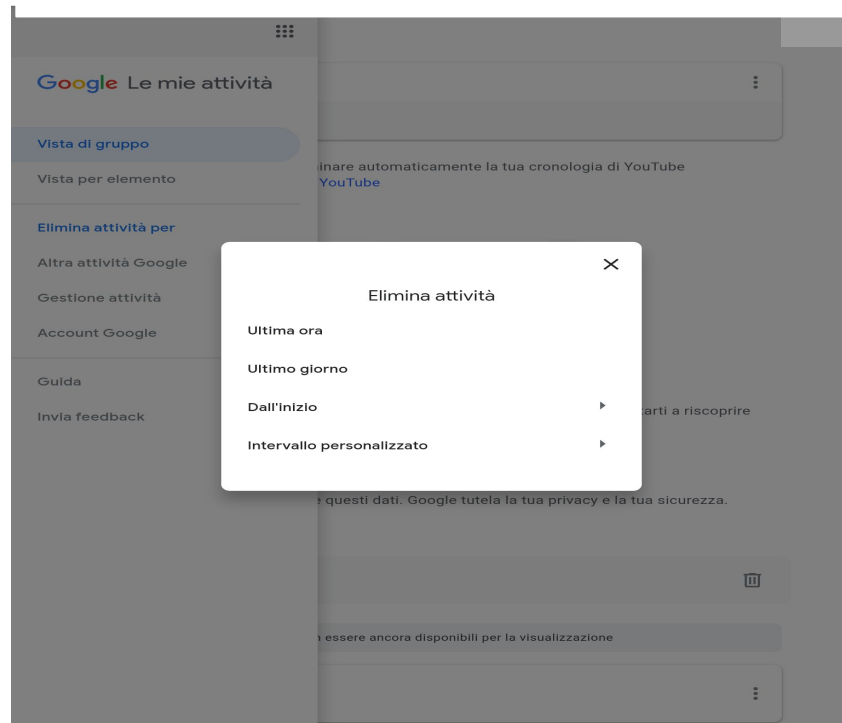
Prof.ri Stefano Vaccari e Maurantonio Michele - A.S. 2019/20 - I.C. Castiglione 1 Scuola Secondaria di Primo Grado "P.C. Beschi" - Castiglione delle Stiviere (MN)

COME CANCELLARE LE INFORMAZIONI CHE GOOGLE RACCOGLIE SU DI TE?

1. ENTRA IN myactivity.google.com.

2.

3.



IN RETE PER NON CADERE NELLA RETE

Definire per comprendere

BULLISMO

azioni di sistematica prevaricazione e soprasso messe in atto da parte di un bambino/adolescente, definito “bullo” (o da parte di un gruppo), nei confronti di un altro bambino/adolescente percepito come più debole, la vittima



CYBERBULLISMO

qualunque forma di pressione, aggressione, molestia [...] realizzata per via telematica, [...] il cui scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo

Comportamenti a rischio

- **Cyberbullismo** (Nancy Willard, *Educator's Guide to Cyberbullying*)
 - Flaming (insulti scritti pubblicamente = haters)
 - Harassment (molestia indirizzata ad una persona)
 - Denigrazione (danneggiare la reputazione)
 - Sostituzione di persona
 - Rivelazioni della vita privata
 - Esclusione (intenzionale dai gruppi online)
 - Cyberstalking (minacce per incutere terrore)
 - Cyberbashing (comportamento che inizia nella vita reale - molestie o aggressioni videoregistrate- e che continua online con condivisioni e commenti)



•Sexting

(sexual+texting) = invio di testi o immagini con esplicito riferimento sessuale

Comportamenti a rischio

- **Vamping**

Chattare e interagire online nelle ore notturne

- **FOMO**

Fear of missing out = forma di ansia sociale che porta a dover rimanere in contatto con gli altri

- **Nomofobia**

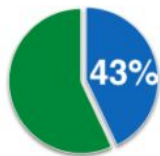
Paura di rimanere senza smartphone che porta a ricercare il contatto continuo ed esasperato con lo stesso

- **Hikikomori**

Ritiro dalla vita sociale ed esclusivo contatto online

■ Sexting: un fenomeno fuori controllo

Numeri di un'abitudine sommersa



ha ricevuto / riceve, senza volerlo foto/video con contenuti sessualmente espliciti (soprattutto da amici e compagni di scuola)



ha condiviso messaggi/foto/video con contenuto sessuale senza il consenso dell'altro



ha condiviso foto/messaggi/video con contenuti a sfondo sessuale proprie o di un conoscente



ha condiviso immagini proprie di nudo o seminudo

Campione: 1000 ragazzi e ragazze tra 11 e 17 anni, su tutto il territorio nazionale

Sexting: un fenomeno fuori controllo

I perché di un'abitudine sommersa

Secondo i ragazzi



Le **ragazze** lo fanno per **divertimento / flirtare** nel 53% dei casi, per **ricevere commenti positivi** (47%) o per **entrare in relazione intima con qualcuno** (24%). Ma c'è un altro dato preoccupante... Secondo il 22 % le ragazze lo fanno per **ricevere ricompense materiali** (ricariche telefoniche, regali...)

Perché è divertente
Perché mi piace
Per alimentare le mie relazioni
Per mostrare di essere "figo"

Campione: 1000 ragazzi e ragazze tra 11 e 17 anni, su tutto il territorio nazionale

Secondo le ragazze



I **ragazzi** lo fanno per **divertimento/flirtare** (52%) per **ricevere commenti positivi** (40%) e **"perché lo fanno tutti"** (34%)

Segnali di cyberbullismo OCCHI APERTI ALLA QUOTIDIANITÀ

ALCUNI SEGNALE:

Cambio **repentino** di atteggiamento

Vivono una fase **ansiosa-depressiva**:

Apatia verso la scuola ma anche per i propri interessi

Malesseri somatici

Problemi di sonno (poco o troppo)

Marcata tristezza

Remore a parlare

Sintomi **paranoici**: sente di non poter essere al sicuro in nessun posto



SU INTERNET E' PER SEMPRE

Parlare con i ragazzi portandoli a riflettere sull'importanza di tutelare la propria immagine la propria identità e intimità

WEB REPUTAION

Una foto intima, inviata magari al proprio fidanzato in via confidenziale, potrebbe poi essere condivisa contro la propria volontà.

<https://www.youtube.com/watch?v=eDkrOLKhj1g>

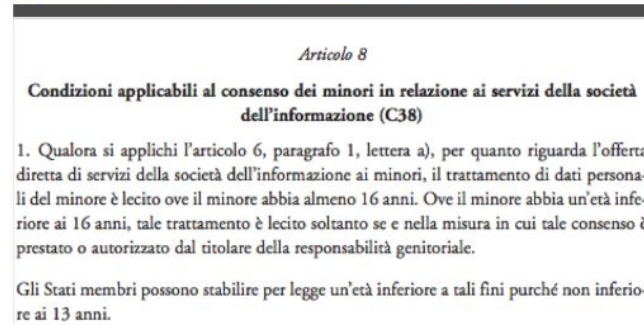
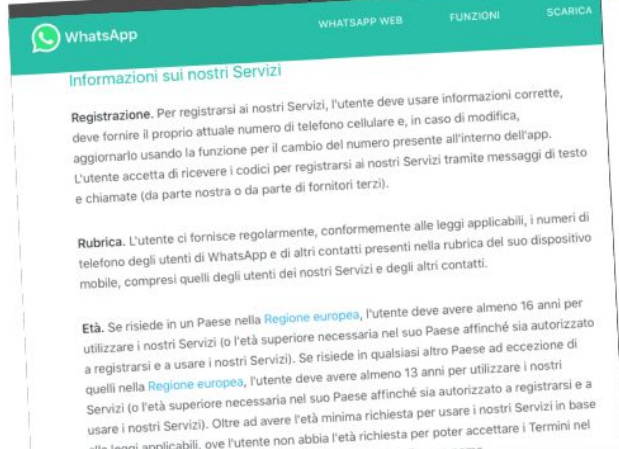


Il web
è un
far
west?

Regole ed età

- **13 anni:** la prima volta nel mondo virtuale
- **14 anni:** i termini di utilizzo e trattamento dati

(Allineamento alla legge 71/17 in Italia, GDPR 16anni)



Una legge per te



- **Legge 71/2017** - giugno 2017

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

La legge in breve:

- Riconoscimento del termine **cyberbullismo**
- **Oscuremento** dei contenuti
- Identificazione per ogni istituto scolastico di un **referente antibullismo**
- Possibilità di **segnalazione diretta** del minore (14+)
- L'**ammonimento**: approccio educativo e non repressivo

Eliminazione dei contenuti per minori ultraquattordicenni

Un minorenne che abbia compiuto 14 anni e sia vittima di cyberbullismo può **chiedere l'oscuramento del contenuto offensivo al gestore del sito** anche senza l'autorizzazione dei propri genitori.

Il titolare del sito dovrà comunicare entro **24 ore** dall'istanza di aver assunto l'incarico e provvedere a tale richiesta nelle successive 48 ore

Per individuare il gestore del sito:

<http://whois.domaintools.com>

Nello scrivere una segnalazione o un reclamo è necessario:

- Rappresentare i fatti
- Indicare eventuali reati
- Indicare l'URL del sito

Eliminazione dei contenuti per minori ultraquattordicenni

Se la rimozione non avviene o se non è possibile identificare il gestore del sito internet o del social media, l'interessato potrà rivolgere analoga richiesta al garante per la protezione dei dati personali che dovrà intervenire entro le successive 48 ore.

Compito del Garante sarà di:

- Valutare l'illiceità della condotta
- Rimuovere, oscurare o bloccare il contenuto
- Darne notizia all'interessato

E' possibile scaricare il modulo per segnalare i contenuti dal link

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

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

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

ALCUNE DOMANDE CHE I RAGAZZI DOVREBBERO PORSI (1):

- Se una persona che mi sta antipatica riuscisse a visualizzare le mie attività, le pubblicherei comunque?
- Sei sicuro che tutto ciò che pubblichi ti piacerà ancora tra qualche anno?
- Sai che quello che scrivi e condividi, anche all'interno delle chat private, rimane comunque registrato?
- Prima di postare una foto ridicola di un amico, ti sei chiesto se ti farebbe piacere trovarti nella stessa situazione?
- Sei sicuro che mostreresti quella foto anche al tuo nuovo ragazzo/a?

ALCUNE DOMANDE CHE I RAGAZZI DOVREBBERO PORSI (2):

- Sei sicuro che mostreresti quella foto anche al tuo nuovo ragazzo/a?
- Sai che le società che selezionano personale cercano informazioni sui candidati utilizzando i motori di ricerca?
- Sai che alcuni post che pubblichi sui social media potrebbero danneggiarti nella ricerca di un lavoro?
- Hai valutato se stai condividendo informazioni con qualcuno che potrebbe danneggiarti?
- La mia identità digitale coincide con quella reale? Sono davvero quello che pubblico?

ALCUNE DOMANDE CHE I GENITORI DOVREBBERO PORSI:

- Sai come naviga in Rete tuo figlio?
- Sai quali siti frequenta?
- Gli hai mai chiesto di navigare in Internet insieme?
- Sai quali social media utilizza? Sai a quali gruppi WA e/o online è iscritto?
- Sai quali criteri di impostazione delle autorizzazioni ha attivato?
- Sai quali criteri di privacy adotta?
- Hai verificato le condizioni di utilizzo dei servizi che usa tuo figlio?

PER CONCLUDERE:

- Cyber-attivati
- Comunica con loro
- Sii un modello da seguire
- Non lasciare ai tuoi figli device con accesso a internet nelle ore notturne
- Metti un limite di sicurezza: filtri e/o parental control
- Studia e informati
- Fino alla maggiore età non esiste privacy (controllo delle password, delle chat, della cronologia)

Grazie per l'attenzione



[Questionario rivolto alle famiglie](#)