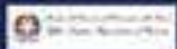


corso di formazione docenti

# AL CINEMA CONTRO IL BULLISMO



Liceo Cattaneo  
Torino

info: [didattica@museocinema.it](mailto:didattica@museocinema.it)

Un progetto del Museo Nazionale del Cinema  
in collaborazione con USR Piemonte Uff V  
I.C. N. Tommaseo di Torino, Liceo Cattaneo di Torino  
Docente: Marco Maggi

# BEN ARRIVATI! COME VI SENTITE OGGI?



1



2



3



4



5



6



7

z Z Z z-



8



# Argomenti primo incontro

Presentazione formatore, partecipanti, programma e regole.

## PRESENTAZIONE INIZIALE DEI PARTECIPANTI



Scegli tre-quattro carte che ti presentano e compila le frasi

## ARGOMENTI TRATTATI



Testare alcuni argomenti dei seguenti nodi:

- Presentazione iniziale del programma
- Acquisizione emotiva
- La rabbia
- L'aggressività
- La violenza

L'ordine di questo lavoro è l'ordine giusto tempo. Alcuni argomenti ne avrebbero bisogno di molto più.

L'analfabetismo emotivo

## Emozioni non elaborate: quando non viene elaborato



## EMOZIONI PRIMARIE



La rabbia

## Tipologie di rabbia



- 1. RABBIA DI FRUSTRAZIONE: L'emozione risultante da una situazione che non funziona. **Metodo di lavoro:**
- 2. RABBIA DI RANCORE / RINCHIAMENTO: L'emozione risultante da un senso di perdita o di emarginazione. **Metodo di lavoro:**
- 3. RABBIA IN SPINA: La rabbia risultante da un senso di perdita o di emarginazione. **Metodo di lavoro:**
- 4. RABBIA DI RIVALTA/CONTROINDIZIONE: La rabbia risultante da un senso di emarginazione. **Metodo di lavoro:**

## Le pentole della rabbia

Prendiamoci una cialtrona di pentole per poterla usare in modo creativo e utile. **Metodo di lavoro:**



## La rabbia e i suoi effetti collaterali



La rabbia nei bambini

## La rabbia con i film



Sul film "Angry Birds" i bambini hanno girato i loro pareri. La rabbia è un'emozione che si vive in un modo sano. Si vive in un modo sano. Si vive in un modo sano. Si vive in un modo sano.

La rabbia negli adolescenti

L'aggressività

## Bandura: L'aggressività s'impura



## Aggressività scuola primaria

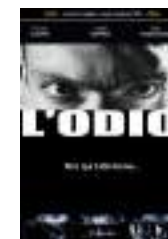


Il film è un'ottima introduzione al tema dell'aggressività e della violenza.



Il film è un'ottima introduzione al tema dell'aggressività e della violenza.

La violenza



# Cosa vi ricordate del secondo incontro?

Un po' di storia sul bullismo

Teoria  
Che cos'è il bullismo?



Conoscere il bullismo con i film



Dati del fenomeno in Italia

Cosa fare?



- Fasi di lavoro
- Conoscenza del fenomeno
  - Sensibilizzazione
  - Progettazione partecipata
  - Attivazione progetti e valutazione in itinere
  - Validazione finale

Al cinema contro il bullismo



**Movie di classe contro il bullismo**

Una volta l'anno, in una scuola di un paese di provincia, si tiene un concorso di "Cinema di Classe". In questa occasione, gli alunni di una classe di quinta elementare hanno scelto di rappresentare il bullismo. Il film, intitolato "Il Bullismo", è stato realizzato con la collaborazione di un regista professionista. Il risultato è un'opera che ha colpito il cuore di tutti i presenti. Il bullismo è un fenomeno che riguarda tutti e che può avere conseguenze gravi. È importante che tutti gli alunni sappiano riconoscere il bullismo e che sappiano come difendersi. Il film "Il Bullismo" è un'ottima occasione per parlare di questo tema con i ragazzi e per farli riflettere sulle loro azioni e sui loro comportamenti.



**Anti-Bullismo: "Anti-Bullismo" contro il bullismo**

Il bullismo è un fenomeno che riguarda tutti e che può avere conseguenze gravi. È importante che tutti gli alunni sappiano riconoscere il bullismo e che sappiano come difendersi. Il film "Il Bullismo" è un'ottima occasione per parlare di questo tema con i ragazzi e per farli riflettere sulle loro azioni e sui loro comportamenti.



**Anti-Bullismo: "Anti-Bullismo" contro il bullismo**

Il bullismo è un fenomeno che riguarda tutti e che può avere conseguenze gravi. È importante che tutti gli alunni sappiano riconoscere il bullismo e che sappiano come difendersi. Il film "Il Bullismo" è un'ottima occasione per parlare di questo tema con i ragazzi e per farli riflettere sulle loro azioni e sui loro comportamenti.



# **Argomenti terzo incontro**

- 1. Al cinema contro il bullismo : filmografia per target e tipologie di bullismo**
- 2. Realtà reale o realtà virtuale?**
- 3. L'evoluzione e alcuni cambiamenti negli ultimi 50 anni**
- 4. Nativi e immigrato digitale**
- 5. Opportunità e rischi nell'utilizzo delle nuove tecnologie**
- 6. Il cyberbullismo**
- 7. Materiale online**

**Al cinema contro il  
bullismo :  
filmografia per target e  
tipologie di bullismo**

# Filmografia bullismo scuola primaria



Rabbia



Aggressività,  
violenza e  
ruolo



Aggressività,  
violenza e  
ruolo



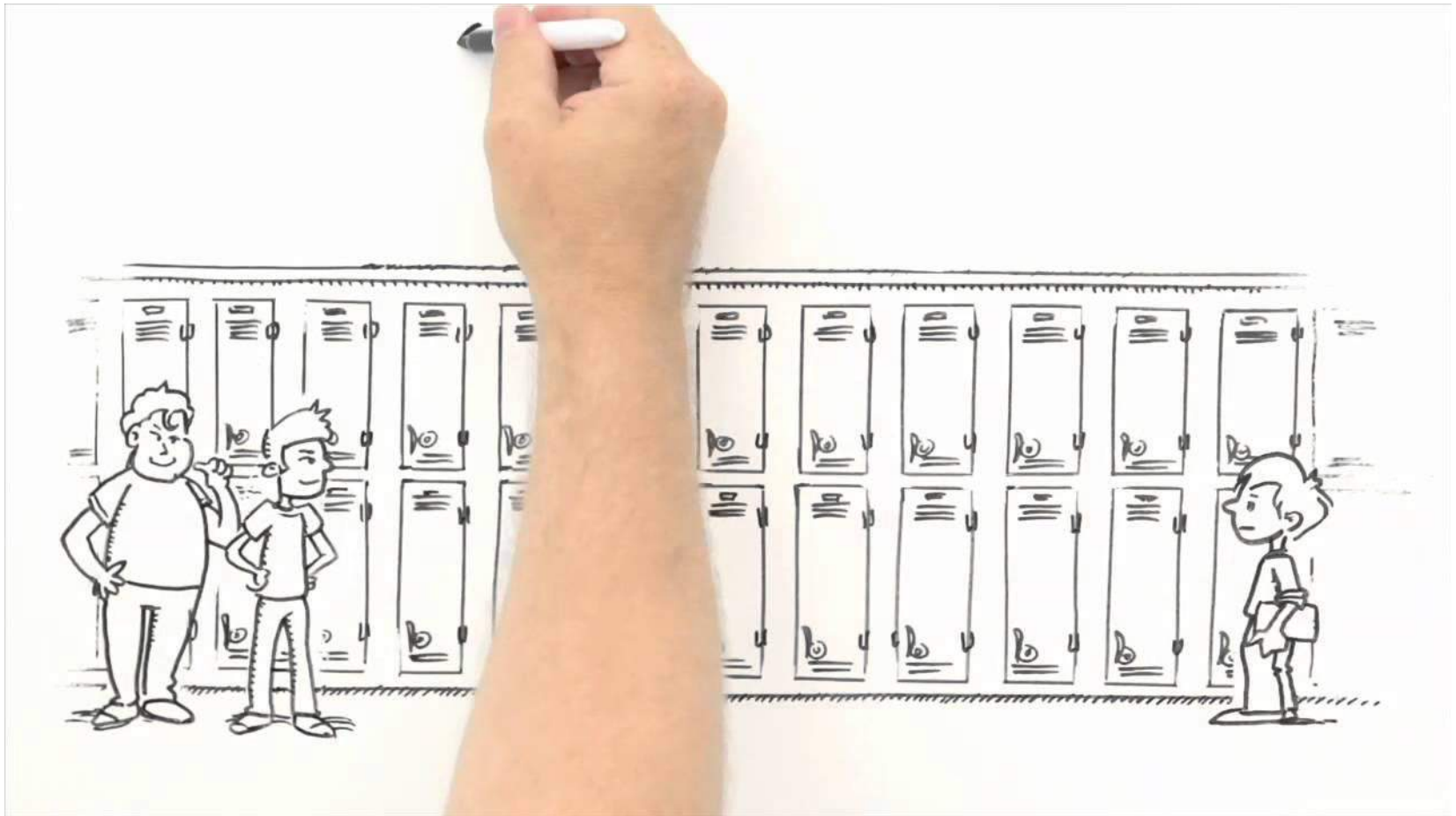
Ruolo



Bullismo

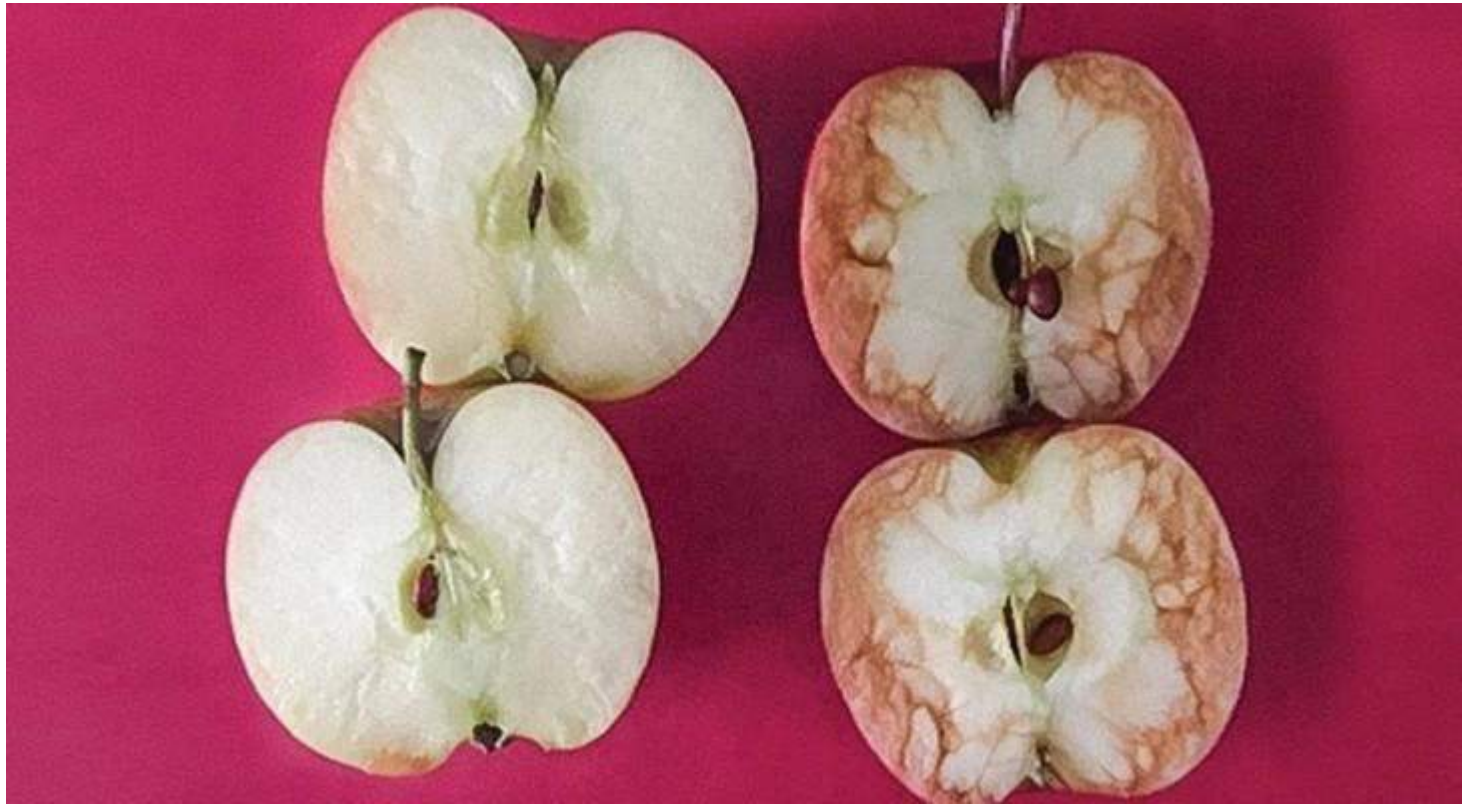


# Video metti i bulli ko senza fare a pugni

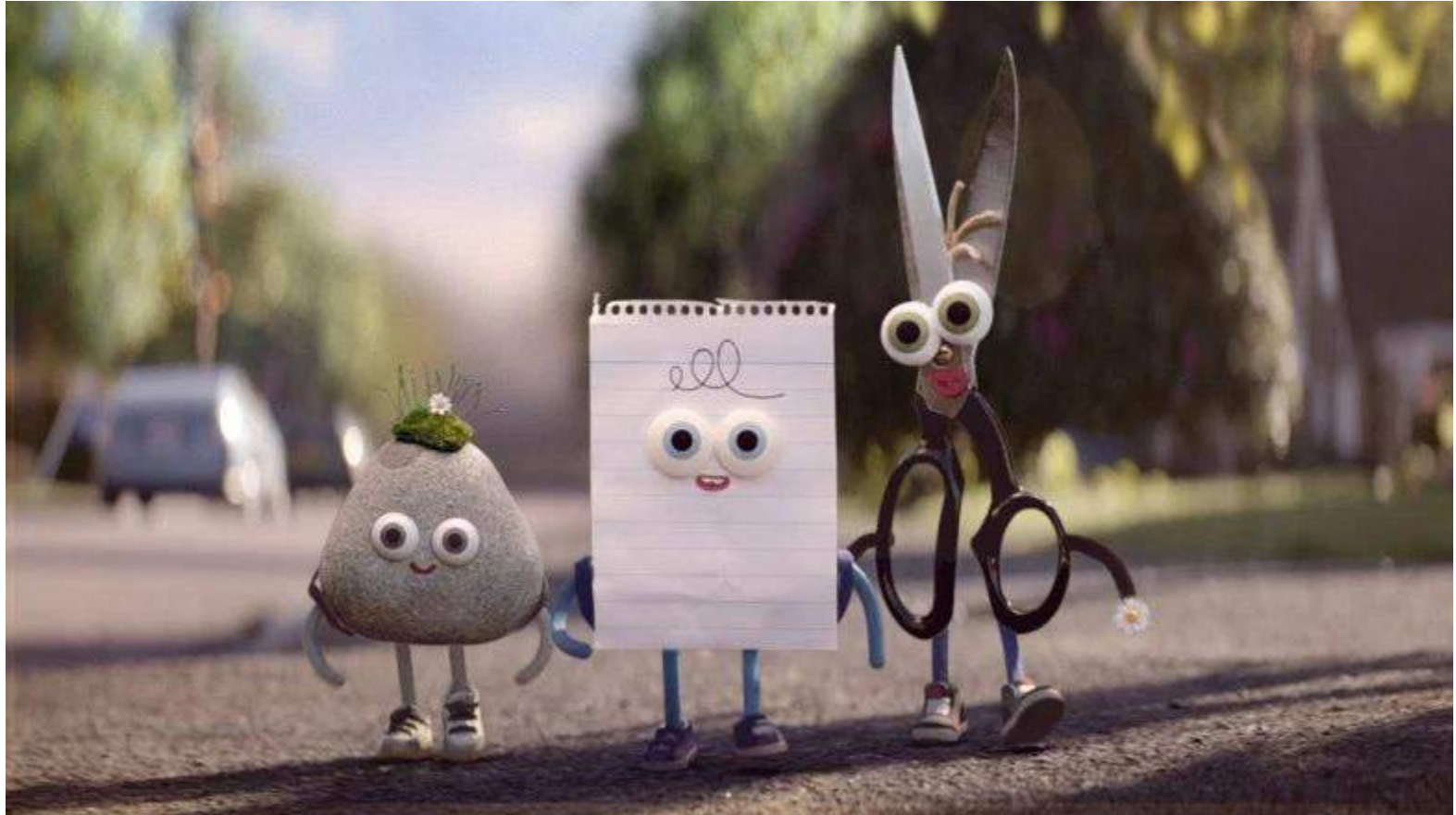




# Video un insegnante spiega ai bambini gli effetti del bullismo sulle vittime



# Sasso, carta, forbice contro il bullismo!

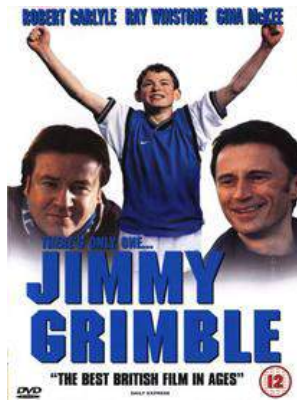
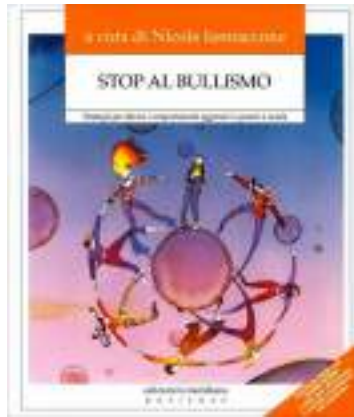


# Mal di scuola : fumetto sul bullismo





# Filmografia bullismo scuola secondaria 1° grado



Classe 1



Classe 1-2



Classe 2-3



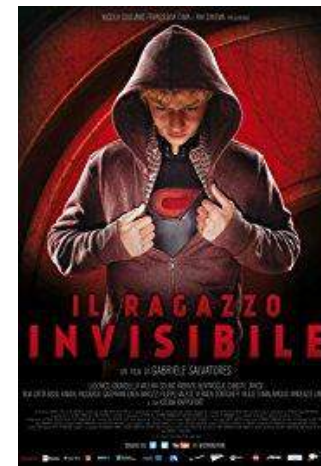
Classe 3



Classe 3



# Filmografia bullismo scuola secondaria 2° grado



Tutte le  
classi



Tutte le  
classi



Tutte le  
classi

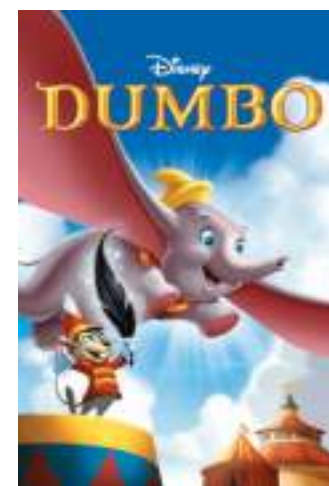


Tutte le  
classi

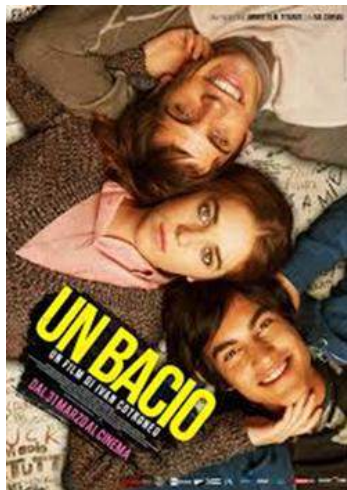


Tutte le  
classi

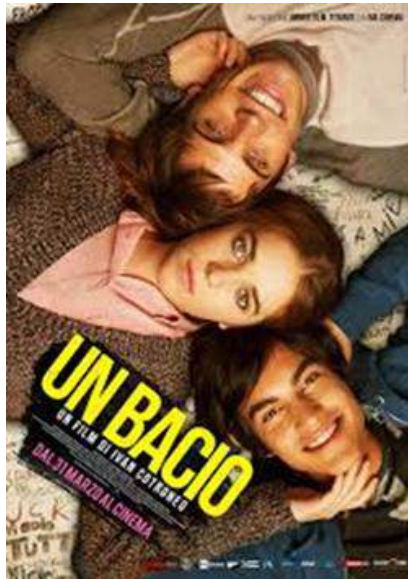
# Filmografia bullismo verso i diversamente abili



# Filmografia bullismo omofobico



# Filmografia bullismo a sfondo sessuale





**Realtà virtuale o  
reale?**

# Presentazione reciproca dei partecipanti

## GIOCO DI CONOSCENZA *Mi chiamo*-----

 <p>UTILIZZO INTERNET PERCHÉ...</p>	 <p>SPESA MENSILE PER TELEFONARE</p>	 <p>LA TELEFONATA PIÙ BELLA</p>	 <p>HO BISOGNO DI TELEFONARE E MESSAGGIARE PERCHÉ...</p>	 <p>SMS PIÙ BELLO CHE HO RICEVUTO</p>	 <p>NICKNAME CHE UTILIZZO</p>
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
 <p>TV IL PROGRAMMA PREFERITO</p>	 <p>IL VIDEOGIOCO PREFERITO</p>	 <p>IL CELLULARE È IMPORTANTE PERCHÉ...</p>	 <p>GLI STRUMENTI MULTIMEDIALI PER ME SONO ...</p>	 <p>UTILIZZO GOOGLE PERCHÉ...</p>	 <p>LA FOTO PIÙ BELLA CHE MI HANNO FATTO E...</p>
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____

*Scegli due carte che ti presentano e compila le frasi*

# Realtà virtuale, realtà reale....



# Realtà virtuale, realtà reale...





# Conoscere la realtà. La volete conoscere?



An iceberg floating in the ocean. The small tip above the water surface is labeled 'Parte visible de Internet' and '4%'. The much larger part of the iceberg is submerged below the water surface and labeled 'Deep Web' and '96%'. A red horizontal line marks the water surface.

**Parte visible de Internet**

**4%**

**Deep Web**

**96%**

# Web sommerso (o *deep web*)

E' spesso erroneamente confuso con il Dark Web (che è invece riferito alla navigazione web in anonimato), il Web è costituito da **oltre 550 miliardi di documenti** mentre [Google](#) ne **indicizza solo 2 miliardi**, ossia meno dell'uno per cento



**L'evoluzione**



# Homo Zappiens

Leerstrategieën van een  
digitale generatie



# RUOTA



Nasce in Mesopotomia  
nel V millennio a.c.

Il suo uso è diffuso a  
partire dal 2000 a.c.  
circa, in diverse parti  
del mondo.

Utilizzata poi nel  
trasporto, in  
meccanica, ecc.

# STAMPA



In Europa arriva nel 1300. Inizialmente per stampa fantasie vestiti, poi su carta per carte da gioco.

1440 Gutenberg perfeziona, 1500 a Venezia 417 editori, 1640 diffusa.

1876 nasce Corriere della Sera

# FERROVIA

UK nel 1804

Italia nel 1839 (NA-  
Portici, 7 km)

1872 Italia quasi 7mila  
km

1930 si consolidano e  
collegano

1960 diffusione  
territorio nazionale





# TELEFONO



1871 Meucci

1927 1<sup>a</sup> telefonata da  
NY a Londra

1960 diffusa in casa

1975 telefonia mobile

1990 cell. adulti

1995 (circa) cell per  
tutti/e

# RADIO

1895 Marconi

1906 1° programma di  
parole e musica

1924 nasce URI

1940 nasce RAI

1960 radio transistor

1975 radio libere FM

1980 radio private

1990 radio network



# TELEVISIONE



1954 parte in Italia

1957 Carosello

1962 satellite

1961 2° canale

1979 3° canale

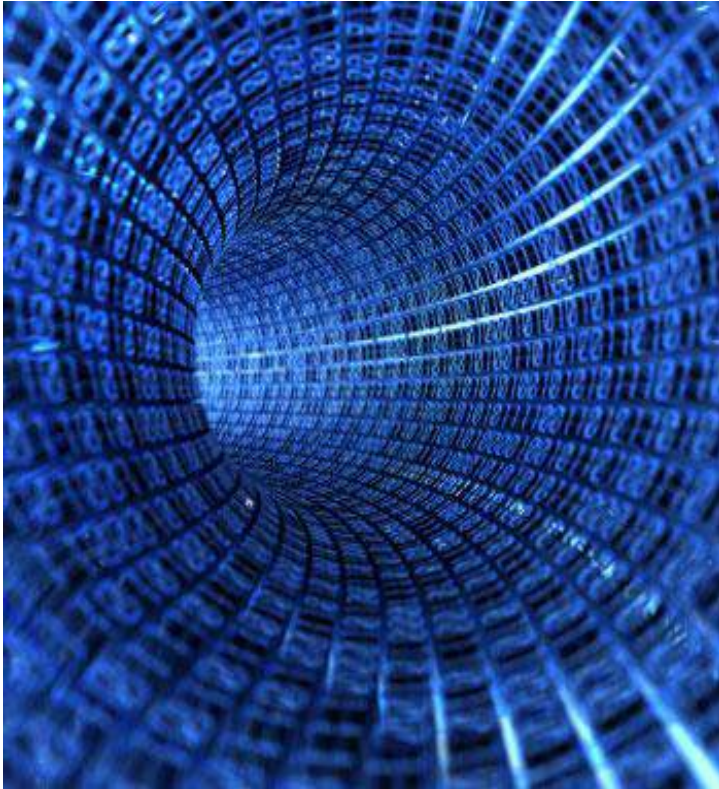
1972 colori

1974 prime tv private

1980 canale 5

2004 digitale terr.

# INTERNET



1960 prime ricerche

1992 1 milione di pc  
collegati

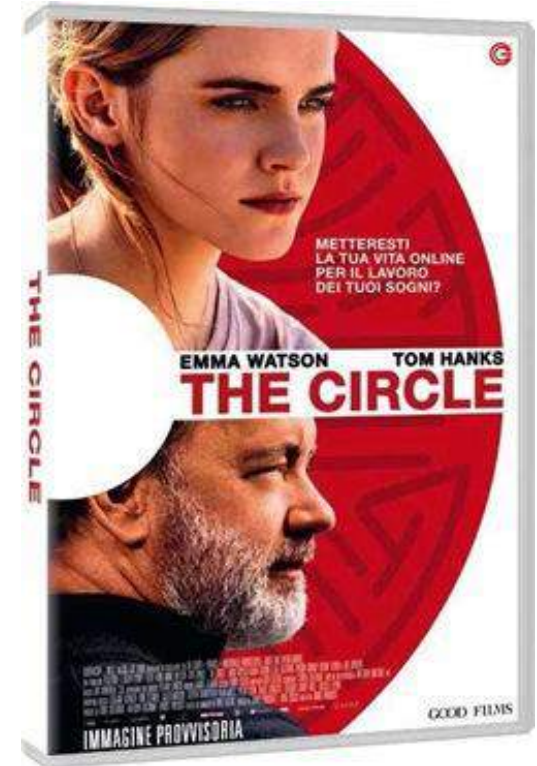
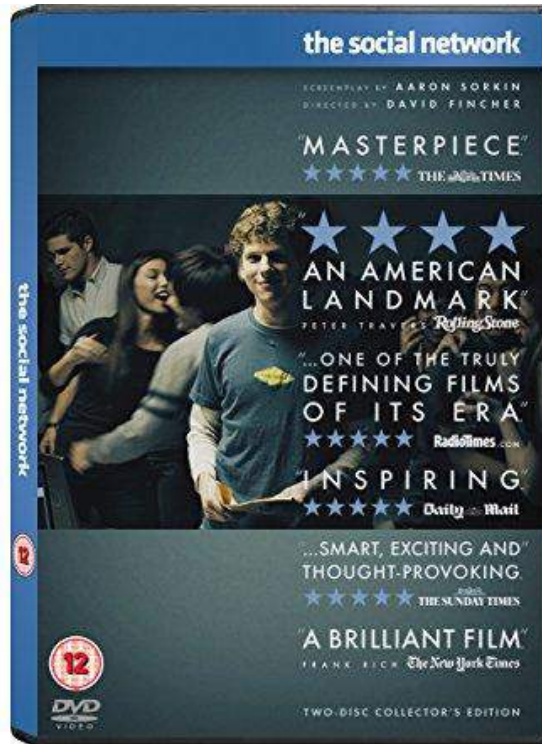
2009 1 miliardo gli utenti  
internet

2017 Facebook: **1,7  
miliardi di utenti**

**1 miliardo** è il numero di  
persone che utilizza  
Facebook su base  
giornaliera



# Film sull'evoluzione tecnologica



**Alcuni cambiamenti  
negli ultimi 50 anni**



# Televisione



- No telecomando: ci si alza per cambiare canale
- La tv dei ragazzi comincia alle 17.30
- Dopo Carosello (ore 21.00) si va a dormire
- Zapping, telecomando “nuovo” oggetto di potere
- Trasmissioni 24 ore su 24, scelta di canali
- Televisione in camera, ognuno ha la sua



# Telefono



- Si riceve e si chiama tra le 8.00 e le 21.00, fatte salve emergenze
- Telefono con lucchetto o cabine telefoniche con gettoni
- Solo telefonate
- Reperibili 24 ore su 24, anche fuori casa
- Ci si chiama o ci si fa chiamare nella massima libertà
- Sms, giochi, musica, internet, chat, network, ecc.



# Computer



- Alle superiori a volte si potevano usare le calcolatrici



- Internet come fonte di informazioni
- Compiti e ricerche “copia e incolla”
- Chat e forum su argomenti vari
- .....

# Vita di relazione





# Il cyberspazio

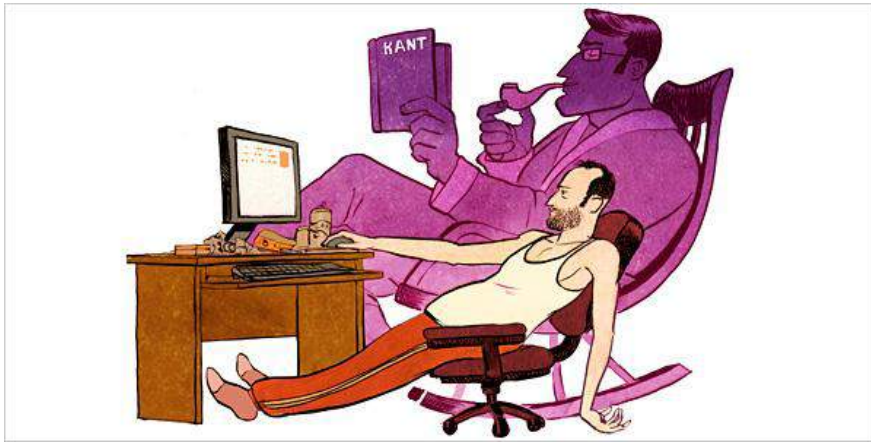
Consente di “spostarsi” facilmente e cambiare continuamente “mezzo” di comunicazione.

Offre occasioni di incontro e permette di comunicare con altri navigatori senza il problema dei limiti geografici.

Crea un'enorme comunità virtuale caratterizzata dall'assenza di uno spazio fisico-sensoriale condiviso.

Viene considerato un mondo virtuale parallelo alla realtà, dove non esistono vincoli spazio-temporali e quindi dove la fantasia dell'utente non conosce limiti e può essere coltivata liberamente.





# Tempi

Anche gli aspetti temporali sono del tutto particolari: il tempo speso online con estranei va a discapito del tempo passato con gli amici di sempre, la **quantità di tempo trascorso online** rappresenta quindi un **fattore di rischio** per diventare sia aggressore che vittima.

Aspetti positivi e negativi: esiste un **rapporto bidirezionale fra supporto sociale nel mondo reale e gruppo virtuale**, per il quale l'assenza del primo spinge le persone ad identificarsi con il secondo, però allo stesso tempo i cambiamenti nell'identità determinati dalla partecipazione attiva al newsgroup hanno effetti positivi sulle relazioni del mondo reale (Mc Kenna & Bargh, 1998).



# **Nativo digitale e immigrato digitale**



**Nativo digitale** è una espressione che viene applicata ad una persona che è cresciuta con le tecnologie digitali come i computer, Internet, telefoni cellulari e MP3.

Per contro un **immigrato digitale** si applica ad una persona che è cresciuta prima delle tecnologie digitali e le ha adottate in un secondo tempo.

# Nativi digitali





## Commodore 64.

Quasi 35 anni fa venne commercializzato il primo computer.

A volte certi adulti assomigliano a questo PC

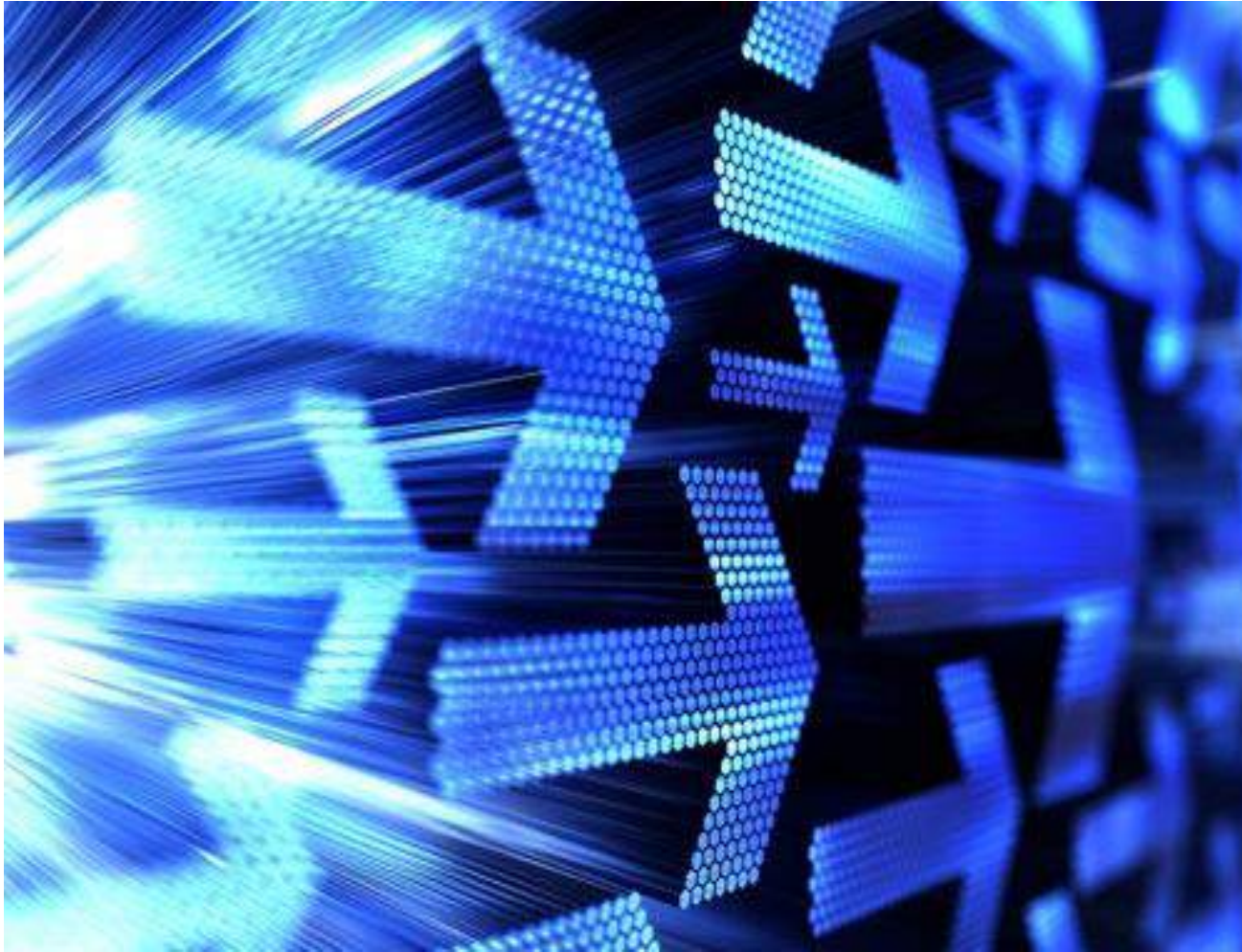
## Nuovo ipad

I ragazzi di oggi nascono con la tecnologia  
In mano

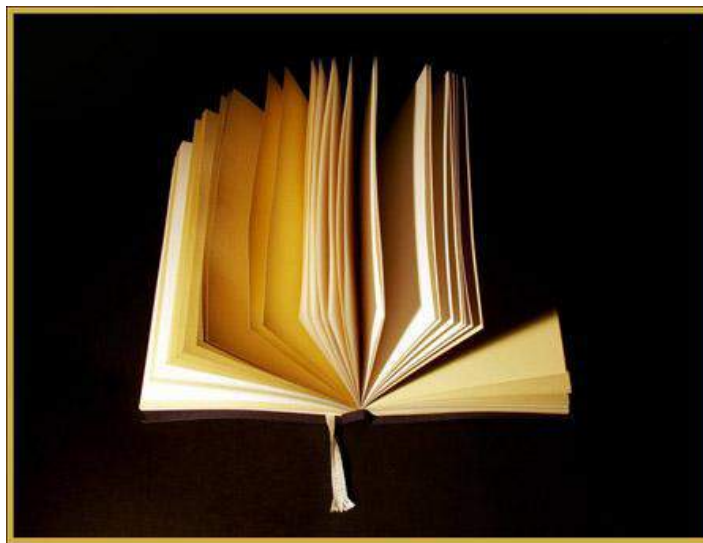




# Velocità dell'immagine



**Dalla cultura  
della PAROLA  
Logos**



**Alla cultura  
dell'IMMAGINE**



# Immigranti e nativi digitali

## Digital immigrants

- Codice alfabetico
- Apprendimento lineare
- Stile comunicativo uno a molti
- Apprendimento per assorbimento
- Internalizzazione riflessione
- Autorità del testo
- Primo leggere

## Digital native

- Codice digitale
- Apprendimento Multitasking(multiprocessualità)
- Condividere e creare la conoscenza (Mp3 Wikipedia)
- Apprendere ricercando giocando esplorando
- Esternalizzazione dell'apprendimento
- Comunicazione versus riflessione
- No autorità del testo multicodicalità (l'uso simultaneo di molti modi per «codificare»)
- Connettersi navigare ed esplorare

**Qualche dato  
su cui riflettere**



# IL DIGITALE NEL MONDO 2017



- **Gli utenti internet sono 3,77 miliardi**, cioè il 50% della popolazione mondiale
- **Gli utenti delle piattaforme social sono 2,8 miliardi**, cioè il 37% della popolazione mondiale
- **Gli utenti mobile sono 4,92 miliardi**, cioè il 66% della popolazione mondiale
- **Gli utenti che accedono ai social tramite mobile sono 2,56 miliardi**, cioè il 34% della popolazione mondiale
- **Gli utenti che acquistano online sono 1,61 miliardi**, cioè il 22% della popolazione mondiale

JAN  
2017

# DIGITAL IN ITALY

A SNAPSHOT OF THE COUNTRY'S KEY DIGITAL STATISTICAL INDICATORS



TOTAL  
POPULATION



**59.80**  
MILLION

URBANISATION:

**69%**

INTERNET  
USERS



**39.21**  
MILLION

PENETRATION:

**66%**

ACTIVE SOCIAL  
MEDIA USERS



**31.00**  
MILLION

PENETRATION:

**52%**

UNIQUE  
MOBILE USERS



**50.77**  
MILLION

PENETRATION:

**85%**

ACTIVE MOBILE  
SOCIAL USERS



**28.00**  
MILLION

PENETRATION:

**47%**

we  
are  
social



we  
are  
social



3

**SOURCES:** POPULATION: UNITED NATIONS; U.S. CENSUS BUREAU; INTERNET: INTERNETWORLDSTATS; ITU; INTERNETLIVESTATS; CIA WORLD FACTBOOK; FACEBOOK; NATIONAL REGULATORY AUTHORITIES; SOCIAL MEDIA AND MOBILE SOCIAL MEDIA: FACEBOOK; TENCENT; VKONTAKTE; LIVEINTERNET.RU; KAKAO; NAVER; NIKI AGHAEI; CAFEBAZAAR.IR; SIMILARWEB; DING; EXTRAPOLATION OF TNS DATA; MOBILE: GSMA INTELLIGENCE; EXTRAPOLATION OF EMARKETER AND ERICSSON DATA.

 **Hootsuite™** 

Tutti, passiamo generalmente 5 ore al giorno davanti a social network e tv

## QUANTE ORE PASSANO ONLINE I RAGAZZI?

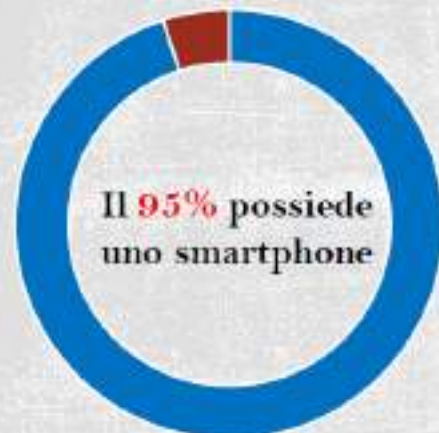


**Circa 4 ragazzi su 10 sono connessi oltre 6 ore al giorno**

*Indagine di Skuola.net, Università di Firenze e La Sapienza di Roma a 10.000 ragazzi (12-18 anni)*



## IL MINORE IN RETE



# **Opportunità e rischi dell'innovazione digitale**



## OPPORTUNITÀ E RISCHI NELL'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE

Scheda di lavoro

Quali sono secondo te le possibili opportunità dell'utilizzo della rete ?



Commerciali

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Professionali/scolastiche

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Svago/intrattenimento

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Socializzazione

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Informazione

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Servizio-utilità sociale

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## OPPORTUNITÀ E RISCHI NELL'UTILIZZO DELLE NUOVE TECNOLOGIE

Scheda di lavoro

Dove navigano i ragazzi di oggi?  
Quali rischi della rete ?



Siti più visti

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 4- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 5- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Chat più frequentate

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 4- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 5- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Siti più pericolosi

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 4- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 5- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_



Rischi della rete

- 1- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 2- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 3- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 4- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_
- 5- \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

# OPPORTUNITA' E RISCHI

Classificazione di opportunità e rischi per bambini online. *Fonte EU Kids Online: Livingstone – Haddon (2009)*

		<b>Contenuti: bambino/ragazzo come ricevente/destinatario</b>	<b>Contatti: bambino/ragazzo come partecipante</b>	<b>Comportamenti: bambino/ragazzo come protagonista</b>
<b>OPPORTUNITA'</b>	<b>Educazione e cultura digitale</b>	Risorse educative	Contatto con altri che condividono gli stessi interessi	Processo di apprendimento autonomo o collaborativo
	<b>Partecipazione e impegno civico</b>	Informazione globale	Scambio tra gruppi	Forme concrete di impegno civico
	<b>Creatività e espressione</b>	Varietà di risorse	Essere invitato/ ispirato a creare o partecipare	Creazione di contenuti
	<b>Identità e connessione sociale</b>	Consigli (personali/ salute/ sessuali, etc)	Relazioni sociali, condividere esperienze con altri	Espressione d'identità
<b>RISCHI</b>	<b>Sfruttamento commerciale</b>	Pubblicità, spam, sponsorizzazione	Monitoraggio / raccolta dati personali	Gioco d'azzardo, download illegale, pirateria
	<b>Violenza / aggressività</b>	Contenuti violenti e incitamento all'odio	Vittima di bullismo, molestie o stalking	Compiere atti di bullismo o molestie verso altri
	<b>Sessualità</b>	Contenuti sessuali Pornografici e indesiderati	Incontrare sconosciuti e adescamento	Creare / caricare online materiale pornografico
	<b>Valori</b>	Razzismo, informazioni distorte (ad esempio: droghe)	Autolesionismo, plagio	Fornire consigli dannosi (ad esempio suicidio / proanoressia)

**Opportunità**

# Risorse educative e culturali

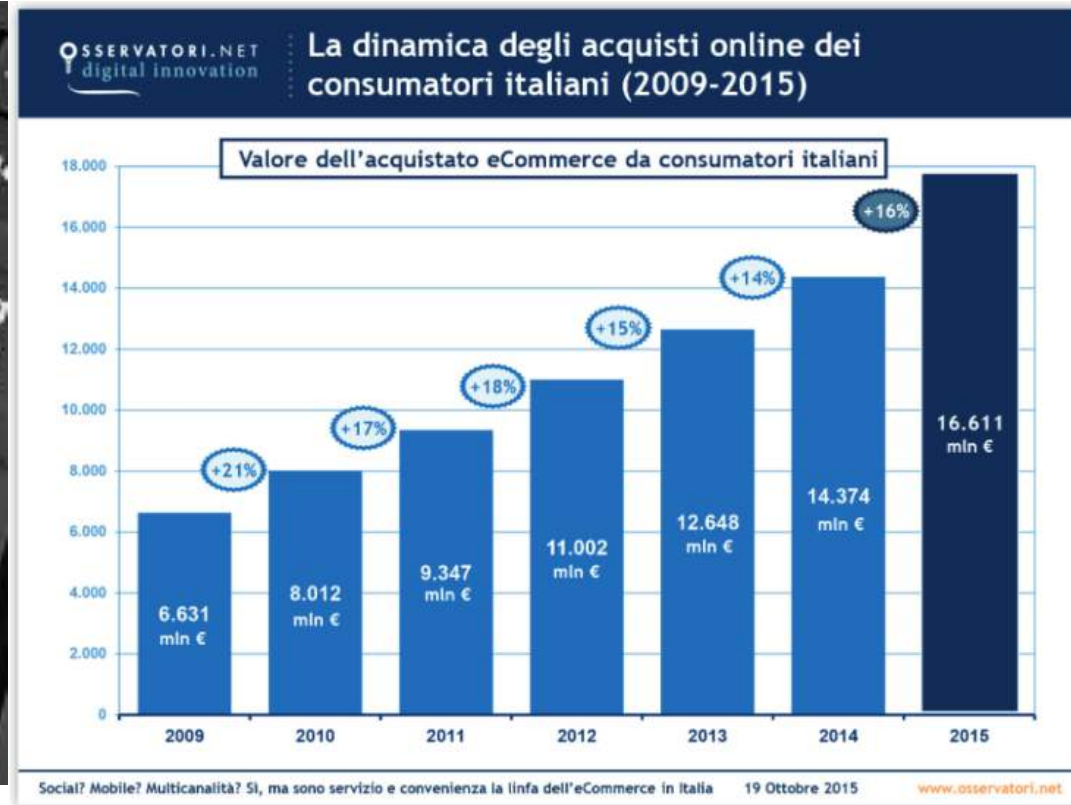




# Risorse educative e culturali



# Acquisti online



# Informazione globale

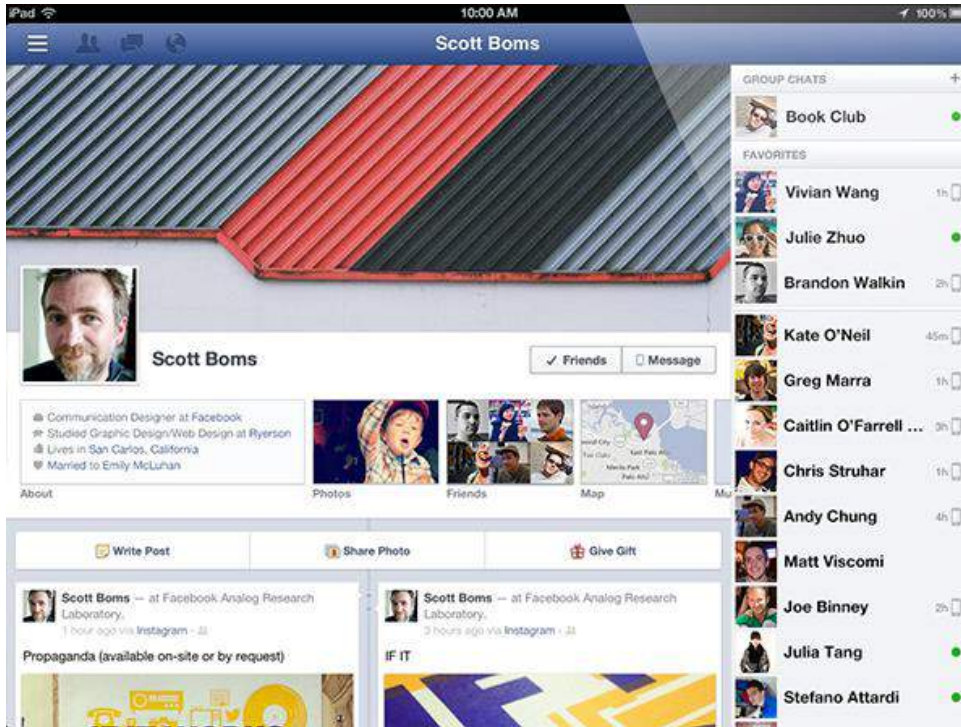


# Creatività ed espressione





# Contatti /relazioni sociali



**Facebook**  
1,87 miliardo di  
utenti attivi al mese



**Whatsapp**  
1 miliardo di  
utenti attivi al mese



**Instagram**  
500 milioni di  
utenti attivi al mese



**Twitter**  
317 milioni di  
utenti attivi al mese

**Rischi**



Un avvocato infaticabile vive incollato al cellulare tanto da non riuscire a trovare tempo da dedicare alla moglie e ai due figli adolescenti. Una coppia in crisi usa internet come via di fuga da un matrimonio ormai finito. Un ex-poliziotto vedovo si scontra ogni giorno con il figlio che pratica bullismo in rete ai danni di un compagno di classe. Una ambiziosa giornalista crede di potere fare carriera usando la storia di un ragazzino che si esibisce su siti per soli adulti. Sono sconosciuti, vicini di casa, colleghi, e le loro storie si incrociano in questo avvincente film che racconta la vita di persone comuni alla disperata ricerca di un contatto umano.



## SCHEDA DEL FILM *DISCONNECT*

Scheda di analisi



*Il film racconta tre diverse storie i cui protagonisti sono accomunati da una relazione bilaterale. Tutti dovranno fare i conti con una realtà, quella di Internet, che a volte nasconde mondi dolorosi e trasgressivi. Un investigatore privato, vedovo, impegnato nel difficile compito di crescere un figlio adolescente e turbolento, scopre che il ragazzo, assieme al suo migliore amico, esercita cyber-bullismo su un compagno di scuola che, umiliato dai continui scherzi, tenta il suicidio. Il ragazzo, salvato in extremis dalla sorella, con la quale i rapporti non erano mai stati intensi, entra in coma.*

*Una giovane coppia di sposi, entrata in crisi dopo la morte del figlio neonato, si ritrova vittima di uno sconosciuto che clona le loro carte di credito e li deruba di tutti i loro risparmi. Solo provando a dare la caccia all'hacker riscoprono di nuovo l'amore. Infine, una giornalista scopre una rete di siti Internet dove ragazzi poco più che adolescenti offrono le loro prestazioni online in cambio di soldi e regali. Tra questi ne conosce uno che riesce ad intervistare e, in questo modo, fa conoscere all'opinione pubblica il mondo del cyber-sesso. Diventata famosa, la giornalista finisce con l'affezionarsi al ragazzo e tenta di toglierlo da quel mondo, ma ogni tentativo si dimostrerà inutile di fronte ad una realtà che non tutti trovano sgradita. Sono loro i protagonisti di questa storia che mescola dramma, thriller e azione.*

1 Quali sono le scene del film che ti hanno colpito maggiormente? Come mai?

Scene

Motivo

---

---

2 Il film segue le vicende di personaggi imprigionati nella rete e nelle trappole che si nascondono. Prova ad elencare i pericoli della rete che sono raccontati nella trama.

---

---

3 "Disconnect" parla del bisogno di comunicare che tutti hanno, che lo si faccia tramite un computer, uno smartphone o con la persona che si ha di fronte. Perché oggi moltissime persone scelgono di avere rapporti con gli altri principalmente online?

---

---

4 Qual è la differenza fra una relazione instaurata sul piano della realtà e una mediatica?

---

---

5 Il regista ha scritto la sceneggiatura dopo essersi reso conto che tanti, durante pranzi o cene, tengono telefonini o tablet sul tavolo e non smettono di usarli neppure mangiando e nonostante la compagnia: le persone sono lì tutte insieme ma, stranamente, ognuna è sconnessa da chi le sta accanto e dedica attenzione ad altri con cui è collegata in rete. Chi si comporta in questo modo può essere e sentirsi libero o imprigionato dalla rete.

La rete rende più liberi perché

---

---

La rete è una gabbia perché

---

---

6 Il titolo del film è "Disconnected". In che senso i suoi protagonisti sono "sconnessi"?

---

---

# Sfruttamento commerciale



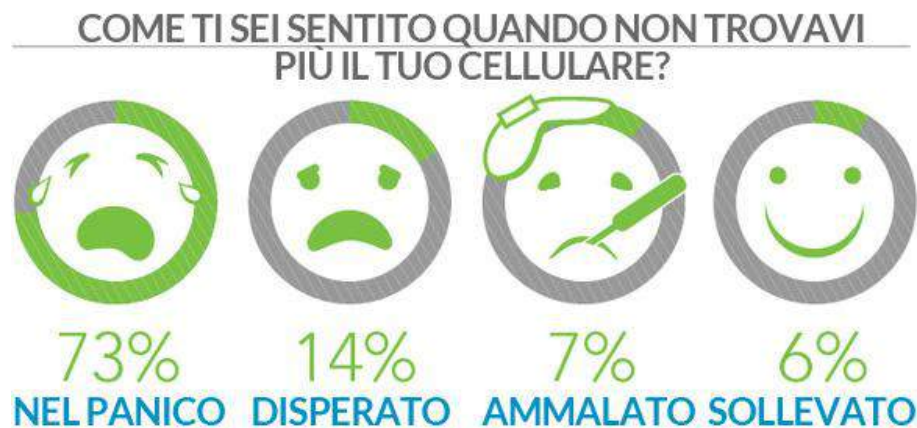


# Violazione della privacy



# Video giochi e giochi online

## Dipendenza



# Video giochi e giochi online

## GTA 5 SEMPRE PIÙ "VIETATO AI MINORI", NEL VIDEOGAME SESSO CON UNA PROSTITUTA

GTA5 sempre più coinvolgente e reale, da oggi nel videogame sarà possibile anche fare sesso con le prostitute.

In questo modo il gioco è ancora più vietato ai minori, dopo le immagini di violenza, omicidi, sparatorie, offese arriva anche il sesso nella forma più degradante ed esplicita.

L'11 agosto 2015, *Take-Two*, annuncia che GTA V ha venduto, oltre 54 milioni di copie in tutto il mondo

E' un videogame che per esser finito richiede circa 30 ore, percorrendo solo la storia principale, che salgono a 80 o a 100 se includiamo tutte le missioni secondarie





# Utilizzo responsabile video giochi

## VIDEOGIOCHI? Vai sul sicuro, scegli il PEGI!

Quando acquisti un videogioco per un minore presta attenzione al PEGI e scegli i tuoi prodotti in modo informato e consapevole. Il PEGI è il primo sistema paneuropeo di classificazione dei videogiochi e ti fornisce indicazioni utili sull'età consigliata e sul contenuto dei prodotti.



### Indicatori per l'età



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

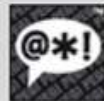


[www.pegi.info](http://www.pegi.info)



[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

### Indicatori della presenza di contenuti diseducativi o potenzialmente inadeguati



Linguaggio  
scurrile



Discriminazione



Droghe



Paura



Gioco d'azzardo



Sesso



Violenza



Online  
(il gioco si può utilizzare  
anche collegati online)

# Contenuti inadeguati

- **Violenza**
- **Fanatismo**
- **Pornografia**
- **ecc**





# PORNOGRAFIA ONLINE

Si può stimare che il **30% del traffico online giornaliero mondiale** sia generato da siti a luci rosse.

L'Italia si piazza al terzo posto tra i Paesi non americani con **391 milioni di visite al portale di video solo per adulti in un anno**

**Il 59,5% dei minori** che naviga su internet è imbattuto su **siti pornografici** (Kaspersky, 2015).

Preoccupante anche l'esponenziale aumento delle **vittime di pornografia minorile**, che **dal 2004 al 2014 sono cresciute del 569,4%** (+24% nell'ultimo anno). Per quasi l'80% dei casi riguardavano bambine e ragazze. I casi di violenza sessuale, compreso quella aggravata, denunciati l'anno scorso sono stati 962, per l'85% femmine.



# SITI PRO-ANA - MIA

**IN ITALIA IN RETE  
300 MILA SITI PRO-ANA.  
(2008)**

Secondo uno studio  
condotto dal dipartimento  
di Neuroscienze  
dell'Università di Torino

## Pro-Ana



**e** [AlinaLecce](#) ha detto...

ciaoooo.... sono una nuova qui... ho bisogno d'aiuto... e leggere questo blog mi staaiutando tanto per cercare di essere più determinata... voglio anzi DEVO DIMAGRIRE... sono alta 1.63 e pso 55 chili ... cioè faccio schifo.... odio il mio corpo ... i miei fianchi ... il mio seno... odio tutto.... e tutto il mio corpo devo portarlo alla perfezione..anche perchè voglio riconquistare il mio ex... e a lui piacciono solo le ragazze magre ... ho bisogno di consigli... e soprattutto non so come fare a nascondermi dai miei.... :(aiutoooooo)

Lisa ha detto...

Ciao, allora sono alta 1.59 e peso 50 kg, sn disperata, x ora cammino 1 ora al giorno e faccio danza 2 volte a settimana. Tt la settimana riesco a stare a dieta poi il weekend é una strage e ingrasso tipo 2 kg.

Vi prego aiutatemi sn disperata!!!!!!!!!!!!

nn so + cosa fare é x questo che chiedo a voi

# SITI PRO-ANA - MIA

**IL BRACCIALETTO-** Non solo: che l'anoressia stia creando attraverso il web una sorta di grande setta lo dimostra anche il fatto che l'appartenenza virtuale diventa fisica con **l'uso di un braccialetto di cuoio, rosso per Ana (anoressiche), blu per Mia (bulimiche), chiuso da una farfallina**. "Le ragazzine lo indossano al polso sinistro, insieme con altri braccialetti privi di senso, e quando si incontrano a scuola o per la strada devono indicarlo con l'indice della mano destra: un segnale in codice, una strizzata d'occhio per dirsi: Ci siamo capite".

lunedì 3 gennaio 2011  
**braccialetto**



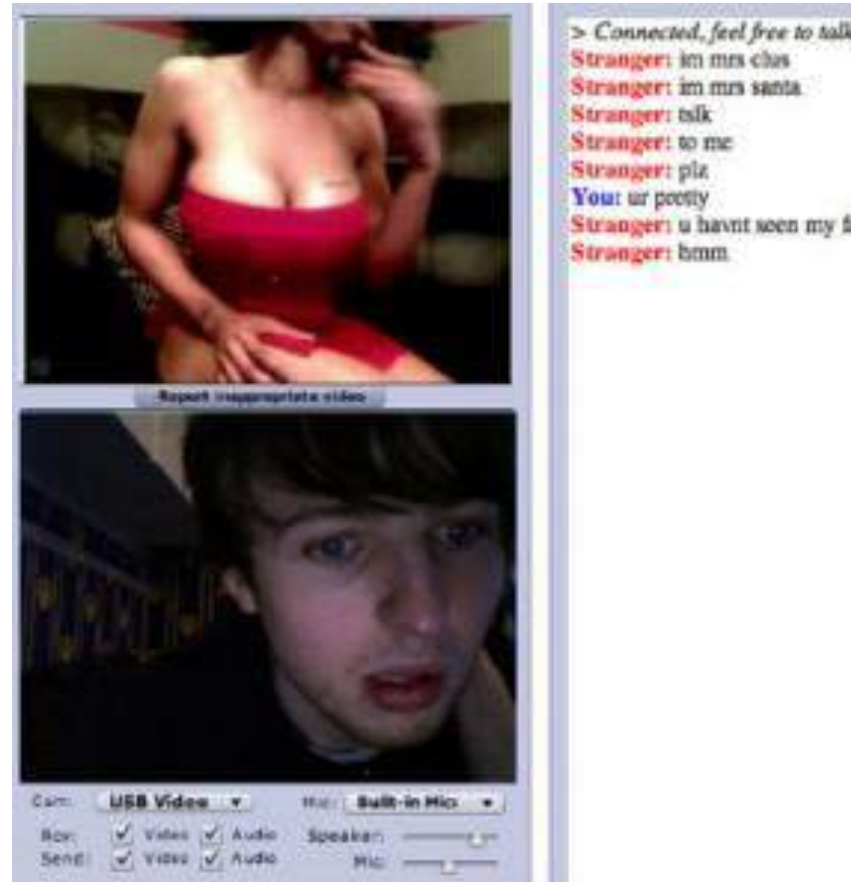
Ho comprato le perline rosse e la libellula il 28 dicembre 2010 eccolo qui il mio braccialetto pro-ana, nessuno si è accorto di niente grazie al cielo. Devo dire che è stato più semplice del previsto, quando i miei mi hanno chiesto da dove venisse ho risposto soltanto che l'avevo trovato sistemando la mia camera. se la sono bevuta in pieno. Il diario alimentare aspetto ancora un po' prima di iniziarlo, ho bisogno di ancora un po' di calma, una volta ricominciata la scuola sarà tutto più semplice. probabilmente scriverò anche il mio peso giorno per giorno. ho preso anche un'altra decisione: il mio obiettivo per ora, oltre i 55 kg, sono i 50. già, tornare a pesare come in quinta elementare. ce la farò, è solo questione di costanza.

# Chatroulette

**Chatroulette** è un sito che ha fatto storia.

E' nato nel 2007 dalla brillante idea di Andrey Ternovskiy. Pare che Andrey fosse minorenne all'epoca e che furono i suoi genitori a finanziare il progetto (che venne a costare circa 10000\$). Da allora il fenomeno Chat roulette è stato un crescendo ed ha portato al sito Chatroulette.com ed al suo autore un popolarità incredibile.

**Chatroulette** è un [sito web](#) che, in maniera casuale, mette in contatto sconosciuti di tutto il mondo attraverso videochat. I visitatori del sito, quindi, iniziano a chattare con altri visitatori e possono in ogni momento interrompere quella conversazione e iniziarne un'altra con un altro visitatore a caso. Il tipo di conversazione comprende audio, video e testo a seconda della scelta di ogni partecipante.



Secondo un sondaggio effettuato da *RJMetrics*, un collegamento su otto contiene contenuti sessualmente espliciti

# Ask fm

**Ask fm: cos'è e come funziona?** Si tratta di un **social network** nato nel 2010 che si sta diffondendo sempre di più anche nel nostro Paese.. Ask si basa, infatti, interamente sulle domande e sulle risposte. Gli utenti raccontano la propria personalità tramite le risposte alle domande lasciate da altri utenti. Il funzionamento del social network è molto originale ed è riuscito a coinvolgere tantissime persone.





# Kiwi

Avete presente Ask.fm?

Se si, allora potrete immediatamente farvi un'idea su cosa sia Kiwi – Q&A. Questo nuovo social si configura come una piattaforma che permette agli utenti di fare domande ad altri utenti e di ottenere risposte, più o meno come Ask.fm.



# Kik

I genitori devono sapere che *Kik Messenger* è un'alternativa basata su app per sms standard così come una applicazione di social networking per gli smartphone. Ha alcune funzioni interessanti, ma anche alcune possibili aspetti negativi per la sicurezza e la privacy. Gli utenti *Kik* possono scaricare altre applicazioni con più funzioni, come video e un taccuino, da utilizzare su *Kik*, e gli utenti possono vedere se i loro messaggi sono stati letti dal destinatari, che è un bel tocco. Detto questo, ***Kik* deve essere utilizzato solo da ragazzi che sanno distinguere la differenza tra sms persone singolarmente, a gruppi, e all'interno di un ambiente di social networking.**



# Siti che istigano al suicidio



**Blue Whale, questo è il nome del cosiddetto “gioco del suicidio”, una sfida folle che viaggia sui social network e che altro non è che un esplicito invito a togliersi la vita.**

**Il motto del Blue Whale cita testualmente: “Questo mondo non è per noi. Siamo figli di una generazione morta”.**



'Nerve' è l'adattamento per il grande schermo dell'omonimo romanzo scritto da Jeanne Ryan, pubblicato nel 2012 e portato in Italia da Newton Compton.

Vee Delmonico frequenta le superiori, è una brava studentessa e una brava ragazza, ma è anche timorosa di gettarsi a capofitto nella vita e nelle emozioni. Un giorno, più per sfida che per convinzione, decide di partecipare a un popolare social game chiamato Nerve. Funziona così: gli utenti di Internet propongono una serie di sfide che i partecipanti devono affrontare nella vita reale. Se superi la prova guadagni soldi e avanzi al livello successivo, in vista di una finalissima e di un cospicuo premio in denaro. Presto, però, emerge il lato più oscuro e pericoloso di Nerve.



# Selfie estremi





# Contatti con malintenzionati



# Contatti con malintenzionati

Dall'altra parte



cliveOWEN catherineKEENER jasonCLARKE  
introducing lianaLIBERATO and ViolaDAVIS



# trust\_

WHAT TOOK HER FAMILY YEARS TO BUILD.  
A STRANGER STOLE IN AN INSTANT.

“★★★★!  
One of the year's  
**BEST FILMS.**”  
— Roger Ebert, *Chicago Sun-Times*



Annie ha quattordici anni e sta entrando alla Scuola Superiore. Non ha mai avuto un ragazzo ma ora qualcuno c'è. È Charlie, un poco più che coetaneo con cui chatta quotidianamente. Le frasi che si scambiano diventano ogni giorno più tenere ma anche più intime. Finché Charlie le rivela, in due fasi, di non avere l'età dichiarata all'inizio. Ha 25 anni. Annie è turbata ma decide di incontrarlo. Scoprirà che il suo amore on line è un uomo di 35 anni che approfitterà di lei.



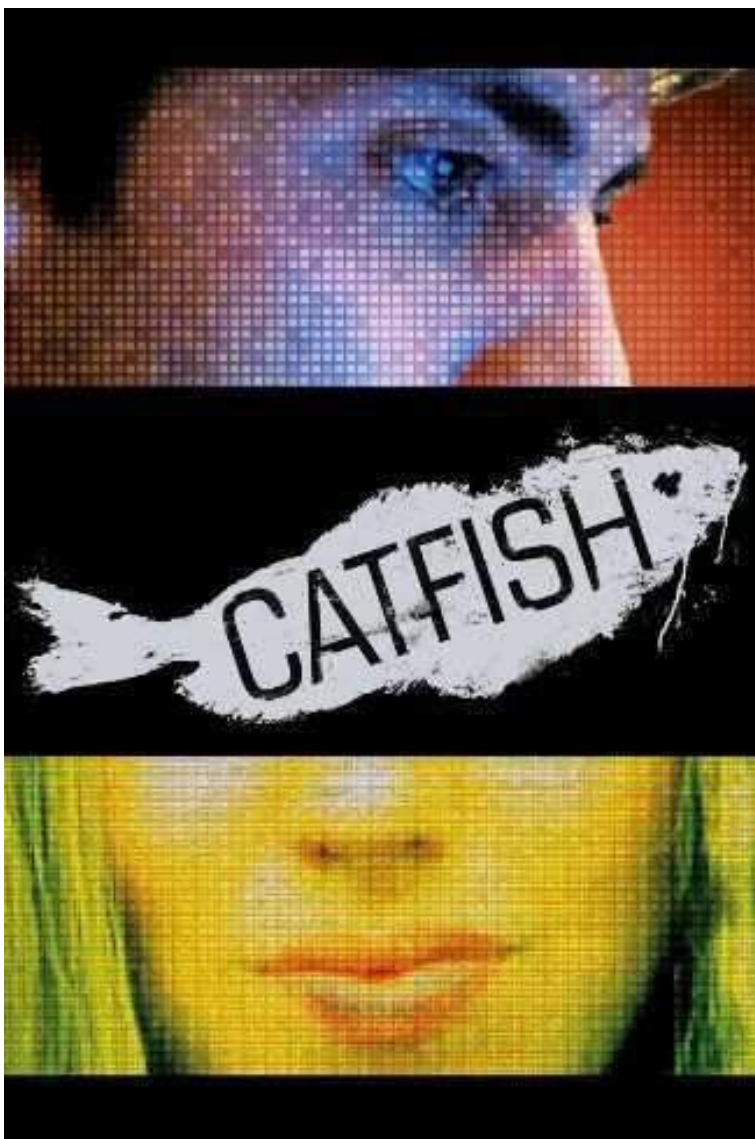
# Montecchio, adescata ragazzina su Facebook e la stupra, arrestato un veronese



, arrestato per violenza  
sessuale aggravata su una dodicenne

25.01.2012

Montecchio. Conosce dodicenne su



Nev, fotografo ventiquattrenne di New York, viene contattato su MySpace da Abby, una bambina di otto anni originaria del Michigan rurale che gli chiede il permesso di dipingere una delle sue fotografie. Quando riceve il primo dipinto, Nev inizia un rapporto di corrispondenza e amicizia con Abby e la sua famiglia. Le cose, però, si complicano quando nasce una relazione virtuale tra Nev e la sorella di Abby, Megan, musicista e modella. Spinto da alcune rivelazioni sorprendenti su Megan, Nev decide di imbarcarsi in un viaggio alla ricerca della verità...





Il sexting, divenuto una vera e propria moda fra i giovani, consiste principalmente nello scambio di messaggi sessualmente espliciti e di foto e video a sfondo sessuale, spesso realizzate con il telefono cellulare, o nella pubblicazione tramite via telematica, come chat, social network e internet in generale, oppure nell'invio di semplici MMS. Tali immagini, anche se inviate a una stretta cerchia di persone, spesso si diffondono in modo incontrollabile e possono creare seri problemi alla persona ritratta nei supporti foto e video.



# SEXTING

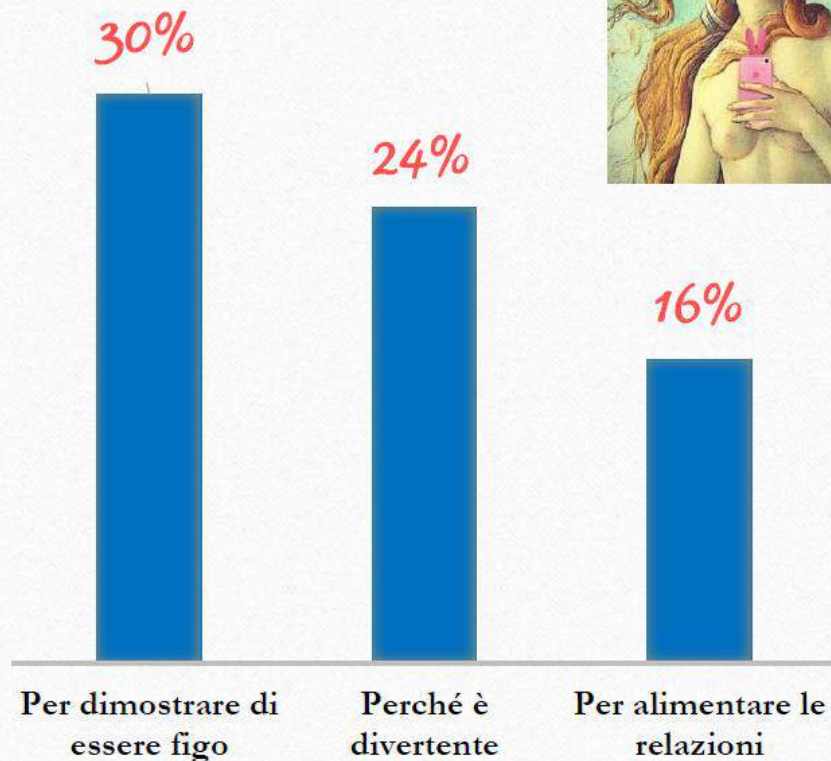


**2 ragazzi/e su 5** hanno fatto sexting almeno una volta.

Il primo messaggio inviato tra gli **11 e i 14 anni**.

*L'indagine di Pepita Onlus su un campione di 2.800 studenti (11-17 anni).*

Perché lo fanno?



# Contatti con malintenzionati



**Appuntamento al buio  
via chat: adolescenti  
vivono relazioni  
"virtuali" con  
sconosciuti**

Appuntamento al buio via chat:  
adolescenti vivono relazioni  
"virtuali" con sconosciuti  
Lo smartphone è il loro compagno  
di vita

**Sono capaci di darsi  
appuntamento con persone  
conosciute solo sul web o su  
gruppi di WhatsApp.  
O ancora, al contrario, non  
hanno mai avuto accesso a  
Internet.**

La fotografia emerge chiara  
dal rapporto che i ragazzi dai 12  
ai 17 anni hanno con la tecnologia  
La ricerca di Ipsos per Save the  
Children, effettuata a gennaio  
2015 su un campione di 1.003  
minori non ci lascia alternative

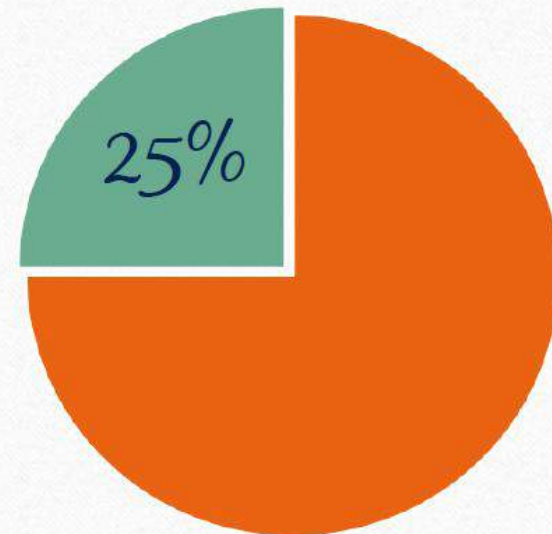


# VAMPING

Il **vamping** è una nuova tendenza in voga tra gli adolescenti che definisce l'abitudine di restare svegli la notte a chattare e navigare su internet.

---

I rischi connessi a questo fenomeno sono diversi ed includono irritabilità, perdita di concentrazione, insonnia, nervosismo, dipendenza dallo smartphone.



Il fenomeno riguarda il **25%** dei giovani ed è in forte crescita

*La ricerca di Telefono Azzurro e Doxa Kids su un campione di 1.200 ragazzi (12-18 anni)*



# Dipendenze tecnologiche

Nelle dipendenze da tecnologia vengono incluse:

- Guardare la televisione
- Usare il computer ed internet
- Giocare ai videogiochi
- Usare il cellulare e le linee telefoniche erotiche



# MOBY & THE VOID PACIFIC CHOIR

"ARE YOU LOST IN  
THE WORLD LIKE ME?"



# Cyberbullying



# LA STORIA DI CAROLINA





# Cyberbullismo

## CYBERBULLISMO

colpisce il 12% dei ragazzi

«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. Diffusione di contenuti on line, aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore, o di un gruppo di minori, allo scopo intenzionale di isolare, abusare, attaccare o ridicolizzare».

### *Tra le vittime:*

11%

Ha pensato al suicidio

50%

Pratica autolesionismo

*Indagine di Skuola.net, Università degli Studi di Firenze e La Sapienza di Roma a 10.000 studenti (12-18 anni)*

# CARATTERISTICHE DEL BULLISMO ELETTRONICO

IL BULLISMO ELETTRONICO HA ALCUNE  
PARTICOLARITÀ DATE DAI MEZZI UTILIZZATI

## CARATTERISTICHE DEL BULLISMO ELETTRONICO



POSSIBILE  
ANONIMATO



AUMENTA  
IL DISTACCO  
TRA GESTO  
E SIGNIFICATO



PIÙ DOLOROSO  
E INTRUSIVO



ASSENZA DI  
SUPERVISIONE  
DA PARTE  
DEGLI ADULTI



CONTATTO  
24 SU 24

# CYBERBULLISMO

## Tipologie

- **Flaming**: messaggi online violenti e volgari.
- **Molestie** (*harassment*): spedizione ripetuta di messaggi insultanti mirati a ferire qualcuno.
- **Denigrazione**: parlare di qualcuno per danneggiare la sua reputazione, via e-mail, messaggistica istantanea, ecc.
- **Sostituzione di persona** ("impersonation"): farsi passare per un'altra persona per spedire messaggi o pubblicare testi dal punto di vista dei contenuti censurabili.
- **Rivelazioni** (*exposure*): pubblicare informazioni private e/o imbarazzanti su un'altra persona.
- **Inganno** (*trickery*): ottenere la fiducia di qualcuno con l'inganno per poi pubblicare o condividere con altri le informazioni confidate via mezzi elettronici.
- **Esclusione**: escludere deliberatamente una persona da un gruppo online per ferirla.
- **"Cyber-persecuzione"** ("cyberstalking"): molestie e denigrazioni ripetute e minacciose mirate a incutere paura.



# CYBERBULLISMO

Amanda Todd - 2012



# CYBERBULLISMO

Il *cyberbullo* può diventare tale per:

- ESTENSIONE** delle vittimizzazioni tradizionali: la vittima di bullismo tradizionale è tale anche nel cyberspazio
- COMPENSAZIONE** per vittimizzazioni subite: la vittima di bullismo di tipo tradizionale sfrutta le proprie competenze tecnologiche per diventare bullo nel cyberspazio

# Studenti e bullismo in rete

Fanno cyberbullismo

**23,5%**

Lo subiscono

**26,0%**



## Prevaricazioni online

Scrivono messaggi a contenuto violento

**17,8%**

**8,7%**

Denigrano i compagni

**10,2%**

**6,9%**

Creano identità fittizie per parlare male di altri

**8,6%**

**4,1%**

Escludono altri dal gruppo di amici, chat o giochi

**8,4%**

**3,8%**

## Utilizzano internet per

Comunicare

**80,5%**

Fare 'surfing'

**52,3%**

Giocare online

**40,5%**

Studiare

**33,3%**

Conoscere nuove persone

**18,0%**

Progettare siti

**8,5%**

Fonte: Osservatorio cyberbullismo \*Open eyes ANSA-CENTIMETRI



## Internet o il cellulare rendono più dolorosa l'aggressione?

Sì **83**

No **17**

### Perché il cyberbullismo è più aggressivo

Non ha limiti

**73**

Può avvenire continuamente

**57**

Potrebbe non finire mai

**55**

### Con chi parlarne

Genitore

**77**

Insegnante

**53**

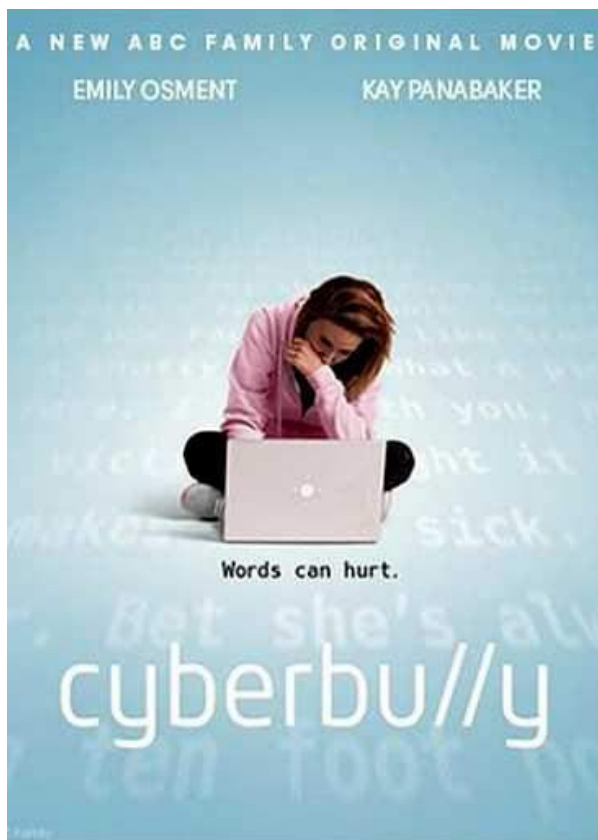
Altro familiare

**40**

Amico

**40**

# FILM PETTEGOLEZZI ONLINE



Taylor è una giovane liceale a cui la madre regala un computer al suo compleanno. Entusiasta della sua indipendenza sul web. Si iscrive al social network più in voga tra i suoi coetanei ed il potere di internet e le si prospetta subito con chiarezza : è un mondo in cui anche una ragazza timida come lei può avvicinare uno dei ragazzi più corteggiati della scuola o conoscerne di nuovi ed interessanti.

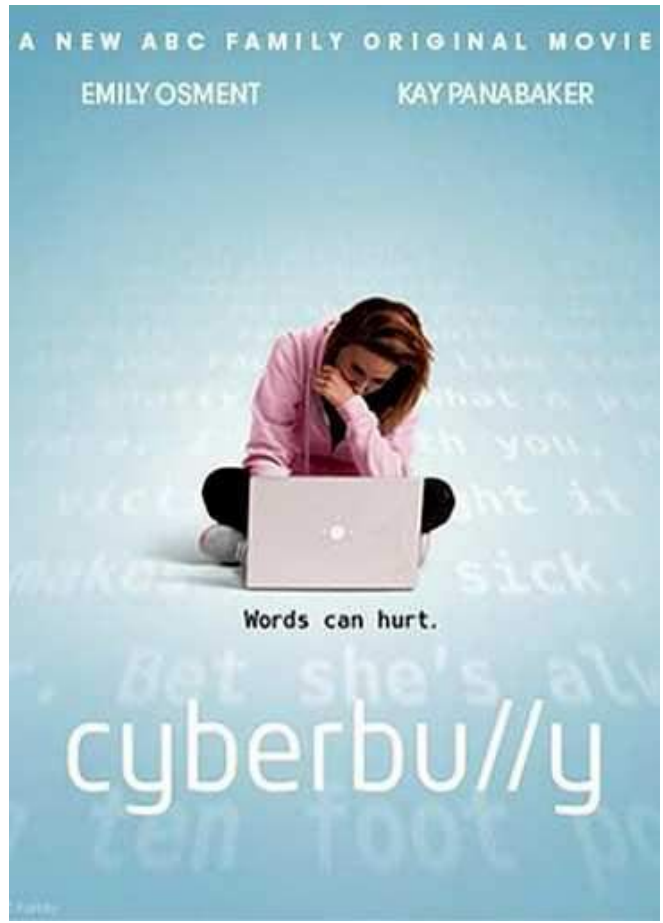
Internet, però, ha anche una doppia faccia che Taylor scopre fin troppo presto. Se nascondersi dietro ad uno schermo può essere utile per parlare con più disinvoltura e farsi nuovi amici, può essere utilizzato anche per insultare e denigrare con facilità. Senza un vero motivo, Taylor diventa vittima di "cyberbullismo": decine e decine di ragazzi iniziano a scrivere commenti cattivi sulla bacheca del suo profilo. La insultano, la umiliano, la deridono, la fanno soffrire.



# FILM PETTEGOLEZZI ONLINE

## PETTEGOLEZZI ONLINE

Scheda di lavoro



Dopo la visione del film "Pettegolezzi online"

- 1 Quali sono le scene del film che ti hanno maggiormente colpito? Come mai?

---

---
- 2 Secondo te, perché per Taylor è così importante essere membro di un sito di social network? Quali bisogni soddisfa nel chattare?

---

---
- 3 In quali modi Taylor è vittima di cyberbullismo? Quali conseguenze hanno queste azioni nella vita della ragazza?

Azioni di cyberbullismo	Conseguenze
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
- 4 All'interno del gruppo di auto mutuo aiuto Taylor impara a difendersi e a reagire agli atti di cyberbullismo. Scrivi i suggerimenti che daresti tu ad una persona nella stessa situazione.

---

---
- 5 Che cosa vivono i ragazzi vittime di cyberbullismo? Che cosa vivono i ragazzi che compiono atti di cyberbullismo?

Sentimenti e vissuti delle vittime	Sentimenti e vissuti dei prevaricatori
<hr/>	<hr/>
<hr/>	<hr/>
- 6 Che cosa hai imparato dal film "Pettegolezzi online"?

---

---
- 7 Hai conosciuto persone che sono state vittime di cyberbullismo? Se sì, racconta brevemente l'episodio

---

---

# Che cosa può fare una vittima di cyberbullismo?

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

# Che cosa può fare una vittima di cyberbullismo?



## CONSERVARE LA PROVA

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



# LEGGE 71/2017

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



## LA LEGGE È PER LE VITTIME



### **RIMOZIONE DEI CONTENUTI OFFENSIVI**

Agevolare rimozione o il blocco di qualsiasi dato personale del minore diffuso in rete da parte dei gestori.

### **SEGNALAZIONE AL GARANTE DELLA PRIVACY**

Qualora il soggetto richiesto non abbia provveduto alla cancellazione del contenuto, entro **24 ore**, l'interessato può rivolgere richiesta al Garante per la protezione dei dati che provvede alla rimozione entro **48 ore**.



# LEGGE 71/2017

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



## MA ANCHE PER I BULLI



### AMMONIMENTO

In assenza di querele o denunce per i reati di diffamazione, minaccia o trattamento illecito di dati, commessi online da minorenni di età superiore ai 14 anni contro altri minorenni, **il questore è convoca il minore**, assieme a un genitore, **per ammonirlo**.

Un provvedimento studiato nella logica di **educare e responsabilizzare** i giovani che anche solo inconsapevolmente si rendono attori di comportamenti penalmente perseguibili.

### EDUCAZIONE CONTINUA

L'educazione all'uso consapevole e positivo della rete assume carattere di **continuità curricolare** tra i diversi ordini di scuola.




# LEGGE 71/2017

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



## GLI ALTRI CONTENUTI

### UN REFERENTE PER OGNI SCUOLA

 Corsi di formazione per garantire al personale scolastico l'acquisizione di idonee competenze teoriche e pratiche al fine di realizzare azioni di prevenzione e sostegno al minore. Ogni istituto, nell'ambito della propria autonomia, individua un suo **referente per attivare percorsi educativi e riparatori**, in collaborazione con Forze dell'Ordine e servizi territoriali. Agli USR la gestione dei bandi regionali.

### RISORSE CERTE ALLA POLIZIA POSTALE PER LA FORMAZIONE

Nell'ambito di ciascun programma operativo nazionale sono stanziatoe idonee risorse alla formazione del **personale scolastico** specializzato alla tutela dei minori sul web.



### TAVOLO TECNICO INTERMINISTERIALE

 Costituzione di un tavolo tecnico che tramite un piano di azione integrato contrasta e monitora il fenomeno, nel rispetto delle direttive europee. Il tavolo sotto la **Presidenza del Consiglio dei Ministri** è coordinato dal **Miur** e include i **Ministeri dell'Interno, Lavoro e Politiche sociali, Giustizia, Sviluppo Economico e della Salute; Anci, Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, Garante Privacy, AGCOM** e le organizzazioni già coinvolte nel programma **Safer Internet Centre**, nonché una rappresentanza delle associazioni studentesche e dei genitori.



# LEGGE 71/2017

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



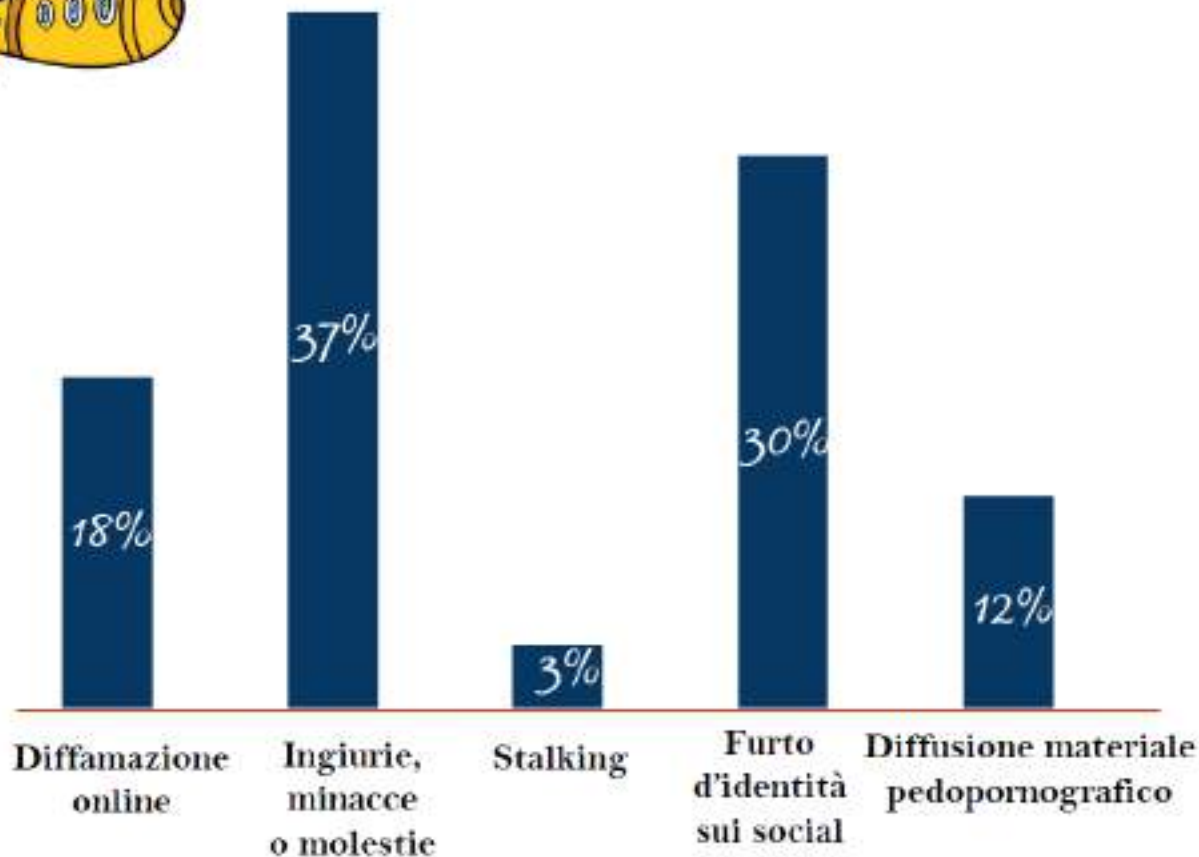
## I REATI CI SONO GIÀ



Dopo la morte di **Carolina Picchio** si sono svolti i primi processi in Italia per cyberbullismo. I ragazzi coinvolti nella vicenda sono stati accusati di morte come conseguenza non voluta di altro delitto, stalking, violenza sessuale di gruppo, diffamazione aggravata, detenzione e divulgazione di materiale pedopornografico.

- 
- ✓ I minorenni coinvolti sono stati condannati dal Tribunale per i Minorenni di Torino alla «messa alla prova»
  - ✓ Il Tribunale di Novara condanna l'unico maggiorenne imputato a un anno e quattro mesi di reclusione con la sospensione condizionale

## ...LE DENUNCE NO



Numero di denunce

235

Minori denunciati

31

*I numeri del 2016 sulle denunce con minori vittime di reato*







Nascosta tra le app troviamo Messaggiopoli, una vivace città dove vivono tutte le nostre emoji preferite in attesa di essere scelte da Alex, proprietario del telefono. In questo mondo ogni emoji ha una sola espressione facciale tranne Gene, un'esuberante emoji che, nato senza filtri, riesce a fare più espressioni. Deciso a diventare "normale" come tutte le altre emoji, Gene chiede aiuto al suo migliore amico Ghimmi 5 e alla famosa hacker Rebel. Tutti insieme si imbarcano in un'epica "app-ventura" all'interno del telefono, ognuno in modo simpatico e scatenato, per trovare il codice che riuscirà ad aiutare Gene nel suo scopo. Quando un grande pericolo minaccia il telefono, il destino di tutte le emoji dipenderà da questi tre improbabili amici, che dovranno salvare il loro mondo prima di venire definitivamente cancellati.

# Intrigo online : fumetto sul cyberbullismo per la primaria



# **Progetto Reti di sicurezza**

## **Utilizzo responsabile delle nuove tecnologie**

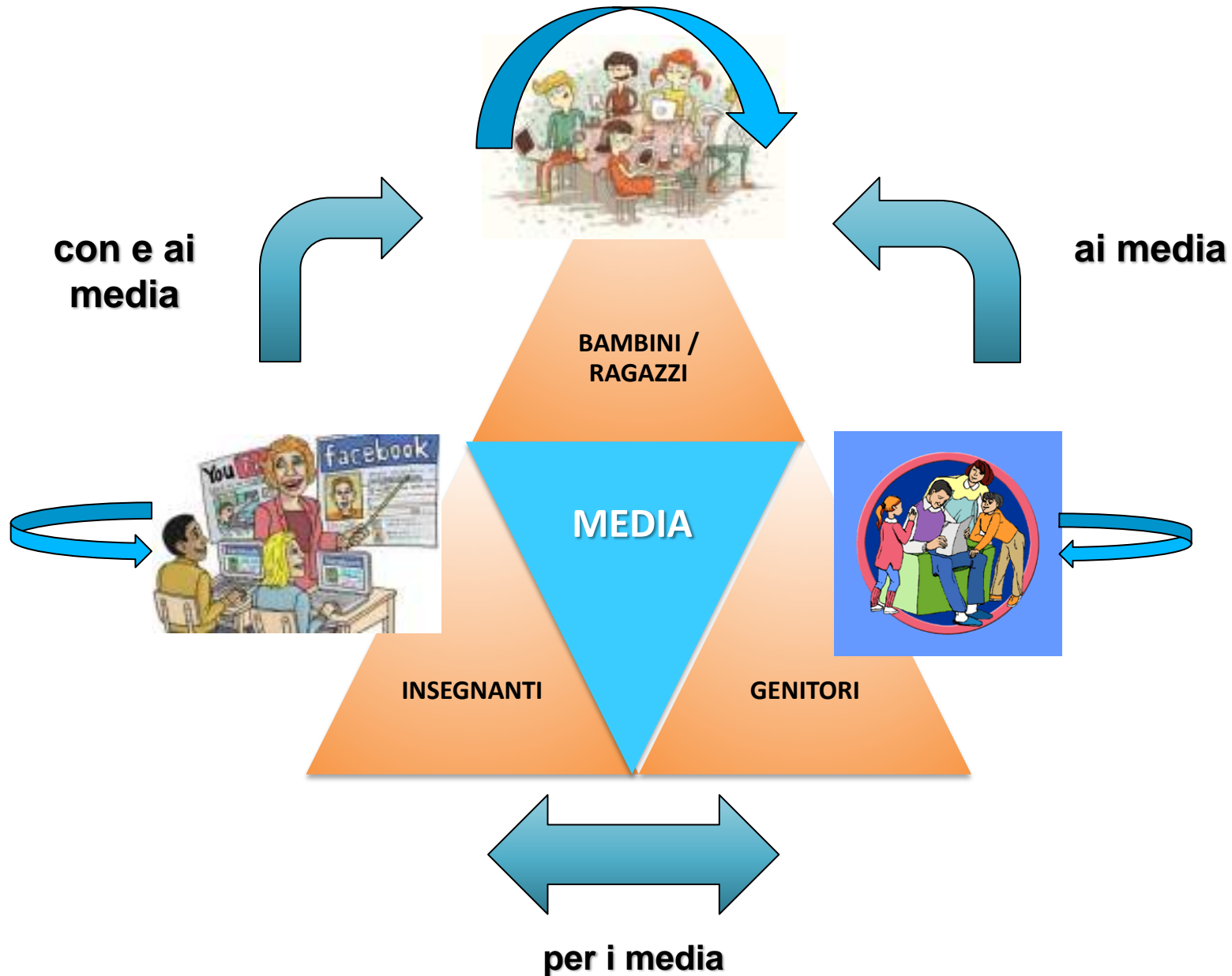


# Progetto di sistema

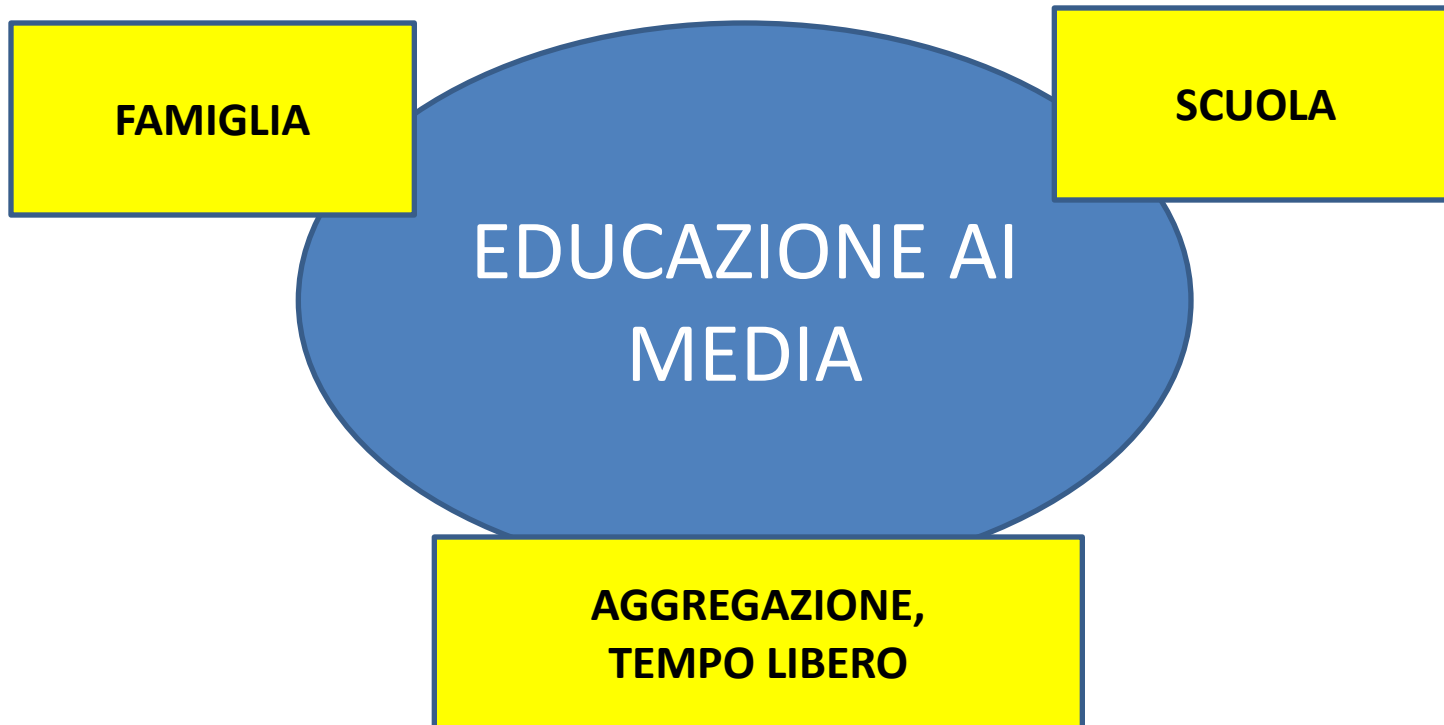




# Media Education – Gli approcci

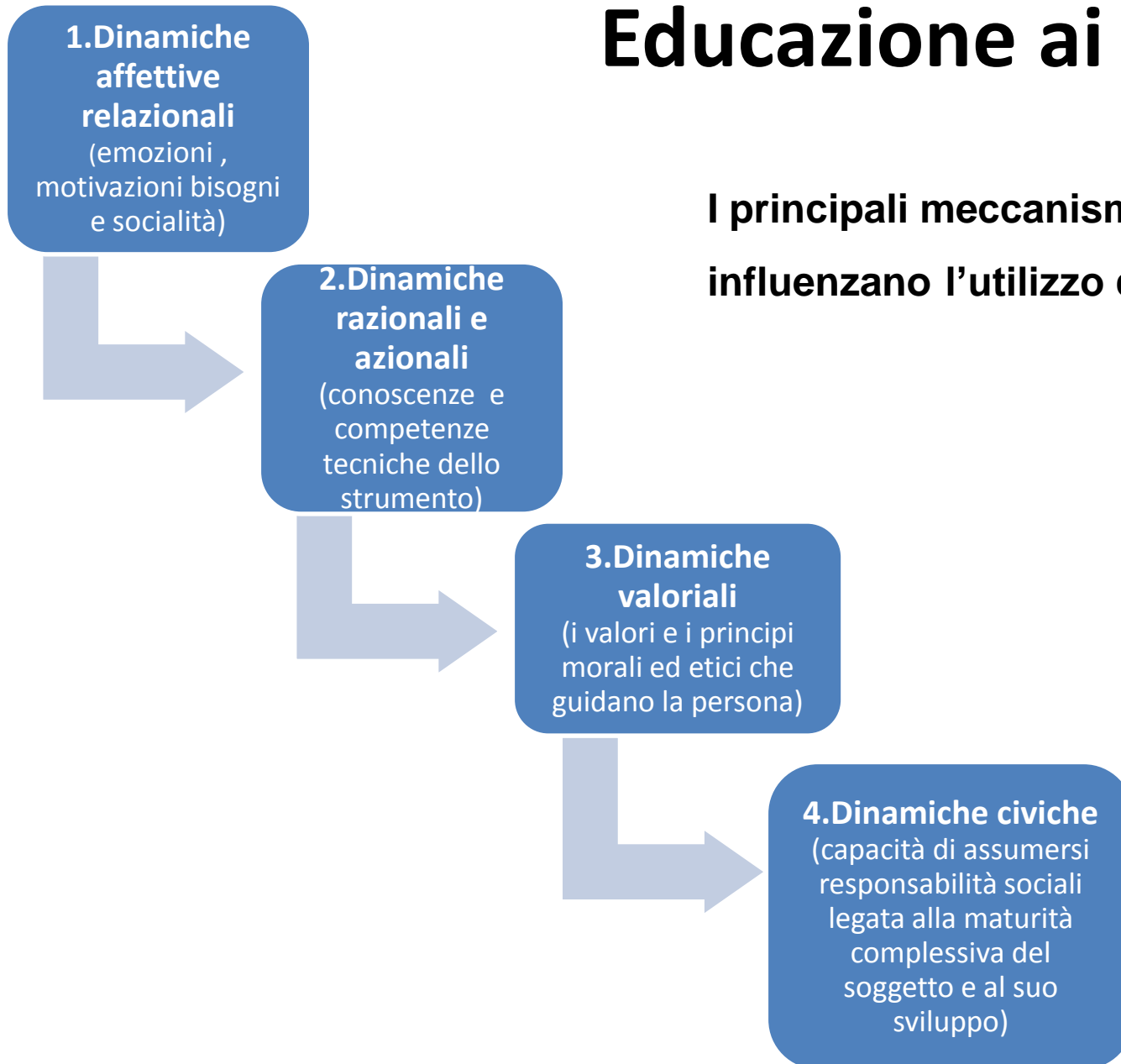


# Educazione ai media: i contesti



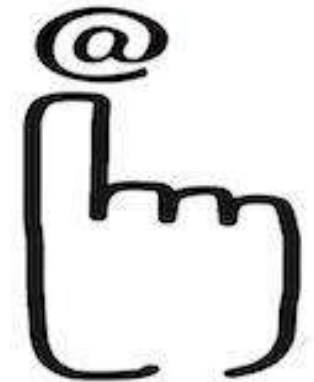
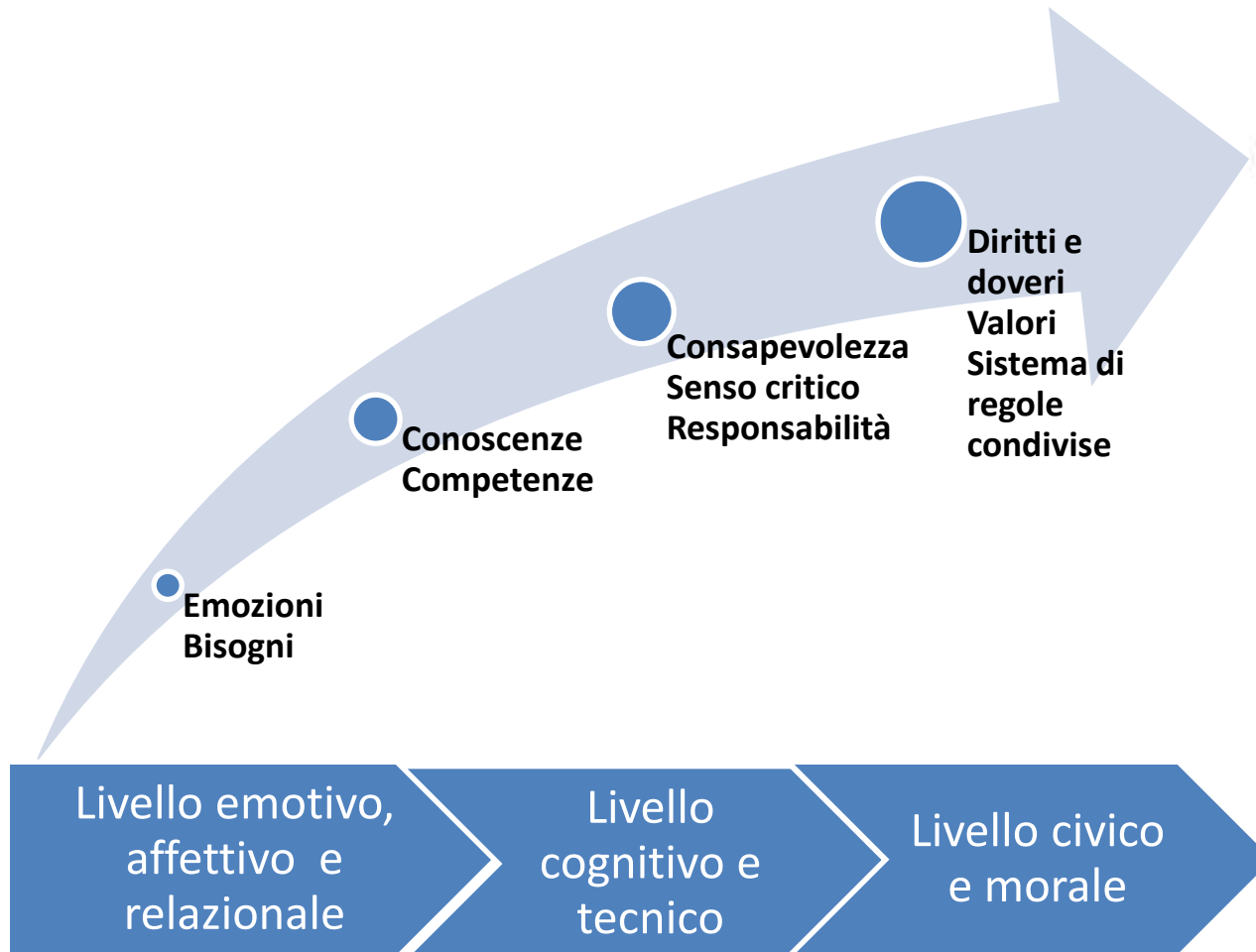
# Educazione ai media

I principali meccanismi che influenzano l'utilizzo dei media:



# Educazione ai media

Il processo educativo dell'utilizzo dei media:





# Educazione ai media

Utilizzo responsabile

Creare senso critico

**EDUCAZIONE AI MEDIA**

Decodificare nuovi  
linguaggi

Diritti e responsabilità  
nell'utilizzo delle  
tecnologie

# **Materiale online del corso**

# **FEEDBACK FINALE**

PER CONCLUDERE

**UN AGGETTIVO PER DESCRIVERE  
L'INCONTRO FORMATIVO**

---