

Allegato C

“BANDO Educazione civica digitale per abitare la rete e contrastare il cyberbullismo”

CATALOGO PROPOSTE PERCORSI aggiornato ad .as. 2022/23

- **PERCORSO 1 per scuola secondaria di primo grado;**
- **PERCORSO 1 BIS per scuola secondaria di secondo grado;**
- **PERCORSO 2 per scuola primaria;**
- **PERCORSO 3 per docenti ed educatori;**
- **PERCORSO 4 per genitori e famiglie.**
- **RIFLESSIONE 1 – netiquette**
- **RIFLESSIONE 2 – dipendenza da video giochi on-line**
- **ARGOMENTI INNOVATIVI del territorio**

PERCORSO 1- Percorso formativo per studenti/studentesse della scuola secondaria di primo grado;

Finalità generali

Obiettivo del percorso formativo è fornire ai destinatari la consapevolezza che, pur in assenza di un diritto codificato del web, anche la navigazione in Rete, l'iscrizione e la partecipazione ai social network sono soggette a disposizioni normative. Le condotte che disattendono tali norme si configurano quali illeciti che vengono perseguiti alla stessa stregua dei reati commessi nel mondo reale. Seguirà un'analisi di casi pratici.

I percorsi possono essere inseriti nelle 33 ore previste dalla legge del 20 agosto 2019, n. 92 - “Introduzione dell’insegnamento scolastico dell’educazione civica” con particolare riferimento all’art.5 dedicato alla cittadinanza digitale.

Destinatari

studenti/studentesse delle classi della **scuola secondaria di primo grado**.

Obiettivi principali

- Aumentare la consapevolezza delle regole di comportamento sul web e della necessità che queste vengano conosciute e rispettate anche dai minori;



- Conoscenza delle principali regole che governano i social network con riferimento ai più diffusi fra i ragazzi (Whatsapp, Snapchat, Instagram, Tik Tok, ecc.): età minima di accesso, cessione volontaria di dati personali, perdita di proprietà esclusiva di propri contenuti;
 - Conoscenza dei reati più comunemente commessi on line, imputabilità e sanzioni;
 - Conoscenza dei principali pericoli della Rete cyberbullismo inteso come : lesione della privacy, sexting, adescamento on –line (grooming); **furto identità digitale - lesione della privacy- body shaming - fake news oltre ad dipendenza dal digitale - dipendenza da videogiochi.**
- Fornire indicazioni su come contrastare gli aspetti pericolosi della fruizione in rete connessi al fenomeno del cyberbullismo, **con particolare attenzione ai contenuti impropri offerti dalla rete e all'uso consueto di hate speech anche nei gruppi whatsapp di classe.**
- Divulgazione delle buone pratiche di utilizzo dei social;
 - **Comprensione che la vita on-line è una cosa sola con la vita reale, si parla infatti oramai di ON-LIFE dunque quanto accade nel mondo virtuale, trova implicazioni anche nel mondo reale.**

Organizzazione del percorso e metodologia

Il percorso formativo, rivolto a studenti/studentesse, prevede due incontri della durata di due ore.

Si svolge in modalità di laboratorio con la presenza di un docente referente. Al termine verrà consegnata una dispensa informativa e raccolto un contributo realizzato dai ragazzi.

Oppure in modalità sincrona da remoto.



PERCORSO 1 BIS – Percorso formativo per studenti/studentesse della scuola secondaria di secondo grado;

Finalità generali

Obiettivo del percorso formativo è fornire ai destinatari la consapevolezza che, pur in assenza di un diritto codificato del web, anche la navigazione in Rete, l'iscrizione e la partecipazione ai social network sono soggette a disposizioni normative. Le condotte che disattendono tali norme si configurano quali illeciti che vengono perseguiti alla stessa stregua dei reati commessi nel mondo reale. Seguirà un'analisi di casi pratici.

I percorsi possono essere inseriti nelle 33 ore previste dalla legge del 20 agosto 2019, n. 92 - “Introduzione dell’insegnamento scolastico dell’educazione civica” con particolare riferimento all’art.5 dedicato alla cittadinanza digitale.

Destinatari

studenti/studentesse delle classi del **biennio della scuola secondaria di secondo grado.**

Obiettivi principali

- Aumentare la consapevolezza delle regole di comportamento sul web e della necessità che queste vengano conosciute e rispettate anche dai minori;
- Conoscenza delle principali regole che governano i social network con riferimento ai più diffusi fra i ragazzi (Whatsapp, Snapchat, Instagram, Tik Tok, ecc.): età minima di accesso, cessione volontaria di dati personali, perdita di proprietà esclusiva di propri contenuti;
- Conoscenza dei reati più comunemente commessi on line, imputabilità e sanzioni;
- Conoscenza dei principali pericoli della Rete cyberbullismo inteso come : lesione della privacy, sexting, adescamento on–line (grooming); **furto identità digitale - lesione della privacy- body shaming - fake news; oltre a dipendenza dal digitale - dipendenza da videogiochi- web reputation-fake news-hate speech;**
- Fornire indicazioni su come contrastare gli aspetti pericolosi della fruizione in rete connessi al fenomeno del cyberbullismo, **con particolare attenzione ai contenuti impropri offerti dalla rete e all’uso consueto di hate speech anche nei gruppi whatsapp di classe.**
- Divulgazione delle buone pratiche di utilizzo dei social;
- insegnare il corretto costruttivo utilizzo della ricerca in rete;
- **Comprensione che la vita on-line è una cosa sola con la vita reale, si parla infatti oramai di ON-LIFE dunque quanto accade nel mondo virtuale, trova implicazioni anche nel mondo reale.**

Organizzazione del percorso e metodologia

Il percorso formativo, rivolto a studenti e studentesse, prevede due incontri della durata di due ore. Si svolge in modalità di laboratorio con la presenza di un docente referente. Al termine verrà consegnata una dispensa informativa e raccolto un contributo realizzato dai ragazzi.

Oppure in modalità sincrona da remoto.



PERCORSO 2- Percorso formativo per studenti/studentesse della scuola primaria.

Finalità generali

Obiettivo del percorso formativo è fornire ai destinatari alcune importanti informazioni su strumenti che sono entrati a far parte della quotidianità cercando di far comprendere loro il ruolo fondamentale che le tecnologie hanno assunto nella nostra società.

Il Percorso si prefigge, inoltre, di illustrare le caratteristiche della Rete, di chiarire le principali regole di comportamento e di fornire consigli pratici per un utilizzo sicuro e consapevole.

E' prevista l'introduzione del concetto di social e di identità digitale. **I percorsi possono essere inseriti nelle 33 ore previste dalla legge del 20 agosto 2019, n. 92 - "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica" con particolare riferimento all'art.5 dedicato alla cittadinanza digitale.**

Destinatari

studenti/studentesse della scuola primaria.

Obiettivi principali

- Presentazione dei device non solo come strumenti di gioco, ma come strumenti che hanno assunto un ruolo fondamentale nell'ambito della comunicazione, dell'apprendimento, della socializzazione;
- Spiegazione delle regole per navigare in modo sicuro, della necessità della presenza educativa e dell'assistenza di un adulto, dell'importanza **di limitare il tempo da trascorrere con le tecnologie, in particolare con la play station o i video giochi on-line al fine di limitare il rischio di dipendenza;**
- Introduzione del concetto di social network: un nuovo modo per comunicare e per stabilire le relazioni in modo corretto e consapevole;
- Il concetto di identità digitale: le informazioni che entrano in rete concorrono a formare la nostra identità digitale che rimane così per sempre, non c'è una gomma per cancellare.

Organizzazione del percorso e metodologia

Il percorso formativo è rivolto agli alunni della scuola primaria a partire dalle classi dove si ritiene necessario .

Sono previsti due incontri della durata di due ore in presenza di un docente referente.

Al termine verrà raccolto un contributo realizzato dagli alunni.



PERCORSO 3- Percorso formativo docenti ed educatori

Finalità generali

Obiettivo del percorso formativo è fornire ai destinatari la consapevolezza che, pur in assenza di un diritto codificato del web, anche la navigazione in rete e l'iscrizione e la partecipazione ai social network sono soggette a disposizioni normative. Le condotte che disattendono tali norme si configurano quali illeciti che vengono perseguiti alla stessa stregua dei reati commessi nel mondo reale. Il percorso si prefigge, inoltre, di fornire le linee guida di mediazione attiva della sicurezza e tecnica per gli adulti in genere con particolare attenzione al ruolo dei docenti e degli educatori. L'obiettivo è anche quello di riflettere sulla necessità della scuola di interrogarsi su come rapportarsi con le tecnologie sotto il profilo giuridico che sotto il profilo educativo e formativo.

I percorsi possono essere inseriti nelle 33 ore previste dalla legge del 20 agosto 2019, n. 92 - "Introduzione dell'insegnamento scolastico dell'educazione civica" con particolare riferimento all'art.5 dedicato alla cittadinanza digitale.

Destinatari

Docenti ed educatori.

Obiettivi principali

- Spiegare le regole di comportamento sul web e della necessità che queste vengano conosciute e rispettate anche dai minori;
- Illustrare le principali regole che governano i social network con riferimento ai più diffusi fra i ragazzi (facebook, whatsapp, snapchat, instagram ecc.): età minima di accesso, cessione volontaria di dati personali, perdita di proprietà esclusiva di propri contenuti;
- Conoscere i principali pericoli della Rete: lesione della privacy, cyberbullismo, sexting, adescamento online (grooming), hate speech, disinformazione (fake news);
- **Conoscere la legge 71/2017 Disposizioni a tutela dei minori per la prevenzione ed il contrasto del fenomeno del cyberbullismo e apprendere come applicarla nel contesto scolastico**
- Indicazioni su come contrastare il fenomeno del cyberbullismo;
- Analizzare le principali strategie di mediazione possibili da parte degli adulti e quindi di docenti ed educatori: mediazione attiva dell'uso di internet, mediazione attiva della sicurezza, mediazione restrittiva e mediazione tecnica;
- Adottare per ciascun istituto un documento di e-policy e di e-safety costruito in modo partecipato coinvolgendo le varie componenti della comunità scolastica. **Definendo dei protocolli di intervento che esplicitino i passaggi da seguire, i ruoli, le precauzioni.**
- **Comprensione che la vita on-line è una cosa sola con la vita reale, si parla infatti oramai di ON-LIFE dunque quanto accade nel mondo virtuale, trova implicazioni anche nel mondo reale.**



Organizzazione del percorso e metodologia

Il percorso formativo è rivolto a docenti ed educatori, prevede due incontri della durata di due ore e si svolge in modalità frontale con l'ausilio eventuale di slide e video.

Oppure in modalità sincrona da remoto.

PERCORSO 4- per genitori e famiglie per abitare la Rete con i propri figli.

Finalità generali

Obiettivo del percorso formativo è fornire ai destinatari una maggiore consapevolezza del ruolo genitoriale nell'ambiente dei social e della Rete per consentire ai propri figli di diventare cittadini digitali riconoscendo ed evitando comportamenti lesivi per se e per gli altri.

Il Percorso si prefigge, inoltre, di analizzare le disposizioni normative in materia di navigazione, le condotte che disattendono tali norme e la *netiquette*, ovvero la buona educazione nella rete e di fornire linee guida di Sicurezza in Rete.

Per tale percorso è auspicabile il coinvolgimento della consulta dei genitori.

Destinatari

Genitori e famiglie.

Obiettivi principali

- Far conoscere le regole di comportamento sul web e la necessità che queste vengano conosciute e rispettate anche dai minori;
- Illustrare le principali regole che governano i Social con riferimento ai più diffusi fra i ragazzi (facebook, whatsapp, snapchat, instagram ecc.): età minima di accesso, cessione volontaria di dati personali, perdita di proprietà esclusiva di propri contenuti;
- **comprendere l'importanza della presenza dei genitori per permettere ai minori una consapevole gestione delle emozioni evocate dalle relazioni amicali nei social piuttosto che da situazioni di conflitto con uso di linguaggi d'odio, oppure incontro di contenuti non adatti alla loro età;**
- Illustrare i reati più comunemente commessi on line, imputabilità e sanzioni; **tempo di esposizione alla play station o ai video giochi on-line prima che si inneschi la dipendenza;**
- Far conoscere i principali pericoli della rete: lesione della privacy, cyberbullismo, sexting, adescamento on- line (grooming); furto di identità digitale - lesione della privacy- body shaming - fake news oltre ad dipendenza dal digitale - dipendenza da videogiochi



- Fornire indicazioni su come contrastare il fenomeno del cyberbullismo, come scoprirlo e contenerlo con **particolare attenzione al fenomeno dell'hate speech utilizzato dai minori anche nei gruppi whatsapp tra pari;**
- Migliorare la condivisione della Rete con i ragazzi ed **aumentare l'attenzione genitoriale sulla vita social dei figli per consigliare condotte idonee** che possano diventare modelli di comportamento.
- **Comprensione che la vita on-line è una cosa sola con la vita reale, si parla infatti oramai di ON-LIFE dunque quanto accade nel mondo virtuale, trova implicazioni anche nel mondo reale.**

Organizzazione del percorso e metodologia

Il percorso formativo è rivolto ai genitori e prevede due incontri della durata di due ore in modalità frontale con l'ausilio eventuale di slide e video.

Oppure in modalità sincrona da remoto.



RIFLESSIONE 1 – NETIQUETTE

- GALATEO DELLE RELAZIONI E STRATEGIE PER UNA COMUNICAZIONE EFFICACE

Oltre a uno scopo preventivo dei rischi, l'Educazione civica digitale deve poter fornire anche mezzi per una comunicazione efficace e rispettosa. L'obiettivo che ci si deve porre è un uso responsabile e intelligente dei *social network*. Considerato quanto l'utilizzo dei mezzi sia diffuso e come il suo eventuale divieto non sia competenza della scuola, a quest'ultima dovrebbe spettare il compito di un **indirizzamento positivo** di queste pratiche per formare a utilizzi responsabili.

- DIPENDENZA DA INTERNET, VIDEOGIOCHI E SERIE TV

Si è constatato che negli ultimi anni i ragazzi dedicano buona parte del loro tempo all'uso delle tecnologie, in particolare i videogiochi, con conseguenze negative sul rendimento scolastico. Citando le ricerche del volume "**Emergenza Smartphone**" e il riconoscimento da parte dell'Organizzazione Mondiale della Sanità della dipendenza da videogiochi come patologia, sarebbe opportuno integrare maggiormente questo tema nei percorsi.

- PROBLEMI DI AUTOSTIMA LEGATI ALLA PERCEZIONE DI SÉ

L'effetto negativo sulla percezione di sé e la soddisfazione per il proprio corpo, determinato dall'uso di *social network* basati sull'immagine (soprattutto *Tik Tok* e *Instagram*), sono un tema di grande interesse sociale, al quale non si è dato abbastanza spazio nelle edizioni precedenti del percorso. Considerato come questi servizi diano sempre più possibilità di modificare le proprie foto per "perfezionarle", riteniamo che sul tema debba esserci un conoscenza approfondita.

- FAKE NEWS

Vista la rilevanza che i media e internet rivestono nella formazione delle notizie, è utile qualche approfondimento collegato al riconoscimento delle *fake news* e alla ricostruzione di quanto effettivamente accaduto o detto nelle varie situazioni.

- GLI INFLUENCER

È utile osservare i meccanismi sui quali fanno leva gli *influencer*, evidenziando l'importanza di assumere una criticità positiva per sviluppare la propria identità.

Galateo online: come comportarsi rispettando la netiquette

A questo punto disponi di tutte le nozioni utili per padroneggiare la **Netiquette**. Volendo riassumerle e renderle buone per tutte le stagioni, o meglio per ogni contesto, si possono individuare **5 regole per il galateo online**:

1. Rileggere il messaggio prima di pubblicarlo, facendo attenzione ad ortografia e punteggiatura;
2. Non usare carattere maiuscolo. Disattivare il caps lock prima di digitare;



3. Non disdegnare il ricorso alle emoticon per far sì che il contenuto dei messaggi non venga travisato;
4. Richiedere sempre il consenso prima di taggare altre persone su foto o video;
5. Non pubblicare contenuti che possano imbarazzare un altro utente;
6. Rispettare la privacy degli altri utenti evitando di pubblicare informazioni personali e dati sensibili;
7. Citare le fonti e, se possibile, linkarle, in caso di pubblicazioni di testi, foto o video;
8. Postare messaggi che abbiano un senso all'interno della discussione, evitando di offendere o generare litigi;
9. Non rendersi autori di cyberbullismo pubblicando post inneggianti all'odio, alla discriminazione razziale, sessuale o religiosa;
10. Esprimere la propria posizione in modo rispettoso e senza attaccare personalmente chi la pensa in modo diverso;
11. Non essere duro con chi commette errori;
12. Non offendere gli altri utilizzando un linguaggio blasfemo, maleducato, inappropriato o denigratorio;
13. Usare gli hashtag in maniera corretta e senza esagerare;
14. Selezionare i contatti ai quali inviare gli inviti per giochi, pagine e applicazione. Non invitarli in massa;
15. Non inserire pubblicità dei propri prodotti sulle timeline.

Basterà seguire queste 15 semplici regole per rendere la rete un luogo corretto e a misura di tutti.



RIFLESSIONE 2 - Dipendenza da videogiochi online - come gli sviluppatori la iniettano nei giocatori

Gli sviluppatori di video giochi, Video giochi : **Fortnite – Call of duty- Grnad Theft auto online – GTA**, basano il successo commerciale dei loro prodotti facendo leva sul meccanismo della ricompensa dei giocatori, giovani e giovanissimi. Il meccanismo di basa su quattro principi :

- Obbiettivi ed eventi = *Badge, Exp*;
- Oggetti di gioco = Gratificazione;
- Gratificazione = dipendenza;
- Frustrazione = *Pay to win*.

Gli obbiettivi giornalieri, settimanali e mensili hanno lo scopo di stimolare i giocatori ad accedere al gioco con maggiore frequenza premiandoli con distintivi, punti esperienza (*Exp*), oggetti di gioco, valuta di gioco e altro. Gli eventi attirano un gran numero di giocatori in un determinato giorno e orario offrendo ricchi premi ai partecipanti (*Exp* raddoppiati, trofei, ecc.) *Badge, Exp* e oggetti di gioco generano gratificazione.

Le ricompense vengono elargite sotto forma di distintivi, punti esperienza (*Exp*), oggetti di gioco come armi, scudi, potenziamenti, accessori per personalizzare l'*avatar* e valuta di gioco, spesso collegata direttamente a quella reale (*AKA* soldi veri).

Questo meccanismo genera gratificazione che stimola l'utente a giocare ancora.

La gratificazione, come tutte le cose che danno una sensazione di piacere (droga, alcol, cibo, sesso, ecc.) crea dipendenza.

Nello specifico l'utente non è più solamente stimolato a giocare, ma non può farne a meno.

La frustrazione porta al *Pay to win* : se il giocatore non ha abbastanza tempo per giocare lo acquista. Con sempre più avversari che giocano anche oltre 15 ore al giorno, diventa sempre più difficile essere competitivi e "*killare*", ossia uccidere gli *avatar* degli avversari. Questo genera frustrazione nel giocatore. Quindi o si gioca ancora e ancora di più, per salire più velocemente di livello, oppure si acquistano potenziamenti con soldi veri per diventare più competitivi in meno tempo.

Il successo dei **Battle Royale**, è dovuto al fatto che sia più "*fiko*" e più appagante eliminare o uccidere un giocatore "reale" on-line che 100 "finti" controllati dall'*IA* del gioco. *IA* è un algoritmo basato sull'intelligenza artificiale che controlla il comportamento degli elementi dell'ambiente di gioco e dei personaggi virtuali con cui i giocatori interagiscono.

Questo rappresenta uno dei motivi del successo dei giochi online appartenenti alla categoria dei **Battle Royale** come *Fortnite* e *PUBG* (tutti contro tutti, dove conta solo "*killare*" tutti per vincere).



Argomenti innovativi di aggiornamento ad Allegato C “Percorsi a catalogo”

1. Elaborazione di policy scolastiche
2. Copyright, principi di diritto d'autore e privacy nella scuola
3. Identità digitale
4. Diffusione illecite di immagini intime attraverso il web

1. Elaborazione di policy scolastiche

Le scuole sono invitate a dotarsi di **policy** per contrastare e prevenire i fenomeni di cyberbullismo e ad avviare attività correlate affinché gli studenti/studentesse possano divenire consapevoli e possano prendere decisioni responsabili.

A tal fine sono disponibili gli strumenti messi a disposizione del progetto **KID_Actions**, progetto co-finanziato dalla Commissione Europea iniziato a gennaio 2021 e che si concluderà a dicembre 2022 con i seguenti partner in Italia e Belgio: Amnesty International Italia, Fondazione Bruno Kessler, Provincia Autonoma di Trento, European School Net e Youth for Exchange and Understanding.

Gli strumenti sono:

- *educational toolkit*
- *policy recommendation*
- *manuale didattico per l'uso degli strumenti di KID Actions*

Le attività dell' *educational toolkit* sono articolate nelle tre aree: comprendere, contrastare e prevenire il cyberbullismo. Molte attività hanno più di un focus e possono essere utilizzate in pratiche di apprendimento volte a sviluppare competenze sociali ed emozionali come la consapevolezza di sé, autogestione e la capacità di prendere decisioni responsabili, competenze relazionali e consapevolezza sociale.

Tutti i materiali realizzati sono accessibili e scaricabili dalla piattaforma del progetto al link <https://www.kidactions.eu/>

2. Copyright, principi di diritto d'autore e privacy nella scuola

[Copyright, principi di diritto d'autore e privacy nella scuola](#) (link a proposta formativa gratuita IPRASE)

WEBINAR

Piattaforma e-learning Iprase

Novembre - dicembre 2022

Destinatari:

Docenti, Dirigenti - Formazione Professionale, Scuola Secondaria di Secondo Grado, Scuola Secondaria di Primo Grado, Scuola Primaria

Riservato a:

Dirigenti e Docenti delle Scuole di ogni ordine e grado della Provincia autonoma di Trento

Numero massimo:

490 partecipanti

Quali sono i principi del diritto d'autore specifici per l'attività didattica?

Quali i profili teorici e applicativi nell'ambito delle licenze Creative Commons e delle open educational resources?



Come tutelare la privacy tra normativa, diritti degli interessati e adempimenti a carico della Scuola?

Cosa dobbiamo conoscere per affrontare al meglio le problematiche relative a copyright e privacy in Rete e sulle piattaforme social?

Il relatore, avv. Simone Aliprandi, risponderà a questi ed altri quesiti relativi a tematiche, come quelle evidenziate, che ogni docente deve conoscere in profondità. L'incremento nell'uso dei dispositivi e della Rete internet, l'accesso a scopo didattico ad ambienti social, la fruizione, creazione e pubblicazione di contenuti da parte di docenti e studenti/studentesse, impongono comportamenti consapevoli e responsabili, in linea con le disposizioni in materia di cittadinanza digitale.

Il corso, della durata complessiva di **10 ore obbligatorie**, è programmato in cinque incontri così articolati:

1. Lunedì 21 novembre 2022 ore 17.00-19.00

Principi di diritto d'autore per l'attività didattica: tipologie di opere protette, classificazione dei diritti, titolarità dei diritti (con focus sulla creazione di testi, immagini e video)

2. Lunedì 28 novembre 2022 ore 17.00-19.00

Principi di diritto d'autore per l'attività didattica: opere in pubblico dominio e casi di libero utilizzo in ambito scolastico, le licenze Creative Commons e le open educational resources

3. Lunedì 5 dicembre 2022 ore 17.00-19.00

Introduzione alla tutela della privacy: normativa vigente, concetti chiave (dato personale, trattamento, informativa) e soggetti coinvolti (interessato, titolare del trattamento, DPO)

4. Martedì 13 dicembre 2022 ore 17.00-19.00

Basi giuridiche del trattamento di dati personali, diritti degli interessati e principali adempimenti a carico delle scuole

5. Lunedì 19 dicembre 2022 ore 17.00-19.00

La cittadinanza digitale e la gestione consapevole di copyright e privacy in rete e sui social media

3. Identità digitale

[Valorizzare i propri talenti e spiccare il volo grazie al web](#) (proposta gratuita IPRASE)

Nell'ambito di [#ISFestival – Informatici Senza Frontiere 2021](#), in programma nei giorni 20, 21 e 22 ottobre 2022, Iprase organizza un evento formativo rivolto alle **classi di studenti/studentesse, insegnanti e dirigenti delle scuole secondarie di secondo grado e degli istituti di Formazione professional** della Provincia autonoma di Trento.

Valorizzare i propri talenti e spiccare il volo grazie al web è il titolo di una conferenza in presenza che sarà tenuta presso il Teatro Zandonai di Rovereto, durante la quale il relatore Davide dal Maso, fondatore del Movimento etico digitale, svilupperà una serie di tematiche di estremo interesse per i giovani studenti/studentesse che cominciano ad immaginare e programmare il loro futuro.

Si parlerà di come funziona la reputazione online e la cittadinanza digitale, di come gestire i propri social usandoli come mezzo per farsi conoscere, di come emergere grazie alle poten-



zialità del web, di come comunicare meglio online, di come specializzarsi e valorizzare il proprio percorso.

L'obiettivo è ispirare i giovani a valorizzare i propri talenti e conoscere come funziona la reputazione digitale, tematiche ormai divenute il denaro del presente e del futuro.

È fondamentale sin da studenti/studentesse costruirsi un'immagine online e curarla, facendo attenzione ai rischi che il WEB nasconde, ma sfruttandone le potenzialità e le dinamiche per spiccare il volo nel proprio futuro.

PROGRAMMA DELLE ATTIVITÀ

INCONTRO IN PRESENZA Teatro Zandonai Rovereto giovedì 20 ottobre 2022 dalle ore 9.00 alle ore 10.00 - Davide Dal Maso - Valorizzare i propri talenti e spiccare il volo grazie al web

NOTE PER L'ADESIONE E LA PARTECIPAZIONE

Possono aderire all'iniziativa i Dirigenti e i Docenti della Scuola secondaria di II grado e degli Istituti di Formazione Professionale che potranno far intervenire gli studenti/studentesse delle loro classi.

I docenti aderenti riceveranno l'invito ad indicare se parteciperanno con una loro classe e con quanti studenti/studentesse, così da permettere agli organizzatori di adeguare il numero di studenti/studentesse alla capienza massima del Teatro Zandonai. Le adesioni al corso saranno chiuse al raggiungimento del numero massimo di posti disponibili rispetto alla capienza del Teatro.

4. Diffusione illecite di immagini intime attraverso il web - sexting

Raccomandazioni elaborate da Compartimento Polizia Postale e delle Comunicazioni Trentino Alto Adige

In virtù della normativa del c.d. "Codice Rosso" (Legge 19 luglio 2019, n. 69), relativamente al fenomeno criminale della divulgazione di immagini intime o sessualmente esplicite.

Negli ultimi mesi stanno vertiginosamente aumentando i casi di **sextortion** in danno di adolescenti attraverso i social network. Sono già oltre un centinaio le segnalazioni ricevute dalla Polizia Postale.

Sono minori per lo più tra i 15 e i 17 anni e anche più piccoli.

Si tratta di un fenomeno, di solito rivolto al mondo adulto, con un enorme potenziale di pericolosità perché oggi colpisce vittime minorenni, tanto fragili quanto inesperte.

Sempre più spesso la curiosità sessuale dei ragazzi li trasporta in un incubo fatto di ricatti, richieste insistenti di denaro e minacce di distruggerne la reputazione diffondendo sui social immagini sessuali ottenute tramite live chat.

Tutto inizia con qualche chattata con profili social di ragazze e ragazzi gentili e avvenenti, apprezzamenti e like per le foto pubblicate.

Si passa poi alle video chat e le richieste si fanno man mano più spinte.

Nei giorni seguenti, il martellamento online include la richiesta di somme di denaro anche esigue, con la minaccia che, in caso di mancato pagamento, il materiale sessuale verrà diffuso tra tutti i contatti, gli amici e i parenti.



Le vittime, intrappolate tra la vergogna e la paura che le immagini intime possano essere viste dai loro contatti, tendono a tenersi tutto per sè, a non confidarsi con nessuno, in particolare con i genitori.

Per questo motivo il fenomeno è sottostimato, perché la denuncia impone ai ragazzi un disvelamento ai genitori, che a volte appare più doloroso delle minacce dell'estorsione.

I consigli della polizia postale:

- Mai cedere al ricatto pagando le somme richieste. Non smetteranno di chiedere denaro se si paga, ma anzi capiranno che hai disponibilità economica e si faranno più insistenti;
- Non bisogna vergognarsi per aver condiviso immagini intime con sconosciuti. A quella età si è curiosi e inesperti e spesso le persone che fanno queste cose sono criminali organizzati che conoscono le fragilità dei ragazzi;
- Non cancellare i messaggi scambiati con gli estorsori, non chiudere i profili social su cui ai viene contattati, ma fare gli screen shot delle conversazioni e delle minacce e del profilo dell'estorsore;
- Fare una segnalazione sul nostro portale www.commissariatodips.it per chiedere aiuto, da soli è più difficile risolvere questo tipo di problemi;
- Parlarne con i genitori o con un adulto di fiducia, che sapranno come essere di aiuto per gestire la situazione;
- Chi ha più di 14 anni può sporgere una denuncia, anche in modo autonomo, in qualsiasi ufficio di Polizia.
- Consigli per i genitori:
- La sextortion è un fenomeno che sta interessando un numero esponenziale di ragazzi/e in rete. Si tratta di adulti e/o organizzazioni criminali che avvicinano online gli adolescenti, li spingono in conversazioni virtuali di tipo sessuale, acquisiscono immagini e video intimi e poi richiedono somme di denaro per evitare la pubblicazione online del materiale privato. Se ai propri figli capita qualcosa di simile:
- Non bisogna giudicare irresponsabile il loro comportamento, ma valutare che la vergogna e il senso di panico che possono provare li mettono a rischio di compiere atti impulsivi;
- Ascoltare quanto i figli racconta, acquisire con calma tutte le informazioni e rassicurarli che non sono i soli ad essere incappati in questo tipo di situazioni;
- Procurarsi gli screen shot delle conversazioni con gli estorsori e recarsi quanto prima in un ufficio di Polizia per sporgere una denuncia: la tempestività in questi casi è fondamentale per risolvere al meglio le indagini.
- Non cancellare immagini, video e non chiudere i profili social prima di aver fornito queste informazioni alla Polizia;

Fare una segnalazione su www.commissariatodips.it e chiedere informazioni e supporto.

