



UNIONE EUROPEA

FONDI
STRUTTURALI
EUROPEI **pon**
2014-2020



MIUR

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Dipartimento per la Programmazione
Direzione Generale per interventi in materia di edilizia
scolastica, per la gestione dei fondi strutturali per
l'istruzione e per l'innovazione digitale
Ufficio IV

PER LA SCUOLA - COMPETENZE E AMBIENTI PER L'APPRENDIMENTO (FSE-FESR)

ISTITUTO COMPRENSIVO STATALE DIAMANTE

Progetto codice 10.2.2A-FSEPON-CL-2018-349 Titolo: "GENERAZIONI CONNESSE"

Modulo : **CITTADINANZA DIGITALE**

IL PICCOLO "INTERNAUTA"



MANUALE PER UN'EDUCAZIONE DIGITALE

Esperto: *Giuseppe GALIANO*

Tutor: *Rita PONTE*

D.S.: *Maria Cristina RIPPA*



*“Ciò che metti in rete
non è più solo tuo!”*

LA PRIVACY

Che cos'è la privacy?

La *privacy* è il diritto alla riservatezza della propria vita privata e al controllo dei propri dati personali.

A dichiararlo è il *codice privacy* (Decreto Legislativo n. 196/2003, *codice in materia di protezione dei dati personali*) la cui finalità è garantire che il trattamento dei dati personali si svolga nel rispetto dei diritti e delle libertà fondamentali, della dignità dell'interessato (con riferimento alla riservatezza), dell'identità personale e del diritto di protezione dei dati personali.

Il concetto di *privacy* è dunque correlato a quello di dato personale, che rappresenta ogni informazione che sia relativa all'identità della persona, attraverso la quale è identificata o identificabile.

Nello specifico include:

- **DATI ANAGRAFICI** (nome e cognome, indirizzo mail, indirizzo di residenza e/o domicilio, numero di telefono, ecc.)
- **DATI FINANZIARI** (codice fiscale, conto corrente, numero carta di credito, ecc.)
- **DATI IDENTIFICATIVI** (fotografie, video e qualsiasi cosa permetta l'identificazione diretta dell'interessato);
- **DATI SENSIBILI** (informazioni utili a rivelare nazionalità, opinioni politiche, convinzioni religiose, ecc.)
- **DATI GIUDIZIARI** (processi, denunce, ecc.)

Anche la scuola, nell'informativa sul trattamento dei dati personali, deve chiarire a famiglie e studenti quali dati raccoglie, con quali finalità e come li utilizza. Non bisogna dimenticare che vengono raccolti dati di tutti i tipi, anche delicati che possono riguardare la salute e la religione.

Il codice privacy

In sintesi, il codice privacy individua e tutela i dati...

...**PERSONALI** ossia relativi a persona fisica e/o giuridica, ente o associazione – identificati o identificabili anche indirettamente – mediante riferimento a qualsiasi altra informazione compreso un numero di identificazione personale.

...**ANONIMI** vale a dire le informazioni che, in origine o a seguito di indagini, possano essere associate a un interessato identificato o identificabile

...**IDENTIFICATIVI** cioè utili all'identificazione diretta dell'interessato.

...**SENSIBILI** ossia idonei a rivelare l'etnia, l'orientamento sessuale, filosofico, religioso o di altro genere, le opinioni politiche, l'adesione a partiti, sindacati, associazioni e organizzazioni di ogni natura, lo stato di salute.

...**GIUDIZIARI** vale a dire ogni informazione inerente alla qualità di imputato o di indagato, al casellario giudiziario e all'anagrafico relativo alle sanzioni amministrative dipendenti da reato e di eventuali carichi pendenti.

...**STATISTICI** e/o di carattere tematico, per esempio le informazioni contenute nelle banche dati e/o in qualsivoglia complesso organizzato.

Internet e la privacy

Bambini e adolescenti raccontano le loro esperienze in Internet, confrontando opinioni, condividendo gusti, foto, video e informazioni disparate allo scopo di avere sempre più amici, più pubblico e più persone con cui interagire, manifestando un continuo e crescente bisogno di comunicare, ma anche di apparire e mostrarsi, esigenza strettamente connessa alla ricerca di una propria identità. Tutti questi aspetti indubbiamente positivi, richiamano importanti questioni legate alla riservatezza.

Non a caso, imparare a gestire la propria *privacy* è il primo passo per navigare in Internet in modo autonomo. La corretta gestione della *privacy* non riguarda solo la propria sicurezza, ma anche la propria "reputazione", ovvero il giusto confine e rispetto per se stessi e per gli altri. Il diritto alla *privacy* è anche un dovere, ed è incluso in un insieme di valori etici e comportamentali imprescindibili.

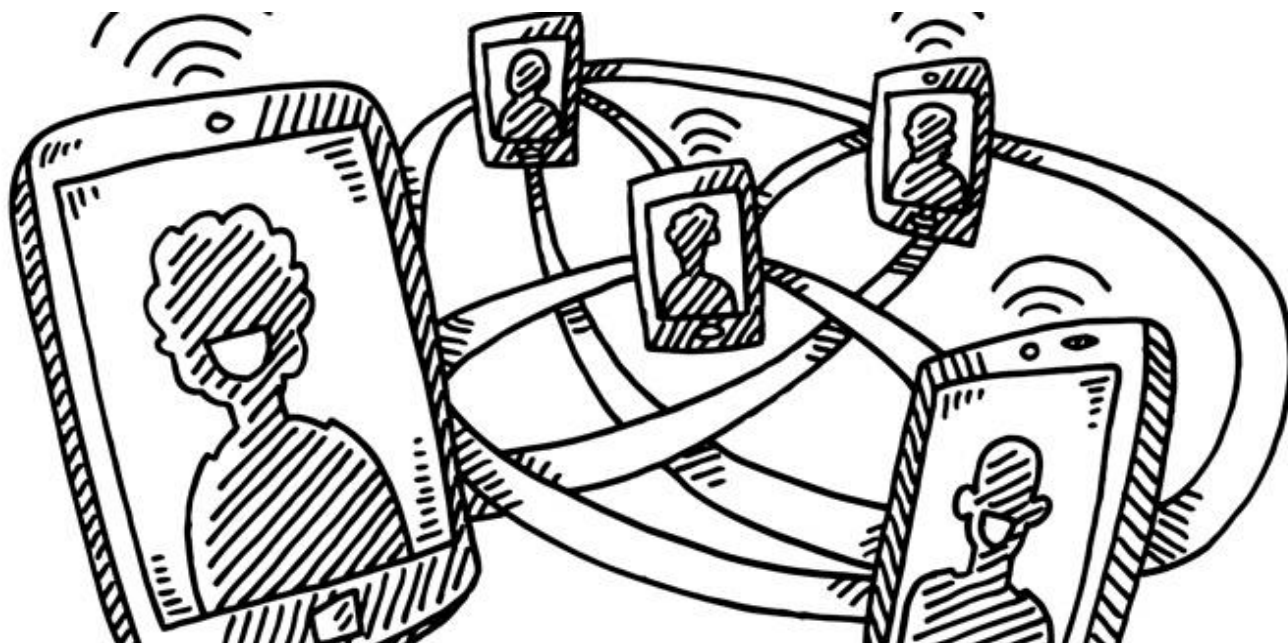
WEB REPUTATION

Che cos'è la web reputation??

A differenza di quanto succedeva prima della diffusione di massa di Internet e dell'accesso sempre più facile a dispositivi ormai tutti connessi online, i più giovani si trovano a dover gestire la propria identità non solo nella vita reale, ma anche online, un po' come una volta succedeva a VIP e a personaggi pubblici: si tratta di una responsabilità che tocca chiunque scelga di avere un profilo su un social network e, di conseguenza, anche la stragrande maggioranza dei più giovani.

Dati, informazioni e azioni non appartengono più (solo) ai legittimi proprietari poiché lasciano una traccia, spesso indelebile, in Rete: è dunque molto importante che gli studenti se ne rendano conto, e che scelgano cosa mettere online con scrupolosità, valutando attentamente le eventuali conseguenze immediate (come si presentano, che immagine di sé danno, che tipo di relazioni strutturano, come vengono percepiti dai loro amici) e future (identità in divenire di bambini e di adolescenti che, in alcuni casi, potrebbero trovarsi a dover fare i conti con "tracce" discutibili del passato, fino ad arrivare al caso estremo in cui anche trovare un lavoro potrebbe essere un problema a causa da ciò che hanno pubblicato o reso noto online anni prima).

Certo non è facile per un teenager entrare in quest'ottica, tuttavia è bene cominciare a riflettere sui comportamenti online e sulla propria identità pubblica e virtuale fin da giovanissimi.



ATTENZIONE ALLA REPUTAZIONE ONLINE, È LA NUOVA CARTA DI IDENTITÀ

Che cos'è la web reputation??

I ragazzi, sin da piccoli, utilizzano quotidianamente social network e applicazioni di messaggistica istantanea, ma non sempre sono consapevoli delle conseguenze delle loro azioni in rete, soprattutto quando si parla di privacy e Web Reputation. Ormai si postano in tempo reale aggiornamenti di stato, foto, messaggi audio e video, si è annullato completamente il concetto di intimità, tanto che per circa 5 adolescenti su 10 è normale condividere sui social tutto quello che fanno, comprese foto personali e private (dati Osservatorio Nazionale Adolescenza Onlus).

Il problema è che molte volte la tutela della propria persona viene meno rispetto al bisogno di mostrarsi e di essere apprezzati attraverso i "mi piace". Per questo motivo, spesso i ragazzi si spingono oltre nel condividere costantemente immagini o video senza pensare che tutto ciò che viene messo in rete **non si cancella** e si sta in qualche modo lasciando una traccia rispetto alla propria identità e ai propri comportamenti. Si tratta di informazioni che vanno a costruire la cosiddetta Web Reputation, ossia quell'identità digitale che si costruisce proprio attraverso post, video, immagini personali o della propria vita quotidiana e che diventa una vera e propria fonte dalla quale chiunque può attingere, anche in futuro, per avere notizie e farsi un'idea positiva o negativa della persona.

Tutto ciò che si posta e si condivide online resta indelebile, è importante costruirsi una buona reputazione digitale, senza doversi pentire in futuro di quello che si è scritto, postato o condiviso sui social network.

CYBERBULLISMO

Che cos'è il cyberbullismo??

Il *cyberbullismo* (detto anche "bullismo elettronico") è una forma di prepotenza virtuale attuata attraverso l'uso dei nuovi media, dai cellulari a tutto ciò che abbia una connessione a Internet. Come il bullismo tradizionale è una forma di prevaricazione e di oppressione reiterata nel tempo, perpetrata da una persona o da un gruppo di persone più potenti nei confronti di un'altra percepita come più debole.

Le caratteristiche tipiche del bullismo sono l'intenzionalità, la persistenza nel tempo, l'asimmetria di potere e la natura sociale del fenomeno (Olweus, 1996). Tuttavia, nel cyberbullismo intervengono anche altri elementi, per esempio:

- **L'IMPATTO:** la diffusione tramite Internet è incontrollabile, anche a situazione risolta poiché video e immagini possono restare online.
- **L'ANONIMATO:** chi offende online può nascondersi dietro un nickname o false identità (FAKE).
- **L'ASSENZA DI CONFINI SPAZIALI:** il fenomeno del *cyberbullismo* può avvenire ovunque e invadere anche gli spazi personali (la vittima può essere raggiunta facilmente tramite supporti connessi a Internet).
- **LA MANCANZA DI LIMITI TEMPORALI:** per i cyberbulli, e di conseguenza per le loro vittime, il giorno e la notte hanno lo stesso valore.



Gli elementi descritti non sono negativi di per sé. Al contrario. Le buone azioni (umanitarie, di sostegno, di solidarietà, ecc.) e le notizie meritevoli di essere diffuse e promosse viaggiano in Rete liberamente e sono accessibili e gratuite a tutti, anche a coloro che una volta ne erano esclusi per ragioni geografiche, economiche o razziali (digital divide).

L'azione educativa degli insegnanti deve concentrarsi sulla natura sociale del fenomeno e sulle cause che portano alla discriminazione e/o all'esclusione di alcuni membri della società. Non è Internet il problema, ma Internet ha il potere di amplificare e di rendere visibili alcune pericolosità: ricordate ai vostri studenti che non ci si deve nascondere dietro schermi e display e che, tante volte, è più opportuno esporsi e parlarsi vis à vis.

Infine, occorre tener presente che il cyberbullismo non colpisce qualcuno in particolare (anche se ci sono alcune tipologie che possono essere presi di mira più facilmente), ma che qualsiasi studente può esserne oggetto. Farli lavorare sull'empatia, cioè sulla capacità di mettersi nei panni dell'altro, è fondamentale per aiutarli a riflettere sulle conseguenze delle loro azioni.

Tipologie di cyberbullismo??

Esistono diverse modalità per perpetrare azioni di cyberbullismo.

- **FLAMING:** messaggi online violenti e volgari mirati a suscitare battaglie verbali.
- **HARASSMENT:** spedizione ripetuta di messaggi offensivi mirati a molestare e/o ferire i sentimenti di qualcuno.
- **DENIGRAZIONE:** parlare di qualcuno (via e-mail, SMS, sui social network, ecc.) per danneggiarne gratuitamente e con cattiveria la reputazione
- **IMPERSONATION:** spacciarsi per un'altra persona per spedire messaggi e/o pubblicare testi repressibili.
- **EXPOSURE:** rivelare informazioni private e/o imbarazzanti su altre persone.
- **TRICKERY:** ottenere la fiducia di qualcuno con l'inganno per poi condividere con altri le informazioni
- **ESCLUSIONE:** discriminare deliberatamente una persona da un gruppo online per provocarle un sentimento di emarginazione.
- **CYBERSTALKING:** molestie, persecuzioni e denigrazioni ripetute mirate a intimorire altri utenti.

I VIDEOGAME

Videogiochi: tra rischi ed opportunità

I videogame sono giochi elettronici con dispositivi di comando e controllo (come joystick, mouse, tastiere, telecomandi, ecc.) che permettono al giocatore di rispondere in tempo reale alle situazioni che si ripetono su schermi e/o display. Alcuni videogiochi moderni sono molto complessi, e contemplan anche la possibilità di giocare con altre persone, perlopiù sconosciuti, attraverso Internet.

La diffusione del gioco online determina nuovi stimoli, ma anche insidie legate alle medesime problematiche di sicurezza che possono insorgere in uno scorretto o poco ragionato uso di Internet (tutela della privacy, contatto con persone potenzialmente pericolose, ecc.). Non tutti i videogiochi sono uguali, i più articolati veicolano modelli culturali, stereotipi e rappresentazioni violente, è dunque bene sapere e ricordare che chi gioca entra in un mondo con regole precise, il cui linguaggio va compreso e decodificato per non essere travisato.

Il videogioco online non è pericoloso in sé, non comporta problematiche necessariamente insite nello strumento né rischi per lo sviluppo dei minori e degli adolescenti. Inoltre, come dimostrano alcune ricerche, quale quella condotta dalla Adiconsum nel contesto italiano *Il mondo dei videogiochi raccontato dai ragazzi tra falsi miti e opportunità educative (2010)* – si evidenziano fattori positivi: i videogiochi sono infatti usati in risposta ai bisogni di giovani e giovanissimi inseriti in contesti eterogenei e interattivi, caratterizzati dall'uso coinvolgente e diffuso delle nuove tecnologie.

Gli aspetti "benefici" dei videogiochi sono molteplici:

- contribuiscono allo sviluppo di abilità tecniche e strategiche;
- migliorano la coordinazione oculo-motoria;
- potenziano l'acquisizione del *problem solving*.

Al tempo stesso, però, l'utilizzo dei videogiochi da parte dei minori implica delle criticità innegabili, per esempio:

- uso molto spesso eccessivo;
- rischio di violazione della *privacy*;
- richieste di contatti e "amicizie" (videogiochi online);
- esposizione a contenuti non sempre adatti al target.



PEGI: Pan European Game Information

Per comprendere se un videogioco presenta dei contenuti adatti ai minori è possibile (e spesso necessario)

fare riferimento alla classificazione PEGI (*Pan European Game Information*) introdotta nel 2003 e promossa dall'ISFE (*Interactive Software Federation of Europe*).

Il sistema di classificazione PEGI – che divide i videogiochi in base alla fascia di età più adatta, adeguando la tutela dei minori al modello europeo – ha individuato cinque macro categorie:

- videogioco per tutti (3+);
- videogioco idoneo a maggiori di 7 anni (7+);
- videogioco idoneo a maggiori di 12 anni (12+);
- videogioco idoneo a maggiori di 16 anni (16+);
- videogioco idoneo a maggiori di 18 anni (18+).

Oltre alle informazioni legate all'età, il PEGI fornisce importanti dettagli su svariate tematiche quali violenza, linguaggio, paura, sesso, droga, discriminazione e gioco d'azzardo. Purtroppo il sistema è valido solo per i giochi acquistabili in negozio (è molto difficile trovare in commercio giochi sprovvisti dell'etichetta PEGI), mentre il discorso non vale per i giochi scaricabili da Internet.

Il gioco d'azzardo

Col potenziamento e la diffusione di Internet, il gioco d'azzardo (scommesse, poker online, slot machine, ecc.) non è più appannaggio esclusivo del target adulto. L'età di gradimento si è abbassata per vari motivi, per esempio la possibilità di usare il proprio credito telefonico, oppure testimonial d'eccezione (calciatori e cantanti amati dai ragazzi) che ne promuovono il lato ludico.

Come e più degli adulti, anche gli adolescenti corrono il rischio di cadere nella rete del gioco d'azzardo, sviluppando vere e proprie patologie. I più giovani sono attirati con bonus di pochi euro, sufficienti però a innescare il brivido del gioco e a far perdere loro anche grandi somme di denaro.

Come già detto, in Internet (come nei casinò) il tempo non esiste, e la speranza di vincere, e magari di rifarsi, può tenere incollati allo schermo per ore e ore. Inoltre, l'utilizzo della moneta virtuale è un'arma a doppio taglio poiché rende più complicato capacitarsi della gravità delle perdite subite.

Riassumendo, a differenza dei normali giochi e videogiochi, il gioco d'azzardo:

- Prevede un investimento di denaro
- Ha scommesse irreversibili (non si può tornare indietro)
- Non sempre il risultato dipende dalla fortuna e quasi mai dalla bravura
- Millanta vincite facili, di importi maggiori rispetto alla scommessa iniziale

Parlarne ai propri cari non è facile, per questo il confronto in classe diventa indispensabile a inquadrare la problematica nella giusta prospettiva. I giovani al pari degli adulti ammettono di giocare, ma ritengono di avere la situazione sotto controllo: come le persone mature, anche i giocatori più giovani costruiscono nella propria mente una trama di giustificazioni e interpretazioni per autoconvincersi che stanno agendo in modo razionale.



I Super Errori del Web

Internet regala dei **superpoteri**: comunicare in tempo reale sugli instant messenger, scambiarsi immagini e video con gli amici, restare in contatto grazie ai social network... Per ogni vantaggio che la Rete ci regala ci sono però anche dei **rischi**, "trappole" che i nostri ragazzi possono imparare ad aggirare ed evitare. Proprio con questo scopo **Generazioni Connesse**, il *Safer Internet Centre* italiano, con lo studio di animazione **Gordo** ha ideato **I Super Errori del Web**, **7 personaggi animati** in cui i più giovani possano facilmente identificarsi e rivedersi quando sono alle prese con la loro vita online.

I SuperErrori sono **Chat Woman**, l'**Incredibile Url**, l'**Uomo Taggo**, la **Ragazza Visibile**, **Silver Selfie**, **Tempestatà** e **Il Postatore Nero**.









SOCIAL NETWORK

[TikTok](#)

Noto anche come Douyin in Cina, è un social network cinese lanciato nel settembre 2016, inizialmente col nome musical.ly. Attraverso l'app, gli utenti possono creare brevi clip musicali di durata variabile tra i 15 e i 60 secondi ed eventualmente modificare la velocità di riproduzione, aggiungere filtri ed effetti particolari.

[Facebook](#)

Considerato sinonimo di “social network” da alcuni, Facebook è il sito in cui è più probabile trovare e connettersi con amici, colleghi e parenti. Anche se Facebook è incentrato principalmente intorno condivisione di foto, link, video e pensieri veloci di carattere personale, le persone possono anche mostrare il loro interesse nei confronti di aziende o marchi diventando fan.

[LinkedIn](#)

Uno dei pochi principali social network realmente orientati verso le imprese, LinkedIn è quello di cyberspazio ciò che gruppi di rete una volta erano le comunità imprenditoriali locali. E' fantastico per incontrare i clienti, entrare in contatto con venditori, assumere nuovi dipendenti, e tenere il passo con le ultime novità di un determinato settore. Se qualcosa è importante per la tua azienda o carriera, probabilmente si può fare su LinkedIn.

[Google+](#)

Cercando di combinare il meglio di Facebook e Twitter in un solo sito, e con il sostegno della potenza del motore di ricerca più grande del mondo, Google+ è un social network che ne ha un po' per tutti i gusti. È possibile aggiungere nuovi contenuti, evidenziare temi con hashtag, e anche tenere i contatti separati in cerchie. E un profilo G + richiede solo pochi minuti per essere impostato.

[Snapchat](#)

Questa applicazione sorprendentemente coinvolgente ti dà la possibilità di scattare una foto, aggiungere effetti e testo se lo desideri, e quindi inviarlo ai destinatari per un certo lasso di tempo (dopo di che la foto si elimina da sola e viene rimossa dal server della società). Offre un sacco di divertimento, e potenzialmente è un buon modo per rimanere in contatto con gli amici.

[Pinterest](#)

Pinterest è una sorta di lavagna virtuale gigante, ed ha avuto un impatto enorme sui social media negli ultimi anni (soprattutto all'estero). Particolarmente popolare fra le donne e gli amanti del fai-da-te, che consente di condividere immagini, pensieri creativi, o immagini di progetti che gli altri possano pinnare, salvare o condividere.

[YouTube](#)

Come servizio di condivisione video, YouTube è diventato così popolare che il suo catalogo di miliardi e miliardi di video è diventato noto come “il secondo motore di ricerca più grande del mondo” in alcuni ambienti. Su YouTube trovi recensioni di prodotto, clip promozionali e istruzioni praticamente su qualsiasi argomento o disciplina. Gli utenti hanno la possibilità di condividere, votare e commentare ciò che vedono.

[Instagram](#)

Se sei alla ricerca di un rapido e comodo collegamento tra la fotocamera del tuo smartphone e tutti i profili social, allora Instagram è la risposta. Non solo ti permetterà di condividere foto e video via Twitter, Facebook, e sullo stesso Instagram, ma è anche possibile scegliere tra una varietà di filtri fotografici e invitare gli amici a commentare le tue foto o idee.

[WhatsApp](#)

Il concetto WhatsApp è semplice: inviare messaggi di testo a chiunque utilizzando la piattaforma, ma senza pagare come per gli SMS. Questa idea semplice ha già raccolto più di 700 milioni di fan, rendendo WhatsApp l'applicazione di messaggistica più popolare al mondo.

[Twitter](#)

Forse la più semplice di tutte le piattaforme di social media, Twitter sembra anche essere uno dei più divertenti e interessanti. I messaggi sono limitati a 140 caratteri, ma questo è più che sufficiente per postare un link, condividere un'immagine, o anche scambiare pensieri con influencer o con la tua celebrità preferita. L'interfaccia di Twitter è facile da imparare e da usare, e la creazione di un nuovo profilo richiede solo pochi minuti.

[e tanti altri.....](#)



***Le regole
d'oro***

***per
navigare
SICURI***

***su
Internet***

PRIVACY

- **EVITATE** DI DIFFONDERE IN RETE INFORMAZIONI PERSONALI, COME L'INDIRIZZO DI CASA O LA SCUOLA CHE FREQUENTATE.
- **PROTEGGETE** I VOSTRI DATI SENSIBILI PER EVITARE SPAM O ALTRI TIPI DI TRUFFE (COME RICERCHE DI MARKETING NON AUTORIZZATE).
- **PARLATE** COI VOSTRI AMICI DI COME GESTITE LE FOTO E DITEGLI DI CHIEDERVI IL PERMESSO PRIMA DI POSTARE IMMAGINI CHE VI RITRAGGONO.
- **CREATE** PASSWORD COMPLESSE, CONTENENTI MAIUSCOLE, MINUSCOLE, NUMERI E SIMBOLI.
- **NON RIVELATE** LE VOSTRE PASSWORD A NESSUNO.
- **CONTROLLATE** LE IMPOSTAZIONI DELLA PRIVACY NEI VOSTRI SOCIAL NETWORK E, SE POSSIBILE, RAFFORZATELE.

WEB REPUTATION

- **INSERITE** PERIODICAMENTE IL VOSTRO NOME SUI PRINCIPALI MOTORI DI RICERCA E GUARDATE I RISULTATI: SE QUALCOSA VI INFASTIDISCE, CERCATE DI ELIMINARLA E, SE NON NE SIETE CAPACI, PARLATENE CON QUALCUNO DI CUI VI FIDATE.
- IN INGLESE SI DEFINISCE **OVERSHARING** E IDENTIFICA L'ABITUDINE DI POSTARE E DI CONDIVIDERE TUTTO CIÒ CHE CAPITA: LIMITARE QUESTO TIPO DI ATTEGGIAMENTO FA CALARE RISCHI E CONSEGUENZE INDESIDERATE.
- **SE NON VOLETE** CHE TUTTI SAPPIANO TUTTO DI VOI, NON POSTATE TUTTO SU INTERNET (NEMMENO NELLE CHAT PRIVATE).
- **CHIUDERE UN ACCOUNT** O ELIMINARE UNPROFILO DA UN SOCIAL NETWORK È UNA PROCEDURA (A VOLTE) COMPLESSA MA FATTIBILE: SE NON NE SIETE CAPACI, PIUTTOSTO CHE RINUNCIARE, CHIEDETE A QUALCUNO DI AIUTARVI.

CYBERBULLISMO

- **RISPETTATE** GLI AMICI VIRTUALI COME GLI AMICIREALI (ANCHE PERCHÉ, MOLTO SPESSO, SI TRATTA DELLE STESSE PERSONE).
- **SE SIETE VITTIME** DI FENOMENI DICYBERBULLISMO, RICORDATEVI DI NON CANCELLARE LE PROVE IN VOSTRO POSSESSO.
- **BLOCCATE** CHI VI INFASTIDISCE E, SE POSSIBILE, SEGNALATE IL PROFILO AGLI AMMINISTRATORI DEL SITO O DEL SOCIAL NETWORK.
- **PARLATE DEI VOSTRI PROBLEMI** CON QUALCUNO DI CUI VI FIDATE: TENERSI TUTTO DENTRO NON RISOLVE LE COSE.
- **NON "VENDICATEVI"** REPLICANDO A TONO E METTENDOVI SULLO STESSO PIANO DI CHI VI ATTACCA: FINIRESTE PER PEGGIORARE LA SITUAZIONE.

SESSUALITA' IN RETE

- **EVITATE** DI POSTARE IMMAGINI PERSONALI E INTIME, E RICORDATEVI CHE SI PUÒ ESSERE FACILMENTE REGISTRATI O FOTOGRAFATI SE SI USA LA WEBCAM IN MODO INAPPROPRIATO: UN'IMMAGINE IMBARAZZANTE PUÒ ESSERE USATA IN MILLE MODI.
- **LE RELAZIONI SENTIMENTALI** NON GIUSTIFICANO IL SEXTING "SELVAGGIO": SE LO FATE, SAPPIATE CHE CORRETE IL RISCHIO DI ESSERE "TRADITI" SE E QUANDO LA VOSTRA RELAZIONE FINIRÀ.
- **NON FIDATEVI CIECAMENTE** DEI SENTIMENTI CHE VI INNESCA UNA PERSONA CONOSCIUTA ONLINE: SE DECIDETE DI LANCIARVI SIATE CONSAPEVOLI CHE LA "COTTA" RISCHIA DI BRUCIARVI
- **SE UNA QUALCHE SITUAZIONE** CREATASI IN RETE VI METTE A DISAGIO O VI IMPONE SCELTE CHE NON VORRESTE FARE, PARLATENE CON PERSONE CHE VI SONO REALMENTE VICINE E DELLE QUALI VI FIDATE
- **SE UN AMICO O UN'AMICA VIRTUALE** VI CHIEDE UN APPUNTAMENTO E VOI VOLETE ANDARCI, EVITATE I POSTI ISOLATI, NON ANDATECI DA SOLI E PARLATENE A QUALCUNO
- **SE VI ACCORGETE** CHE UN VOSTRO AMICO O UN'AMICA SI COMPORTA IN MODO STRANO, CHE SI ISOLA O È PARTICOLARMENTE ATTACCATO/A ALLO SMARTPHONE, CERCATE DI CAPIRE IL PERCHÉ PARLANDOGLI/LE
- **SIATE PRUDENTI IN RETE** COME SIETE PRUDENTI PER LA STRADA: DARESTE IL VOSTRO INDIRIZZO A UNA PERSONA CHE NON CONOSCETE E CHE VI HA FERMATO MENTRE FATE UNA PASSEGGIATA?

- **EVITATE** DI DIVULGARE I VOSTRI DATI PERSONALI (MA ANCHE QUELLI DEI VOSTRI AMICI E/O PARENTI) BADANDO CHE PER DATI PERSONALI NON SI INTENDONO SOLO NOME E INDIRIZZO MA ANCHE I LUOGHI CHE FREQUENTATE ABITUALMENTE E LE VOSTRE FOTO.

Consigli per CHATTARE in sicurezza

- **QUANDO SIETE ONLINE** DOVETE AVERE LA STESSA PRUDENZA CHE AVETE QUANDO SIETE IN STRADA E INCROCIATE DEGLI SCONOSCIUTI, ANCHE SE LA CHAT VI DÀ UNA MAGGIORE SENSAZIONE DI SICUREZZA PERCHÉ “NESSUNO VI VEDE”.
- LE PERSONE CHE CONOSCETE IN CHAT POTREBBERO ESSERE **MOLTO DIVERSE** DA QUELLO CHE DICONO DI ESSERE!
- IN ALTRI TIPI DI COMUNICAZIONE (COME QUELLA TELEFONICA O QUELLA FACCIA A FACCIA) AVETE A DISPOSIZIONE **MOLTE PIÙ INFORMAZIONI** CONCRETE DI QUELLE A VOSTRA DISPOSIZIONE QUANDO CHATTATE.
- **EVITATE** DI DARE I VOSTRI DATI PERSONALI (O QUELLI DEI VOSTRI AMICI E/O PARENTI): SIA QUELLI ANAGRAFICI CHE QUELLI RELATIVI ALLE VOSTRE ABITUDINI.
- **CONFIDATEVI** CON PERSONE DELLE QUALI VI FIDATE SE QUALCUNO O QUALCOSA VI TURBA MENTRE SIETE IN CHAT.

Consigli per NAVIGARE in sicurezza

- SE MENTRE NAVIGATE VI SI APRONO **FINESTRE STRANE**, SCOLLEGATEVI IMMEDIATAMENTE DAL SITO E/O CHIUDETE LA PAGINA.
- SE VEDETE DEI **BANNER** PARTICOLARMENTE COLORATI, LAMPEGGIANTI O CHE VI PROMETTONO VINCITE, SMS GRATUITI O SUONERIE EVITATE DI APRIRLI.
- SE NON SAPETE GESTIRE LO **SPAM** O ALTRE FORME DI INTRUSIONE NELLA VOSTRA VITA (VIRTUALE) PRIVATA, PARLATENE CON I VOSTRI GENITORI O CON UN’INSEGNANTE.
- SE NAVIGATE **TROPPO A LUNGO**, DECIDERE DI SPEGNERE IL COMPUTER E DI FARE QUALCHE ALTRA ATTIVITÀ.
- SE QUALCUNO O QUALCOSA **VI INFASTIDISCE** FATE UNA SEGNALAZIONE AI SERVIZI COMPETENTI, MAGARI FACENDOVİ AFFIANCARE DA UN ADULTO.

Consigli per EVITARE i cyberbulli

- SE QUALCUNO **VI OFFENDE** (PUBBLICAMENTE O PRIVATAMENTE) BLOCCATE O SEGNALATE IL SUO PROFILO AGLI AMMINISTRATORI DEL SITO.
- **SIATE SUPERIORI** E NON SCENDETE AL LIVELLO DEL CYBERBULLO DI TURNO: LASCIARSI SCIVOLARE ADDOSSO LE OFFESE È IL MODO MIGLIORE PER NON DARGLI SODDISFAZIONE.

PER FINIRE

- QUANDO SIETE ONLINE DOVETE AVERE LA STESSA **PRUDENZA** CHE AVETE QUANDO SIETE IN STRADA E INCROCIATE DEGLI SCONOSCIUTI, ANCHE SE LA CHAT VI DÀ UNA MAGGIORE SENSAZIONE DI SICUREZZA PERCHÉ “NESSUNO VI VEDE”.
- LA PERSONA CHE CONOSCETE IN CHAT POTREBBE ESSERE ANCHE **MOLTO DIVERSA** DA QUELLO CHE DICE DI ESSERE.
- IN ALTRI TIPI DI COMUNICAZIONE (COME QUELLA TELEFONICA O QUELLA FACCIA A FACCIA) AVETE A DISPOSIZIONE **MOLTE PIÙ INFORMAZIONI** CONCRETE DI QUELLE A VOSTRA DISPOSIZIONE QUANDO CHATTATE: UN’EMOTICON (CHE UTILIZZANO IN TANTISSIMI) NON PUÒ RAPPRESENTARE UN’EMOZIONE UNICA!
- **EVITATE** DI DARE I VOSTRI DATI PERSONALI (O QUELLI DEI VOSTRI AMICI E/O PARENTI): SIA QUELLI ANAGRAFICI CHE QUELLI RELATIVI ALLE VOSTRE ABITUDINI.
- **NON POTETE SAPERE** QUELLO CHE IL VOSTRO AMICO (O AMICA) VIRTUALE FARÀ DEL MATERIALE E DELLE INFORMAZIONI CHE GLI/LE FORNITE.
- **INTERNET È UN MONDO**, NON POTETE AVERE IL CONTROLLO DI QUELLO CHE POSTATE: UNA VOLTA UPLODATA, FOTO, VIDEO, PENSIERI, INFORMAZIONI... SONO ALLA PORTATA DI TUTTI.
- CI SONO PERSONE **MALINTENZIONATE** CHE UTILIZZANO LA CHAT PER CONOSCERE RAGAZZI E RAGAZZE E CREARE OCCASIONI DI INCONTRO SENZA CONTROLLO: ESSERE PRUDENTI PRIMA SIGNIFICA PENTIRSI MENO DOPO!

“Siamo ciò che postiamo!”



Acharki Adam
Addino Francesco
Adornetto Giulia
Annuzzi Gabriele Pio
Astorino Barbara
Benvenuto Gabriel
Castrini Giorgia
Contatore Jacopo
De Francesco Annachiara
Greco Alessia
Laza Alessio

Marino Sofia Maria
Naso Alessandro
Perrone Ottavio
Porzi Francesco Pio
Ricca Dino
Ricca Vincenzo
Ritondale Rebecca
Salemme Gabriele Battista
Spanò Vincenzo
Valente Giulia
Zumpano Chiara