

GENITORI E FIGLI “NELLA RETE”?

**Riflessioni e consigli per genitori
“consapevolmente connessi”**

Istituto Comprensivo di Gandino

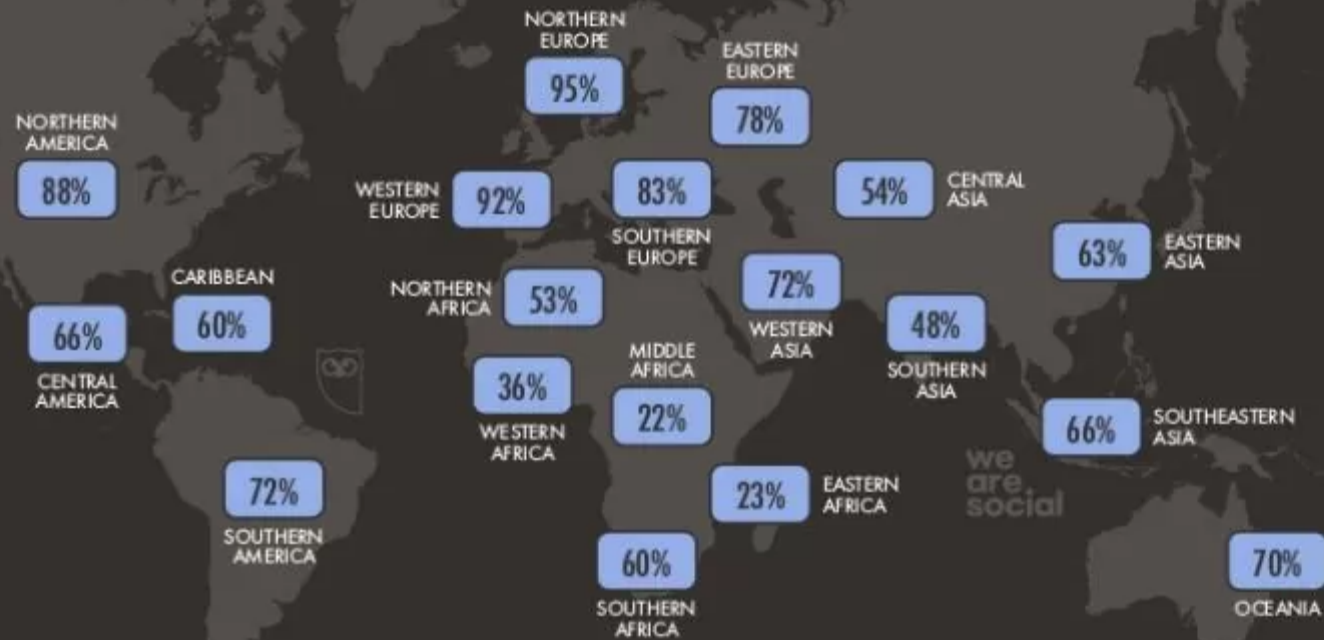
- Su una popolazione di più di 7 miliardi di persone, i dispositivi mobili sono accessibili a più di 5 miliardi di persone (+2,4% rispetto al 2019), 67% di persone sulla terra;
- Le persone che accedono ad internet sono più di 4 miliardi e mezzo (+7% rispetto al 2019), il 60% della popolazione mondiale;
- Gli utenti attivi sui social network sono 4,14 miliardi, con un incremento di oltre il 10% rispetto allo scorso anno.



JAN
2020

INTERNET PENETRATION BY REGION

NUMBER OF INTERNET USERS IN EACH REGION COMPARED TO TOTAL POPULATION*





Statistiche sull'utilizzo dei social media in Italia (Gennaio 2020)

- 49,48 milioni di Italiani sono utenti attivi di internet (l'82% della popolazione - media mondiale, 59%);
- 35 milioni di utenti attivi sui social media; +4 milioni in 12 mesi;
- Gennaio 2020, 80,4 milioni di numeri di cellulare attivi (il 133% della popolazione).

I SOCIAL PIÙ VISITATI IN ITALIA



Social Network	Durata media visita	Pagine/visita
#1 Facebook	10 min 48 sec	8,88
#2 Youtube	21 min 54 sec	8,9
#3 Instagram	8 min 14 sec	12,61
#4 Twitter	11 min 15 sec	12,07
#5 Whatsapp	2 min 46 sec	1,72
#6 Linkedin	7 min 46 sec	6,67
#7 Pinterest	5 min 4 sec	5,01



FONTE: SIMILARWEB, LUGLIO 2020. LA CLASSIFICA E' RELATIVA ALL'ITALIA, I DATI DI ACCESSO SONO RELATIVI A TUTTO IL MONDO.

CONTENUTI DIGITALI



- Essere connessi ad internet è diventato un bisogno fisiologico come mangiare e bere.
- La nostra sicurezza è data dalla possibilità di sapere dove siamo con GPS e mezzi simili
- I Social colmano il nostro bisogno di affetto
- Il bisogno di essere stimati si traduce in un blog o un canale youtube con tanti fan (influencer)

VANTAGGI DEI SOCIAL

- 1. Stare connessi**
- 2. Condividere interessi comuni**
- 3. Strumento di promozione**
- 4. L'informazione si diffonde alla velocità della luce**
- 5. Aiuto nel trovare e detenere criminali**

SVANTAGGI DEI SOCIAL

- 1. Informazioni false (fake)**
- 2. Problemi nelle relazioni**
- 3. Cyber bullismo**
- 4. Discriminazione nel mondo del lavoro**
- 5. La dipendenza dai social media è vera e seria**

I giovani **nativi digitali** sono anni luce davanti agli adulti in merito alla tecnologia.

Tanto più ampio sarà il divario ...



La cosa preoccupante è sentire dire ai genitori:

«A noi non capiterà mai»

«Non ne capisco nulla»

«Non ho tempo»



I RISCHI PIÙ DIFFUSI

1. bullismo, sia offline che online (27,8%)
2. sexting (20,1%)
3. abuso dei dati personali

CYBERBULLING

- 39,6% su Facebook
- 31,7% su WhatsApp
- 14,3% tramite chiamate e SMS sul proprio cellulare
- 8,1% su Instagram

SEXTING

- Facebook 45,7%
- WhatsApp (44,4%)
- sms (11,8%)
- Instagram 9,5%

Se i bambini ritengono che i genitori siano in grado di spiegare i problemi a cui possono andare incontro, è molto più probabile che si confidino con loro.

Per questo motivo è molto importante che i genitori **siano più informati** sulle minacce online, che aumentino la propria cyber-conoscenza e instaurino un rapporto di fiducia con i propri figli per far parte della loro vita, sia online che offline

MA INVECE SPESSO... DAL LATO DEI GENITORI ...

Per

- 8 genitori su 10 i propri ragazzi in rete non corrono pericoli
- 88,9% esclude che i figli possano spogliarsi e inviare online fotografie e video

Molti genitori nei confronti di internet nutrono ancora una fiducia disarmante e non c'è consapevolezza dei reali rischi che si nascondono dietro le attività online dei ragazzi

Da una ricerca di Telefono Azzurro (Febb. 2017)...

- più di 2 adolescenti su 3 ha ricevuto il primo telefonino prima dei 13 anni (71%)
- Il 48% dei dodicenni è già iscritto a Facebook
- il 32% è iscritto a Instagram e il 78% utilizza WhatsApp
- Il 21% dei dodicenni (il 26,4% tra i 14-15enni) si sveglia durante la notte per controllare i messaggi
- I ragazzi sacrificano ore di sonno per rimanere connessi in piena notte (**Vamping**)

I principali rischi per i giovani internauti si presentano sotto forma di ...

- materiale pornografico, messaggi offensivi e minacciosi,
- immagini provocanti e imbarazzanti,
- contenuti pericolosi
- richieste di sesso online
- pedopornografia.



NON DIMENTICHIAMO CHE.....GLI ESSERI UMANI DIMENTICHIAMO ...
INTERNET NO !

QUELLO CHE PUBBLICHIAMO OGGI POTREBBE RIMANERCI PER
SEMPRE !!

OVERSHARING, ossia la tendenza degli individui a fornire pubblicamente più informazioni del necessario, questo per **manca**za di **consapevolezza**, per **errore** o **imprudenza**.

«E come faranno i figli a prenderci sul serio
con le prove che negli anni abbiamo lasciato su Facebook
**«Papà che ogni weekend era ubriaco perso
E mamma che lanciava il reggiseno a ogni concerto»**
Testo tratto dalla canzone «Vorrei ma non posto» di J-Ax e Fedez

INTERNET SARÀ UN PO PIÙ SICURO SE SAREMO UTENTI UN PO PIÙ CONSAPEVOLI.

la cosa forse più preoccupante è che i ragazzi sembrano conoscere i pericoli delle reti sociali, ma non riescono comunque a farne a meno.



Per far riflettere i ragazzi sull'uso consapevole della tecnologia è stato istituito e promosso dalla Commissione Europea il **SAFER INTERNET DAY**, la giornata mondiale per la sicurezza in rete, che si celebra il secondo martedì del mese di febbraio.

«Chissà se un giorno i social scompariranno o verranno sostituiti da altri strumenti di comunicazione..... Sicuramente **non sarà possibile ritornare al momento prima di Internet** perché una rivoluzione così grande, che ha cambiato così profondamente il mondo, non può che progredire e conquistare uno spazio sempre maggiore nelle nostre vite...»

- per **#PoesieSID**, un comune spunto poetico e un'antologia di testi utili a coinvolgere gli alunni in una sfida di scrittura creativa di “**micro-testi**”, utilizzando al massimo 280 caratteri;
- per **#StemSID** un comune tema e una serie di proposte di attività scientifiche cui ispirarsi per realizzare facilmente dei “**micro-lab**”, da raccontare poi in rete condividendo foto o brevi video.



The poster features the Italian Ministry of Education logo at the top left, the 'Piano Nazionale Scuola Digitale' logo at the top center, and a legend for 'Equipe Formative' (yellow) and 'Territoriali' (blue) at the top right. The 'Safer Internet Day' logo is prominently displayed. The main title 'Safer Internet Stories' is in large blue and red letters, with the dates 'dal 9 febbraio al 9 marzo' below it. An illustration shows four stylized figures on a red ground, one holding a smartphone with '95' and '758' on it, and another holding a drone. The hashtag '#PoesieSID' is on the left and '#StemSID' is on the right. A blue and red banner at the bottom contains the text: 'Una doppia avventura didattica & digitale ideata per rendere la rete un luogo più sicuro... scommettendo sulla **creatività!**'.

WEBINAR DI PRESENTAZIONE DEL PROGETTO
PER I TUTTI I DOCENTI INTERESSATI
MARTEDÌ **2 FEBBRAIO ORE 17.00**

 bit.ly/SID_Stories2021

TUTTE LE **INFORMAZIONI** PER PARTECIPARE
E I DETTAGLI SULL'**EVENTO DI APERTURA**
DI MARTEDÌ 9 FEBBRAIO

bit.ly/SIDStories_INFO 

NON POSSIAMO NEGARE LE TECNOLOGIE AI NOSTRI FIGLI MA DOBBIAMO AIUTARLI AD ORIENTARSI

- RAPPORTO DI DIALOGO APERTO E SINCERO CON I FIGLI;
- IMPLEMENTARE LA PROPRIA CULTURA INFORMATICA;
- USARE PROTEZIONI O FILTRI (BIMBI PICCOLI);
- CONTROLLARE LA CRONOLOGIA DEI SITI WEB VISITATI;
- INFORMARLI DELLE BUONE REGOLE DI WEB-COMPORTAMENTO;
- FAR USARE IL DEVICE IN SPAZI COMUNI DI CASA;
- INSEGNARE A NON FORNIRE A SCONOSCIUTI DATI PERSONALI ;
- TRASMETTERE IL CONCETTO DI PRIVACY;
- PARLARE DEI RISCHI DI IMBATTERSI IN POTENZIALI MALINTENZIONATI;
- DARE IL BUON ESEMPIO.....



Twitter

Twitter è una rete sociale



Facebok

social network



Messenger

software di messaggistica istantanea sviluppato da Facebook



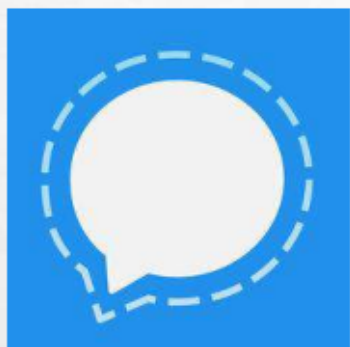
Instagram

**social network fotografico
Permette di scattare fotografie e di condividerle istantaneamente anche su altri social media**



Snapchat

**social network conosciuto come l'applicazione "del fantasma"
una volta usciti dalla conversazione la chat scompare e non può essere in nessun modo recuperata**



Signal

L'APP DI MESSAGGISTICA PIÙ SICURA

Grazie all'impiego di una **crittografia end-to-end**, e di qualche **altro** in usuale accorgimento,



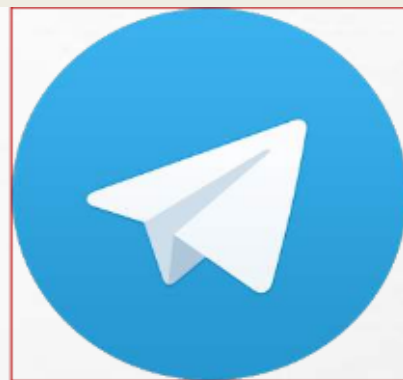
Line

Line è un'app di messaggistica istantanea per tutti i dispositivi (anche Blackberry) e disponibile su tutti i sistemi operativi.



Skype

Skype è un software che consente di parlare, Scrivere, videochiamare in tutto il mondo.



Telegram

Un'applicazione di messaggistica che permette di **chattare con i contatti**, organizzando dei gruppi pubblici e privati, con una serie di funzioni dedicate



Viber

Viber è un software proprietario che offre un'applicazione VoIP di messaggistica istantanea.



we chat

Un' applicazione che consente di effettuare conversazioni di gruppo, live chat, condivisione di contenuti multimediali



Yahoo! Messenger

È un popolare software di instant messaging e VoIP sviluppato da Yahoo!



Blog

Sito web personale concepito principalmente come contenitore di testo (per es. come diario), aggiornabile dal singolo utente in tempo reale grazie ad apposito software.



YouTube

È una piattaforma web, che consente la condivisione e visualizzazione in rete di video. Gli utenti possono anche votare e commentare i video. Da qui fra i giovani internauti nasce la figura predominante dei **youtuber**



LinkedIn

È un servizio web di rete sociale, gratuito, impiegato principalmente nello sviluppo di contatti professionali e nella diffusione di contenuti specifici relativi al mercato del lavoro



Tumblr

è una piattaforma di microblogging e social networking che consente di creare un tumblelog offrendo la possibilità all'utenza di creare un blog MULTIMEDIALI E TANTO ALTRO



Twitch

è una piattaforma di streaming video in diretta e *chatting* focalizzata su contenuti videoludici e di *e-sport*. Twitch è utilizzata in gran parte per la trasmissione in diretta web di tornei di videogames



La Blizzard

ainment è una casa produttrice di videogiochi statunitense Crearono in un secondo tempo un social per poter comunicare



discord

social-app COMMUNITY orientata principalmente al gaming



Wire

è un'app open source per inviare messaggi La caratteristica migliore di Wire è la crittografia totale end to end, che rende i messaggi inviati da questa app impossibili da intercettare in rete.

WHATSAPP

WHATSAPP È LA PRIMA APPLICAZIONE DI MESSAGGISTICA MULTI-PIATTAFORMA CHE PERMETTE DI INVIARE MESSAGGI, FOTO, VIDEO, DOCUMENTI E REGISTRAZIONI VOCALI AD ALTRI UTENTI VIA INTERNET UTILIZZANDO COME IDENTIFICATIVO IL PROPRIO NUMERO DI TELEFONO. È COMPATIBILE CON ANDROID, IOS E WINDOWS PHONE E FUNZIONA INDIPENDENTE DAL SISTEMA OPERATIVO UTILIZZATO DAGLI UTENTI. QUESTO SIGNIFICA CHE SE HAI UNO SMARTPHONE ANDROID PUOI COMUNICARE ANCHE CON CHI USA IPHONE E WINDOWS PHONE, E VICEVERSA.



gruppi creati ad hoc per scaricare odio e frustrazioni sulla vittima di turno, o di gruppi “segreti” in cui si prende di mira un adolescente, un compagno di scuola, un amico, con frasi denigratorie, fotografie messe e video in cui si manifesta violenza o insulti.

TELEGRAM

**TELEGRAM (INSIEME A WHATSAPP) SONO LE APPLICAZIONE
DI MESSAGGISTICA PIÙ COMUNI FRA I RAGAZZI .**

DAL SONDAGGIO SI EVINCE UN RETROSCENA ALQUANTO PREOCCUPANTE.

**MOLTI GIOVANI SONO STATI INVITATI DA GRUPPI ANONIMI (CITO LE PAROLE
TESTUALI DEL GIOVANE A.S 19 ANNI STUDENTE I.T.I.S DELLA RIVIERA LIGURE) PER
OFFRIRE CANALI A SFONDO SESSUALE CON PROMESSE DI "FOTO E CONTATTI PER
EROTISMO»**

**OPPURE NEL CASO SPECIFICO CI SONO VERE E PROPRIE LOTTE INTERNE FRA
GRUPPI ANONIMI (PEDOFILI CONTRO GIOVANI HACKER)**



!!!! Attention !!!!

KIK MESSENGER

È UN'APPLICAZIONE A CUI CI SI PUÒ ISCRIVERE ANCHE IN MODO ANONIMO E PER QUESTO È MOLTO UTILIZZATA DAI GIOVANI.

KIK È UN'APPLICAZIONE CHAT PER IPHONE, ANDROID E WINDOWS PHONE SEMPLICE DA USARE, LEGGERA, CHIARA E CHE PERMETTE DI CHATTARE, INVIARE MESSAGGI ED ANCHE FILE COME FOTO E VIDEO YOUTUBE.

KIK È UNA DELLE APP PER CHAT CASUALI CON NUOVE PERSONE.



!!!! Attention !!!!

DOLCE FLIRT

**« UN GIOCO DI CORTEGGIAMENTO E D'AMORE...CON DOLCE FLIRT,
CONOSCI IL RAGAZZO CHE TI PIACE E VIVI UNA BELLA STORIA CON LUI.»**



!!!! Attention !!!!

ALCUNI DEI TANTI GIOCHI ON LINE CON LE COMMUNITY (INTERFACCIAE CON ADULTI)



Hearth Stone



Clash Royale



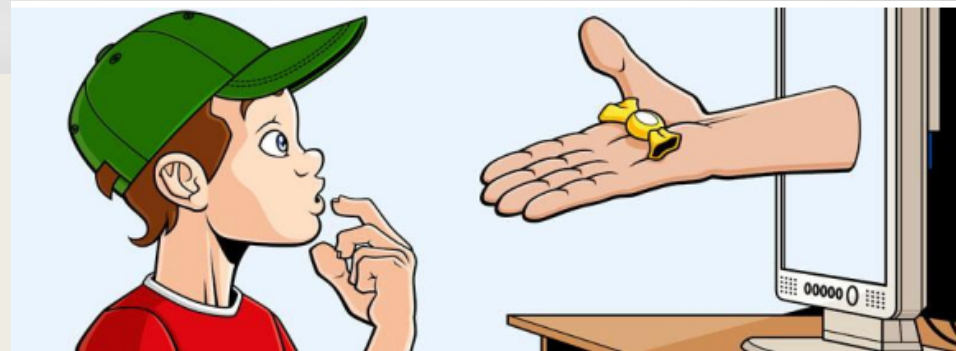
League Legends



!!! il Bacino d'utenza media dai 10 a 18 anni !!!

ADESCAMENTO ONLINE (GROOMING)

INDICA IL TENTATIVO DI UN ADULTO DI AVVICINARE UN MINORE IN RETE E, UNA VOLTA OTTENUTA LA SUA FIDUCIA, PARLARE CON LUI DI SESSO, OTTENENDO FOTO, VIDEO E CERCANDO DI ARRIVARE AD UN INCONTRO REALE.



PEDOPORNOGRAFIA ONLINE

**MATERIALE PEDOPORNOGRAFICO (FOTO, VIDEO, RACCONTI CHE HANNO COME PROTAGONISTI MINORI)
DIFFUSO E PUBBLICIZZATO TRAMITE LA RETE.**



CANDY GIRL

RAGAZZE MINORENNI CHE CON UN ATTEGGIAMENTO SPREGIUDICATO E SPESSO INCONSAPEVOLE DELLE CONSEGUENZE, BARATTANO PROPRIE FOTO E VIDEO DI NUDO IN CAMBIO DI SOLDI O RICARICHE DEL CELLULARE. IL TUTTO VIENE VISTO COME UN GIOCO INNOCENTE MA REDDITIZIO, CHE PERÒ AUMENTA E SOSTIENE IL MERCATO DELLA PEDOPORNOGRAFIA.



SEXTING

L'INVIO DI MESSAGGI SESSUALMENTE ESPlicitI O IMMAGINI INERENTI AL SESSO, PRINCIPALMENTE TRAMITE SMARTPHONE, MA ANCHE TRAMITE ALTRI MEZZI INFORMATICI. I RISCHI LEGATI ALLA PRATICA DEL SEXTING FANNO RIFERIMENTO AL CYBERBULLISMO (MINACCE, RICATTI, DIFFAMAZIONE...), SE PRATICATO DA MINORENNI, DIFFUSIONE DI MATERIALE PEDOPORNOGRAFICO, E RICATTI DI CRIMINALI PER DENARO (SEXTORTION).



RAGAZZE

**LE RAGAZZE VENGONO ATTIRATE
PRINCIPALMENTE CON GIOCHI
DI RUOLO/SENTIMENTALI (ES. CANDY GIRL) CON
IL RISCHIO DI ESSER ADESCATE O TRAMITE
PROFILI FAKE**

RAGAZZI

**I RAGAZZI VENGONO
invitati da gruppi anonimi
per offrire canali a sfondo sessuale con
promesse di «foto e contatti di giovani
ragazze per giochi erotici »
Oppure ci sono vere e proprie lotte interne
fra gruppi anonimi (giovani hacker contro i
pedofili)**



Gennaio 2021

- **giornata contro il Bullismo e il Cyberbullismo**, lancia una sfida a tutti gli adolescenti, quella di raccontare la loro storia personale in forma di video con l'**hashtag #NoBullismo**.
- "**Safer Internet Day**" propone un quiz sul tema della sicurezza in rete per sensibilizzare la community e riflettere sui temi della sicurezza online.

Chocking game

Black out
Pass-out game

IL GIOCO DELLE
SFIDE

Può sembrare assurdo eppure c'è chi trova "emozionante«:

- Appendersi a testa in giù (**Batmanning**)
- Gettarsi la vodka negli occhi (**Eyeballing**)
- Camminare a occhi chiusi o giodare ad occhi chiusi (**Bird box challenge**)

Oppure prove estreme

- Blue whale (Balena azzurra).
 - Prova estrema fatta di 50 assurde regole (tagliarsi le vene, salire sul tetto di un palazzo e arrampicarsi sul cornicione, etc.). Prove della morte per dimostrare il proprio "coraggio" a uno sconosciuto.

Tra le nuove sfide lanciate su TikTok, c'è:

HANGING CHALLENGE (prova di resistenza)

Il "gioco" prevede di legarsi una cintura attorno al collo e resistere per più tempo possibile. Il vero pericolo dell'asfissia sarebbe dovuto alla perdita dei sensi, rendendo impossibile svincolarsi.....

La tragedia della Kalsa, la bimba morta per una sfida su TikTok

Lo strazio del papà di Antonella: «Non riuscirò mai a spiegarmelo»

«La gente del rione ci è vicina ma non basta, è un dolore troppo forte». Martedì i funerali



"Temo che qualcuno l'abbia contattata in privato. Quando si è soffocata per TikTok non era in sé. *«il padre della bimba di 10 anni morta per una sfida estrema su TikTok: "Era brava, ubbidiente e gioiosa. **Non avevamo mai dubitato di lei**"*