

DigCompEdu



Ha senso parlare di cyberbullismo alla Scuola Primaria?

Il nostri allievi:

dispongono, con o senza supervisione dei genitori, un device?

fanno dei giochi online da soli o in squadra?

capitano fenomeni di ESCLUSIONE dal gioco in qualche modo legati alla disponibilità di un device?

01

Attività per Docenti

Comunicazione e Linguaggio

Il Gioco delle Emozioni



OBIETTIVO

Dare un nome alle emozioni

FASI DI GIOCO

- 1) Testo di stimolo (esperienza)
- 2) Individuazione delle emozioni conosciute e loro "classificazione" in calde/fredde, pungenti/morbide, "belle da vivere", "brutte da vivere" in una tabella
- 3) Condivisione delle tabelle delle emozioni
- 4) Realizzazione del prodotto (fumetti, racconti, video...)
- 5) Riflessione e dibattito finale

MODALITÀ

Per svolgere l'attività si leggono diverse emozioni. Leggere alla classe il testo. Sulla lavagna una tabella delle emozioni. La prima colonna ha il titolo "Emozioni", la seconda "belle da vivere", la terza "brutte da vivere". Gli alunni/studenti di ricopiare la tabella. Gli alunni/studenti hanno individuato nel racconto le emozioni. Un'emozione può stare anche in più colonne. Successivamente si condividono le tabelle. Si propone poi agli alunni/studenti di realizzare un breve video in cui emerga direttamente l'emozione. Il lavoro può essere svolto singolarmente o in piccoli gruppi. Il prodotto fatto viene poi condiviso con la classe. Si termina l'attività con un dibattito finale e riflessione su come vengono comunicate o non comunicate le emozioni.



Destinatari

Primaria e primo anno della secondaria di 1 grado



Tempi

3/4 Ore



Strumenti

Lim, dispositivi digitali per la costruzione del prodotto.

Esperimenti Attività

Il testo ha il linguaggio e la struttura con le emozioni? Scrivere fumetti o scenette o cortometraggi in cui emerga l'emozione. Fare il "mettersi al posto di": se si sente l'aggressore, cosa sente l'agredito. Nella fase di condivisione, fare in modo che tutti (o quasi) possano esprimersi.





OBIETTIVO

Comprendere come ci si comporta durante le partite online in presenza di altri giocatori.

FASI DI GIOCO

1. Dividere in gruppi eterogenei la classe
2. Gli alunni/studenti divisi in gruppi in stile card, delineandone le caratteristiche: l'esperto, il nabbo, l'intermedio, ecc.
3. Terminata la creazione di gruppi, si condivide con la classe il risultato.
4. Ogni alunno/studente sceglie il proprio gruppo.
5. Successivamente si condivide con il gruppo classe gli atteggiamenti emersi.
6. Al termine del dibattito si condivide con la classe gli atteggiamenti emersi.

MODALITÀ

Divisi in gruppi gli alunni/studenti in stile card, delineandone le caratteristiche: l'esperto, il nabbo, l'intermedio, ecc. che si verificano nel momento del gioco. Successivamente ciascun gruppo condivide con la classe il risultato. Al termine del dibattito si scrivono su un cartellone o documento online condiviso gli atteggiamenti emersi.



Destinatari

Primaria di primo e secondo grado



Tempi

2 Ore



Strumenti

Cartellone, cancelleria, card giocatore da stampare o usare online, pc, schermo di condivisione.

**Esperimenti
ativi**

rispettare i tempi delle
si per poter mantenere viva
one. Favorire la riflessione
le su che tipo di giocatore si è.
nte deve cercare di moderare il
tito, in modo tale da permettere a
scun alunno/studente di intervenire.

OBIETTIVO

Diventare protagonisti attivi nella costruzione di un videogame.

FASI DI GIOCO

- 1 fase: progettazione
- 2 fase: sviluppo
- 3 fase: gioco

MODALITÀ

Si divide la classe in gruppi.
un pc connesso a disposizione.
Si utilizza una piattaforma
disponibile e si costruisce
i tutorial o le indicazioni.
In base alla situazione di
possibile graduare la difficoltà.
interazioni semplici a interazioni

Il gioco deve avere delle caratteristiche
ambientato in un luogo, con personaggi
agiscono in base a input definiti nella progettazione
dell'attività.



Destinatari

Primaria e Secondaria di 1 e 2 grado



Tempi

2 Ore



Strumenti

Pc, connessione, applicazione online di programmazione a blocchi (Scratch, Mblock, Code, Arduino)



**Esperimenti
ativi**

...e di stimolo lanciare una
...etrina o di concorso dentro la
...la scuola, per raccogliere tutti
...otti digitali in una unica stanza.
...lavora online è possibile per gli
...identi proseguire anche a casa e a
...distanza.

Favorire la partecipazione attiva dello
studente/alunno nella progettazione e
costruzione del gioco, stimolando un
apprendimento attivo e consapevole.

Cyberbullismo

Emozioni e comunicazione online/offline:
le conseguenze delle parole online



OBIETTIVO

Fare riflettere sulle differenze nella
comunicazione Online e Offline

FASI DI GIOCO

- 1) Analisi di caso: Tiene le scuole aperte con la neve, sindaco ricoperto di insulti su Fb.
Il sindaco di Faenza, a seguito di una forte nevicata che aveva costretto diversi comuni a chiudere le scuole, annuncia su Facebook che le scuole del territorio comunale di Faenza sarebbero state chiuse per un giro di pochi minuti il post riceve decine di commenti contenenti offese e minacce rivolte al sindaco e al territorio, costretti a recarsi a scuola. Il sindaco invita ad un incontro chiarificatore ma viene ricevuto in maniera offensiva, altrimenti non avrebbe scritto insulti sulla sua bacheca. Il sindaco si presenta così in comune accordo con la proposta di far svanire il danno con il risarcimento del danno e la sua volontà di non offendere.
- 2) Gioco di ruolo emozionale: Gli studenti si mettono al posto del sindaco e della decisione del sindaco. Si discute del punto di vista e la tua reazione.
- 3) Condivisione dei commenti.

MODALITÀ

Fase 1) è possibile condividere i documenti come file su piattaforma didattica.
È importante fare una lettura collettiva ed evidenziare il tempo per una lettura personale. Al termine, il docente prova a verificare quanto compreso, illustrando assieme agli studenti la questione appena letta.

Fase 2) si chiede agli studenti di "mettersi al posto di" e di commentare il post, premettendo che dovrà essere arrabbiato ma non offensivo.

Fase 3) si leggeranno alcune produzioni e si metteranno a confronto, facendo emergere come si possa dissentire, ma in modo corretto ed educato, sia nella realtà che nei social.



Destinatari

Secondaria di 1 e di 2 Grado



Tempi

2/3 Ore



Strumenti

Lim, piattaforma didattica o
fotocopie.

Esperimenti attivi

Il docente deve dare un tempo e farlo scrivere, lasciando che gli studenti possano esprimersi liberamente con le loro opinioni. Nella fase di raccolta finale il docente deve concorrere alla discussione operativa, per arrivare ad una riflessione condivisa su:

- 1) La differenza fra l'uso del linguaggio online e offline
- 2) I post che gli studenti hanno prodotto
- 3) La necessità di dissentire e criticare come espressione di libertà ma nel rispetto e nella chiarezza

OBIETTIVO

Conoscere i rischi del gioco online per imparare a gestirli.

FASI DI GIOCO

1. Partire dalla domanda: quali pericoli possono esserci quando gioco online?
2. Brainstorming da parte degli studenti, con le risposte sulla lavagna
3. Discussione delle risposte e delle esperienze vissute in merito
4. Dividere la classe in gruppi di lavoro, chiedendo a ciascun gruppo di trovare soluzioni ai pericoli individuati
5. Condivisione con l'insegnante e con gli altri gruppi
6. Riflessione finale

MODALITÀ

L'insegnante introduce l'attività con lo stimolo: quali pericoli si possono incontrare quando si gioca online?
In seguito, in modalità brainstorming, gli studenti forniscono le risposte che vengono seguite sulla lavagna. Al termine del brainstorming si analizzano le risposte date e si possono anche condividere esperienze vissute in merito.

Successivamente si divide la classe in gruppi, chiedendo a ciascun gruppo di trovare soluzioni su come evitare i pericoli individuati (15 minuti). Al termine del tempo



Destinatari

Primaria e Secondaria di 1 e 2 grado



Tempi

2/3 Ore



Strumenti

Pc, schermi condivisi, lavagna.

**Esperimenti
attivi**

La condivisione di esperienze in rete, in modo tale da favorire la condivisione fra pari.

OBIETTIVO

Riflettere e far riflettere sui rischi del "troppo" gioco.

FASI DI GIOCO

1. Individuazione del messaggio
2. Progettazione della pubblicità (podcast, immagine)
3. Realizzazione
4. Diffusione/ condivisione

MODALITÀ

Si divide la classe in piccoli gruppi (tre o quattro elementi). Ogni gruppo affronta una problematica legata al gioco, creando un messaggio efficace e costruttivo.

Una volta individuato il messaggio, si procede alla pianificazione. La "pubblicità" può essere realizzata per la radio, per la tv o per la stampa. Gli studenti e capaci possono anche progettare media differenti.

Dopo la pianificazione, si sviluppa l'idea, utilizzando gli strumenti necessari, possibilmente in digitale.

Si conclude con la condivisione dei prodotti e l'eventuale diffusione presso l'istituto e le famiglie con ambienti condivisi (registro/piattaforma/ sito etc...)



Destinatari

Alunni primaria e secondaria di 1 grado e secondaria di 2 grado



Tempi

6 Ore



Strumenti

Pagina condivisa in cui attivare le idee nella fase di ideazione/progettazione; registratore digitale o applicazione con analogica funzione per il podcast; telecamera o tablet o smartphone per le riprese video; software di editing audio o video (nel caso servissero); l'immagine può essere realizzata lavorando su una foto (con applicazioni di editing di immagini) o su un disegno a mano libera o su un disegno con tavoletta grafica o simili.

Suggerimenti operativi

La fase di condivisione e pubblicazione è importante per dare valore ai prodotti realizzati, ma soprattutto ai messaggi che vengono veicolati dagli stessi. È anche la fase in cui si decide insieme quali pubblicità siano più efficaci e

Definizione:

Dare il proprio consenso vuol dire accettare che un determinato atto si compia. Nella sfera della sessualità, il concetto di consenso è molto più complesso di così. Qualsiasi tipo di rapporto sessuale che avvenga senza il consenso dell'altra persona è un reato e una grave violazione dei diritti. Tuttavia, opporsi apertamente all'atto sessuale non è l'unico modo di negare il proprio consenso; ci può essere coercizione anche quando apparentemente il consenso c'è. Per esempio nel caso dell'adescamento online da parte di un

su minore, ma, in generale, dell'abuso sessuale, la violenza ha luogo in seguito a un processo, più o meno lungo, di manipolazione e di tecniche che permettono il progressivo convincimento della vittima a superare le proprie resistenze e difese emotive. Tali strategie, composte da pressioni fisiche e psicologiche, permettono spesso di ottenere un apparente consenso da parte della vittima, soprattutto se si trova in una condizione psico-fisica delicata e, in generale, vulnerabile.

Approfondimenti

L'età del Consenso in Italia

L'età del consenso in Italia è fissata dalla legge 609-quater della legge 609-quater della legge

se consenziente, è considerata

609-quater della legge

punisce l'ipotesi in cui l'adulto

prescindere dalla circostanza

consenso, avvenga con un

momento del fatto, non ha

gli anni 14

gli anni 16

quando il colpevole sia l'ascendente

anche adottivo, o il di lui convivente, il

ovvero altra persona cui, per ragioni di cura,

educazione, istruzione, vigilanza o custodia il

minore è affidato, o che abbia con questi una

relazione di convivenza.

La pena viene ulteriormente aumentata se il

minore non ha ancora compiuto 10 anni.

Non è, invece, punibile un minore che compia

atti sessuali con un altro minore che abbia

Telefono Azzurro:

segnare il diritto

fini del proprio

le parti più

mentale parlare

azioni nelle quali

e di condivisione

di paura e di

desideri dell'altro.

te intervenire con

sessuale e affettiva,

adulti e ai ragazzi gli strumenti

tenenze per poter vivere in modo

equilibrato il rapporto con il proprio corpo e la

propria sessualità.

Per una consulenza e un supporto ti puoi

rivolgere 24/24 alla linea gratuita 1.96.96 di

Telefono Azzurro.

Quali servizi offre il Telefono Azzurro?



Per una consulenza
e un supporto ti puoi
rivolgere 24/24 alla
linea gratuita 1.96.96 di
Telefono Azzurro.



Telefono
Azzurro

Definizione:

L'adescamento online, in inglese grooming, è definibile come il tentativo da parte di una persona adulta malintenzionata o di un pedofilo di avvicinare un bambino o un adolescente per scopi sessuali,

conquistandone la fiducia al fine di superare le resistenze emotive e instaurare con lui una relazione intima o sessualizzata.

Caratteristiche:

• **Dinamica:** l'adescamento online è un processo manipolativo e pianificato, interattivo e fluido, controllante e controllato, facilitato dalla mole di informazioni di sé che bambini e ragazzi condividono in Rete e che costituiscono importanti punti di partenza per agganciare la vittima.

• **Genere delle vittime:** il fenomeno dell'adescamento online non conosce significative differenze di genere: i ragazzi che le ragazze, soprattutto

fase di costruzione della propria identità sessuale, possono risultare vulnerabili e più facili prede di adescatori.

• **Aspetti legali:** In Italia si configura come reato dalla ratifica della Convenzione di Lanzarote (legge 172 del 18 ottobre 2012) nel cui testo il reato viene definito come "qualsiasi condotta volta a carpire la fiducia di un minore al fine di indurlo a scopi sessuali, attraverso artifici, inganni o altri mezzi in essere anche mediante l'uso di mezzi di comunicazione".

I Cinque Step:

• **La fase dell'amicizia iniziale:** i contatti di socializzazione individuati; prima di passare a una relazione esclusiva con il minore arguisce i suoi interessi (es. scuola, musica, idoli, giochi) e formula domande di interessamento che si sintonizza con gli interessi del minore.

• **La fase di risk-assessment:** il minore individuato, l'adescatore cerca di capire quale si svolge l'interazione con il minore: se uso esclusivo o promiscuo del dispositivo. Il bambino o adolescente sta interagendo solo con l'adescatore. Infatti, gradualmente all'esclusività, isolando la vittima, passare, ad esempio, da una chat pubblica a una chat alle conversazioni attraverso il telefono, o carpire il numero.

• **La fase della costruzione del rapporto di fiducia:** le confidenze e le tematiche esplorate divengono via via più private ed intime o comunque molto personali. L'adescatore può iniziare a fare regali di vario tipo alla vittima; in questa fase, può avvenire lo scambio di immagini, non necessariamente a sfondo sessuale.

• **La fase di seduzione:** la vittima entra nell'interazione che si basa su complimenti, di sentirsi umiliate, usate, o di auto-svalutarsi per colpa di difetti.

• **La fase di ricatto e abuso:** l'adescatore rende la relazione con il minore più esclusiva isolandolo dai suoi punti di riferimento. La dimensione del ricatto è ottenere e mantenere la relazione attraverso il ricatto e l'abuso. La vittima viene indotta a credere che appare essere interessato, e che non può più uscire dalla relazione.

• **La fase di sessualizzazione:** una volta certo del successo, l'adescatore, con minuziosa pazienza, la richiesta di immagini o video può divenire esplicita e spesso insistente, fino a chiedere la richiesta di incontri offline. L'adescatore normalizza la situazione al fine di vincere le eventuali resistenze del minore a coinvolgersi in tale rapporto ed evitare che chieda aiuto all'esterno. La relazione tra vittima ed abusante può avvenire anche attraverso webcam e piattaforme di live streaming.

Dati:

nel 2018. La maggior parte delle vittime ha meno di 10 anni (47% dei casi), il 26% è compreso nella fascia d'età 11-14 e il 27% ha dai 15 ai 17 anni; il 74% sono bambine.

nel 2018 93% dei casi di grooming l'adescatore chieda al minore una foto di se stesso e nel 30% dei casi il minore acconsente.



Per una consulenza e un supporto ti puoi rivolgere 24/24 alla linea gratuita 1.96.96 di Telefono Azzurro.

Riferimenti bibliografici
- Dati Telefono Azzurro
- <https://www.nspcc.org.uk/what-we-do/news-opinion/3000-new-grooming-offences/>
- <https://www.ons.gov.uk/releases/>



Supportato da:
Google.org**Definizione:**

Il termine Phubbing deriva dalla combinazione delle parole inglesi phone (telefono) e snubbing (snobbare) e consiste nell'ignorare qualcuno in un contesto sociale prestando attenzione al proprio smartphone (Macquarie, 2013).

Caratteristiche:

- **Con chi si verifica:** può esserci phubbing nell'interazione con il partner, con i colleghi di lavoro, in famiglia, tra amici.
- **Quando si verifica:** Quando un ragazzo della propria giornata ad un genitore, la home di un qualsiasi social, si verifica phubbing. Se un ragazzo/a riceve gli è capitato con un amico/ questo controlla le notifiche

- **Perché si verifica:** si è ipotizzato che le motivazioni sottostanti tale comportamento possano essere la di ricevere gratificazioni immediate e l'abitudine di essere in più attività contemporaneamente (Saggaf & O'Donnell, 2019). Phubbing incide negativamente sulle relazioni sociali, sull'autostima, sul bisogno di connessione e fa sperimentare vissuti negativi (Chotpitayapunondh & Douglas, 2018).

Dati:

70%
2016

62,3%
2018

ha dichiarato di aver
atto il Phubbing,
come interlocutore
momentaneamente
"snobbato" il partner

partecipanti ad uno studio di
to di essere stato vittima
da parte del proprio partner
(Coyne, 2016).
In questo dato, è emerso che
dei partecipanti ad un'altra
ricerca ha dichiarato di mettere in
atto comportamenti ascrivibili al
Phubbing, indicando come interlocutore
momentaneamente "snobbato" il
partner (Al-Saggaf et al., 2018)

- Su un campione italiano di 3289
adolescenti di età compresa tra i 15
e i 16 anni è emerso che i figli che si
narravano maggiormente vittime di



Per una consulenza
e un supporto ti puoi
rivolgere 24/24 alla
linea gratuita 1.96.96 di
Telefono Azzurro.

Riferimenti Bibliografici:
• Al-Saggaf, Y., MacCulloch, R., & Wiener, K. (2019).
Trait boredom is a predictor of phubbing
frequency. *Journal of Technology in Behavioral
Science*, 4(3), 245-252. • Al Saggaf, Y., & O'Donnell,
S. B. (2019). Phubbing: Perceptions, reasons behind,
predictors, and impacts. *Human Behavior and Emerging
Technologies*, 1(2), 132-140. • Chotpitayapunondh, V.,
& Douglas, K. M. (2018). The effects of "phubbing" on
social interaction. *Journal of Applied Social Psychology*,

48(5), 304-316. • McDaniel, B. T., & Coyne, S. M. (2016).
Technology interference in the parenting of young
children: Implications for mothers' perceptions of
coparenting. *The Social Science Journal*, 53(4), 435-
443. • Panconi, L., Genusa, T., Guì, M., & Riva, P. (2020).
"Mom, dad, look at me": The development of the
Parental Phubbing Scale. *Journal of Social and Personal
Relationships*, 0265407520964866.
• Phubbing: A Word is Born, 2013. The Macquarie
Dictionary (Australian national dictionary)



Definizione:

Il Revenge Porn è quel fenomeno per il quale foto o video sessuali vengono diffusi a terzi con il proposito di vendicarsi per la chiusura di una storia e/o per un tradimento. Di frequente vengono diffusi pubblicamente anche nome e cognome, indirizzo e contatti della vittima.

Le conseguenze di questi abusi sono molto gravi: 1 persona su 4 ha chiesto aiuto a un professionista della salute mentale. Tuttavia, una buona percentuale di chi subisce tale tipo di abuso rimane in silenzio, rinchiudendosi nell'imbarazzo, nella vergogna e nei sensi di colpa (Wolak e Finkelhor, 2016).

Dati e Riferimenti

2009
FILIPPINE

2019
ITALIA

500
UK 2018

L'Italia ha introdotto la legge sul revenge porn nel 2019.

I minorenni vittime di revenge porn in Inghilterra e Galles nel 2019 secondo il The Guardian.

primi Stati ad emanare con l'Anti-Photo and segue, numerosi no disciplinato il 2014, Giappone nel 2015, Scozia nel 2016, molti stati degli Stati Usa. ha introdotto una disciplina la legge del 19 luglio 2019 introdotto in Italia il reato di denominazione di diffusione di immagini o di video sessualmente espliciti.

del cosiddetto Codice Rosso, in vigore dal 9 agosto 2019, è stato inserito il nuovo art. 612 - ter c.p., "Diffusione illecita di immagini o video sessualmente espliciti".

• Secondo i dati condivisi con il quotidiano britannico The Guardian, nel corso del 2019 più di 500 minorenni sono stati vittime del cosiddetto "revenge porn" in



Per una consulenza e un supporto ti puoi rivolgere 24/24 alla linea gratuita 1.96.96 di Telefono Azzurro.

Riferimenti bibliografici
- Wolak, J., Finkelhor, D. (2016). Sextortion: findings from an online survey about threats to expose sexual images. Thorn & Crimes Against Children Research Center.

• http://114.it/wp-content/uploads/2019/03/FAQ_DEF.pdf



Definizione:

Il Sexting viene definito come «lo scambio di messaggi o immagini a sfondo sessuale» (Livingstone et al., 2011) e il «creare, condividere, inoltrare immagini di nudo o semi-nudo» in Internet (Lenhart, 2009).

Questi contenuti possono essere veicolati attraverso telefoni cellulari, tablet, smartphone e pc.

Caratteristiche:

• **Motivazioni:** i ragazzi praticano sexting per uniformarsi con il gruppo; aumentare l'autostima; flirtare, esplorare e fare esperienza della sessualità; attirare l'attenzione ed entrare in contatto con nuove persone. Possono anche inviare foto intime in risposta a sollecitazioni (anche pressanti) da parte di altri ragazzi.

• **Conseguenze:** nel momento in cui si invia contenuti intimi online, anche se solo a una persona, questi contenuti possono essere diffusi nell'online. È quindi importante che i ragazzi siano consapevoli di ciò.

• **Questioni legali:** inviare delle foto intime al proprio ragazzo/a è un reato? Dipende dalla situazione concreta. Se si è nell'età del consenso sessuale (dai 14 anni) e si invia fotografie intime al fidanzato/a, non c'è problema. Se invece si è minorenni, costretti, minacciati o aver ricevuto ricatti, la condotta non è lecita. Anche se ci si trova nell'ambito del proprio diritto di vivere la propria sessualità, il proprio diritto di vivere la propria privacy è importante. È importante che i ragazzi siano consapevoli di ciò. Se poi il ragazzo/a invia foto intime, potrebbe infatti essere considerato un reato.

Dati Telefono Azzurro
Ragazzi tra i 12 e i 18 anni**90%**
2017Non ha mai
Sexting con
nessuno**13,8%**
2017La percentuale di segnalazioni
al Telefono Azzurro riguardanti
il Sexting.**66%**Degli adolescenti ha ricevuto
"contenuti inaspettati" online.

Il Telefono Azzurro e Doxa
hanno rilevato che il 90% dei ragazzi tra i 12 e i
18 anni non aver mai parlato di
Sexting con i genitori.

Nell'anno 2020 rispetto al totale dei casi
gestiti dal servizio 1.96.96 di Telefono Azzurro
sulle problematiche relative a Internet, il 13,8%
riguarda, tra le altre, tematiche di sexting.

• La ricerca di Telefono Azzurro e Doxa
Kids "Have Your Say", realizzata nel 2018 e



Per una consulenza
e un supporto ti puoi
rivolgere 24/24 alla
linea gratuita 1.96.96 di
Telefono Azzurro.

Riferimenti Bibliografici:
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., &
Ólafsson, K. (2010). Risks and safety on the
internet: the perspective of European children:
full findings and policy implications from the
EU Kids Online survey of 9-16 year olds and
their parents in 25 countries.
- Lenhart, A. (2009). Teens and sexting (Vol.
15). Washington, DC: Pew Internet & American

Life Project. - "Il nostro posto nella Rete.
Quello che ogni genitore deve sapere:
prospettive, sfide e responsabilità".
Edizione aggiornata con i dati della
ricerca Telefono Azzurro & Doxa Kids 2017.
- "Have Your Say: Di' la tua: i bambini e
gli adolescenti protagonisti della sfida
digitale". Indagine Telefono Azzurro e
Doxa Kids 2019.



Definizione:

Il Sextortion viene definito dai ricercatori Wolak e Finkelhor (2016) come "la minaccia di condividere con terzi immagini sessuali della vittima, se quest'ultima non acconsente a fare ciò che le viene chiesto".

Caratteristiche:

Le due caratteristiche costanti sono l'esistenza di relazione di fiducia tra vittima e abusante e il conseguente ricatto. Tutto ciò può accadere:

- **Nel contesto di vita offline:** al finire di una relazione, amorosa o sessuale tra due persone, per la rottura o la riconciliazione;
- **Nelle relazioni online:** la vittima, dopo aver accettato dell'interlocutore acconsente a inviare immagini a sfondo sessuale, un video a sfondo sessuale e minacce di diffusione di immagini.

Può verificarsi tramite social network, app di dating, piattaforme di gioco online, conversazione telefonica, e-mail, altri siti web.

Dati:

- Il National Center for Missing & Exploited Children ha registrato, tra l'ottobre 2017 e l'ottobre 2018, più di 16,9 milioni di sextortion a danno di minori.
- NCMC (National Center for Missing & Exploited Children) gestisce CyberTipline, un servizio che consente ai fornitori di servizi di segnalare casi di sospetto sfruttamento.

1/4
2018

1 vittima su 4 ha meno di 12 anni.

2/3
2018

2 vittime su 3 sono ragazze, minacciate prima dei 16 anni.

Le vittime sono piuttosto allarmanti: spesso non si rendono conto del pericolo fino al momento della minaccia. Sono ragazze minacciate prima di essere minacciate. Le vittime vengono individuate sulle piattaforme online dove frequentano abitualmente e la minaccia viene fatta in privato: nel 60% dei casi entro due settimane dal primo contatto (Thorn, 2018).

• Un recente studio americano (Patchin & Hinduja 2020) ha indagato i comportamenti di sextortion in 5.568 studenti delle scuole medie e superiori statunitensi. Circa il 5% degli studenti ha riferito di essere stato vittima di sextortion, mentre circa il 3% ha ammesso di aver minacciato altri di condividere immagini ricevute

una volta vittima (Patchin & Hinduja, 2020).



Per una consulenza e un supporto ti puoi rivolgere 24/24 alla linea gratuita 1.96.96 di Telefono Azzurro.

Riferimenti bibliografici
- Patchin, J. W., & Hinduja, S. (2020). Sextortion among adolescents: Results from a national survey of US youth. *Sexual Abuse, 32*(1), 30-54.
- Thorn (2018). Sextortion Infographic. [https://www.thorn.org/wp-content/uploads/2018/10/Sextortion-Infographic-](https://www.thorn.org/wp-content/uploads/2018/10/Sextortion-Infographic-2018-Findings-V2.pdf)

2018-Findings-V2.pdf
- Wolak, J., Finkelhor, D. (2016). Sextortion: findings from an online survey about threats to expose sexual images. *Thorn & Crimes Against Children Research Center*.
- <http://www.missingkids.com/theissues/sextortion>



Supportato da:
Google.org**Definizione:**

Con il termine sharenting, derivante dalla crasi tra parenting (genitorialità) e sharing (condividere), si indica l'uso del social network da parte dei genitori per condividere immagini, video e informazioni dei propri figli.

Caratteristiche:

- **Motivazioni:** cosa spinge i genitori a pubblicare contenuti che riguardano i figli? Tra i motivi principali vi sono, ad esempio, la volontà di coinvolgere la famiglia allargata nella crescita dei figli, il senso di orgoglio e soddisfazione nel mostrare momenti importanti, il successo dei figli, il desiderio di ricevere supporto nei compiti evolutivi e nei compiti dei figli (Brosch, 2016; Marasli et al., 2018).
- **Che cosa si condivide:** di solito si condividono immagini costitutive e significative della crescita del figlio/a, come "di famiglia online", immagini di nascita o addirittura prima di postare le foto della propria famiglia (Schoenebeck, 2015).
- **Potenziati rischi:** il diritto al proprio ritratto, impossibilitato a dare il proprio consenso, è così tutelato che può essere impropriamente utilizzato dall'originale ricerca di informazioni "indirette" sono ricavabili da una foto? È importante riflettere e prendere in considerazione tutti questi aspetti prima di postare foto che ritraggono i propri figli.
- **Conoscenza dei figli adolescenti?** Non sono solo i genitori che hanno indagato la percezione e l'opinione dei figli adolescenti circa la pratica di sharenting da parte dei genitori. In uno studio che ha coinvolto 14 anni è emerso che, in generale, la pratica di sharenting da parte dei propri genitori, a sperimentare la pratica di sharenting sono inoltre una parte dei genitori e propongono di sharenting topic, alla frequenza di sharenting da ultimo di sharenting loro il permesso di sharenting dei post (Ouvrein & Vermeij, 2019).

Dati:**195**
/Anno

Media annuale delle volte in cui un minore appare in foto pubblicate sul web dai genitori.

• Secondo uno studio dell'associazione inglese "Parent Zone", pubblicato nel 2015, ogni anno un bambino appare in media in 195 istantanee pubblicate nel web dal genitore e che, al compimento dei 5 anni, sarà protagonista di circa 1.969 foto pubblicate online.

<https://cf.nearpod.com/neareducation/new/Webpage/813165079/iconoriginal.pdf?AWSAccessKeyId=AKIA5LQSO4AXIHKV2NEC&Expires=2147483647&Signature=wwu6AricaY3%2F1SDnP1PkWqlvgnU%3D>

sharenting, con una frequenza temporale e con una audience variabili.



Per una consulenza e un supporto ti puoi rivolgere 24/24 alla linea gratuita 1.96.96 di Telefono Azzurro.

Riferimenti bibliografici

- Brosch, A. (2016). When the child is born into the internet: Sharenting as a growing trend among parents on Facebook. *The New Educational Review*, 45(1), 225-235.
- Kumar, P., & Schoenebeck, S. (2015). The Modern Day Baby Book: Enacting Good Mothering and Stewarding Privacy on Facebook. *Proceedings of the 18th ACM Conference on Computer Supported Cooperative Work & Social Computing*, 1302-1312.
- Marasli, M., Suhendan, E., Yilmazturk, N. H., & Cok, P. (2018). Parents' Shares on Social Networking Sites About their Children: Sharenting. *The Anthropologist*, 24(2), 399-406.
- Ouvrein, G., & Vermeij, K. (2019). Sharenting: Parental adoration or public humiliation? A focus group study on adolescents' experiences with sharenting against the background of their own impression management. *Children and Youth Services Review*, 99, 319-327.
- "Have Your Say: Di' la tua i bambini e gli adolescenti protagonisti della sfida digitale". Indagine Telefono Azzurro e Doss Kids 2019.



Cassetta degli attrezzi

Azzurro Academy propone alcune attività pratiche per promuovere la consapevolezza digitale negli allievi. Alcune di queste attività (schematizzate in schede) sono pensate per gli studenti della Scuola Primaria.

Ciò che le accomuna è la volontà di fare emergere sentimenti, promuovere la riflessione e l'empatia.

Tutte le iniziative possono essere attuate in presenza o a distanza, in modo sincrono o asincrono. La loro efficacia dipende SEMPRE anche dalla competenza del docente nel gestire anche le risorse digitali.



Time To Climb

Tecnologie digitali per svolgere compiti di realtà, coinvolgere, giocare e apprendere

La scelta di affrontare in questo intervento per primi i PROBLEMI e i PERICOLI del digitale non va nel senso di auspicare la rinuncia alle nuove tecnologie.

Se il docente saprà selezionare le applicazioni, integrarle tra loro e proporle agli studenti per attuare compiti di realtà, esse forniranno loro le chiavi dell'autonomia nell'apprendimento. Nel contempo il gioco e le opportunità creative costruiranno relazioni

Una proposta

Scrittura collaborativa con Book Creator
<https://app.bookcreator.com/>

Accedo con account Gmail

Inserisco il codice di una biblioteca in
<https://app.bookcreator.com/join-library>
(esempio YGT7QD creata da
triziamul@gmail.com) e in questo modo posso:

- scrivere il mio libri
- leggere, ma non modificare, i libri di tutti
(esempio come utente
patriziamulinacci@istitutocatullo.edu.it)

Gestire una bacheca virtuale

linoit.com è un'applicazione che consente, anche nella versione gratuita, di creare un numero illimitato di bacheche da condividere con studenti e colleghi gestendo le consuete opzioni (privato, pubblico, ...).

Bacheche virtuali

linoit.com è una risorsa gratuita

Log in con account Google

Log in con account Google



Sign up with Google

Please enter your information to sign up with your Google account

Username (Name used in lino)

Patrizia Mulinacci

Username is not specified, or the specified username is too short or long or contains characters which cannot be used. You can use a username between 6 and 32 characters in length that consists of alphabets, digits, hyphen and underscore.

Email Address

patrizia.mulinacci@liceogambara.edu.it

Language

English ▼

☒ Accept our [Terms of Use](#)

Scegliamo il nome da visualizzare sul canvas

The screenshot displays the Patmul user interface. At the top, a yellow header bar contains the user's profile icon, the name 'Patmul', and navigation links: 'My Page', 'My Canvases', 'My Groups', 'Favorites', 'Tasks', and 'Trash'. A search bar is located on the right side of the header.

Below the header, the 'My Canvases' section is visible, with the subtitle 'You can create as many canvases as you like!'. It shows two existing canvases: 'Main' (represented by a corkboard icon) and 'Someday' (represented by a dark square icon). A blue button labeled 'Create a new canvas' is positioned to the right of these canvases. A 'More»' link is located at the bottom right of the 'My Canvases' section.

Below 'My Canvases' is the 'Updated Canvases' section, with the subtitle 'What's new!'. It features a tabbed interface with 'All', 'My', 'Group', and 'Favorite' tabs. The 'All' tab is selected, showing a list of updated canvases. The first entry is 'Someday' by Patmul, dated '0 minutes ago'. The second entry is 'How to lino'.

On the right side of the interface, there are two additional sections. The 'Tasks' section shows the current date 'Today Wed, Mar 17' and a task 'Create a new canvas!'. The next date is 'Tomorrow Thu, Mar 18' with the status 'No task'. A 'More»' link is at the bottom of this section. The 'My Groups' section has the subtitle 'Let's create a group and share canvases and stickies with your friends.' and a 'Create a new group»' link. The 'Users' section is partially visible at the bottom.

Scegliamo il titolo del Canvas, lo sfondo e le opzioni di accesso

My Canvases

[Canvases](#) | **Create New Canvas**

Create a new canvas

Name

Background **lino** Solid colors Upload an image



Access to Canvas
(Publicity)

- ☐ For my own private use
No one may see the canvas but you
- ☐ Show stickies to everyone
Other people may not post stickies (Everyone in the world can see them)
- ☒ Everyone may post stickies

Ho creato il canvas Iodigitale:



La rete non dimentica di Patrizia Mulinacci

percorsi sull'identità digitale (disciplina Educazione Civica)

Azzurro Academy

← → ↻ azzurro.it/news_eventi/nuovi-webinar-del-progetto-cittadinanza-digitale-sul-portale-azzurro-academy/

Nuovi webinar del progetto Cittadinanza Digitale sul portale Azzurro Academy



Con il lancio di **Azzurro Academy**, Telefono Azzurro ha voluto creare un portale di formazione e informazione rivolto ad adulti e giovani per affrontare insieme le sfide della rete.

Attività per la Scuola secondaria di II grado

[Azzurro Academy](#)

Nell'incontro dell'11 marzo ad esempio si è parlato di **consapevolezza**

“Chi sei tu in rete?”

Invitiamo gli studenti (ma anche genitori e docenti) a
GOOGLARSI

Ricerca in modo efficace

L'attività è interessante e utile soprattutto se insegniamo agli allievi a utilizzare:

- strumenti di *ricerca avanzata*
- *chiavi di ricerca* verificandone spesso validità ed efficacia....

Qualche esempio

[Perfezionare le ricerche sul Web - Guida di Ricerca Google](#)

Operatori di ricerca

@ (cercare nei social media)

"" (parole giustapposte)

filetype: (estrai solo i file con l'estensione specificata)

site: (solo nel dominio specificato)

Hai mai provato a cercare

@tuo_cognome tuo_tuonome

"tuo_cognome tuo_tuonome"

tuo_cognome filetype:pdf

tuo_cognome filetype:png

Gli operatori si possono combinare

Per esempio:

Quali risultati restituirà la ricerca?

"marzia vacchelli" filetype:pdf site:liceogambara.edu.it

Molto utile selezionare tra gli *Strumenti* l'intervallo di date dei risultati:

Un esempio di ricerca con intervallo di date



"mulinacci patrizia" filetype:pdf



Tutti

Maps

Notizie

Immagini

Video

Altro

Impostazioni

Strumenti

Qualsiasi lingua ▼

1 gen 2008 – 12 lug 2010 ▼

Tutti i risultati ▼

Cancella

corrieredibologna.corriere.it › media › pdf › commi... PDF


Scarica le commissioni - Corriere Bologna





11 giu 2010 — **MULINACCI PATRIZIA** N. IL 08/01/1974 (TS). PROVENIENTE DA: IMOLA - IST
PROF INDUSTRIA E ARTIGIANATO IPIA F.ALBERGHETTI - SEZIONE, VIALE ...

Ricerca immagini

- verificare le licenze Creative Commons
- utile la ricerca inversa immagini


Esempio di ricerca inversa immagini



 download.jfif   

Tutti Immagini Maps Shopping Altro Impostazioni Strumenti


Circa 4 risultati (0,77 secondi)



Dimensioni immagine:
259 × 194


Trova altre dimensioni di questa immagine:
Tutte le dimensioni - Piccole - Grandi

Possibile ricerca correlata: [polar ice cap](#)

[en.wikipedia.org › wiki › Polar_i...](#)  Traduci questa pagina


Polar ice cap - Wikipedia


A **polar ice cap** or **polar cap** is a high-latitude region of a planet, dwarf planet, or natural satellite that is covered in ice. There are no requirements with respect to ...

[nsidc.org › arcticsealancenews](#)  Traduci questa pagina


Arctic Sea Ice News and Analysis | Sea ice data updated daily ...

Polar ice cap





Tradotto dall'inglese - Una calotta polare o calotta polare è una regione ad alta latitudine di un pianeta, pianeta nano o satellite naturale coperto di ghiaccio. [Wikipedia \(inglese\)](#)

Vedi la descrizione originale 

Ricerche correlate

[Visualizza altri 15 elementi](#)

