

Ragazzi e bambini sono online, grazie a un mondo di possibilità tecnologiche sempre più accessibili e in continua evoluzione. Questa tendenza può portare grandi vantaggi ma anche rischi di varia natura, come è facilmente verificato da insegnanti e genitori nella vita quotidiana e confermato dai dati raccolti nella ricerca che è alla base di questa pubblicazione.

La "cassetta degli attrezzi" parte dalla rilevazione delle problematiche concrete dei ragazzi delle scuole italiane ed offre una descrizione precisa degli scenari più diffusi e delle prime strategie da adottare per evitare che i problemi si acuiscono.

Alla stesura del manuale hanno contribuito professionisti di settori diversi, in modo da offrire uno sguardo sfaccettato e multidisciplinare ai problemi che scaturiscono da un uso non appropriato di Internet e delle nuove tecnologie. Arricchito da costanti rimandi a teorie già consolidate e materiali di approfondimento disponibili online, costituisce uno strumento prezioso per avvicinarsi al mondo digitale di bambini ed adolescenti.

Giulia Mura è assegnista di ricerca presso l'Università degli Studi di Milano Bicocca. Dottorata nel 2011 presso il QUASI (Centro di Studio sulla Qualità della Vita nella Società dell'Informazione, presso l'Università degli Studi di Milano-Bicocca) con una tesi sulla diffusione del cyberbullismo nel mondo, si occupa dal 2009 di giovani, conflitto e nuove tecnologie. In questi anni ha lavorato con ricercatori di paesi diversi (come Brasile, Colombia, India, Turchia, UK...) sul tema delle ICT e del loro uso tra i ragazzi e nelle scuole.

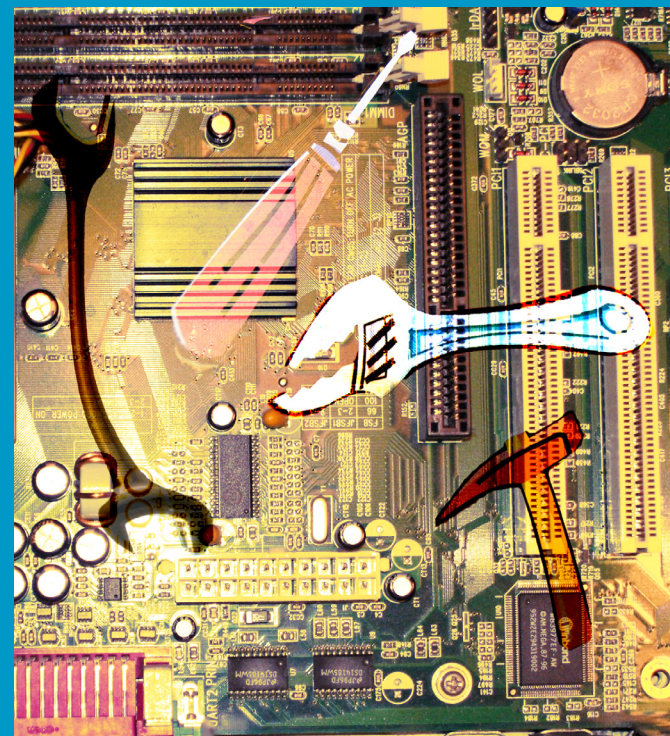
Davide Diamantini è professore associato presso il Dipartimento di Scienze Umane della Formazione dell'Università di Milano-Bicocca. Dal 1994 svolge attività di ricerca e insegnamento universitario. Le attività di ricerca principali sono rivolte a tre aree di indagine: la società dell'informazione e il ruolo delle nuove tecnologie ICT nel contribuire alla determinazione di comportamenti sociali e stili di consumo; l'innovazione tecnologica e il trasferimento scientifico tecnologico collegato alle dinamiche territoriali di competitività delle attività imprenditoriali; l'analisi socio-cognitiva di comportamenti individuali e sociali. Davide Diamantini è vicedirettore del Centro Interdipartimentale Qua_si Universiscuola – Qualità della vita nella società dell'Informazione e autore di oltre 80 pubblicazioni.

Giulia Mura, Davide Diamantini

Studenti e rete. La cassetta degli attrezzi per insegnanti e genitori

Giulia Mura
Davide Diamantini

Studenti e Rete



la cassetta degli attrezzi
per insegnanti e genitori

€ 10



Giulia Mura

Davide Diamantini

Studenti e rete

La cassetta degli attrezzi per
insegnanti e genitori

Studenti e Rete. La cassetta degli attrezzi per insegnanti e genitori
Giulia Mura, Davide Diamantini

ISBN: 9788898091409

AICA - Associazione Italiana per l'Informatica ed il Calcolo Automatico

P.le Morandi 2 - 20121 Milano

Tel.: +39.02.764550.1 Fax: +39.02.76015717

Email: aica@aicanet.it

Web: www.aicanet.it

Prima edizione, finito di stampare nel mese di febbraio 2016
presso Jona srl - Paderno Dugnano, Milano

Sommario

Introduzione	7
Aspetti problematici nell'uso delle ICT	11
Aggressioni online – Cyberbullismo	13
Sexting e materiale sessualmente esplicito	17
Il sexting	17
Materiale sessualmente esplicito	19
Privacy/Diffusione di dati personali	21
Incontri di persona con persone conosciute online	27
Comportamenti dannosi per la salute	31
Le dipendenze e la tecnologia	35
Uso problematico delle tecnologie	36
Gioco online	37
LE SCHEDE DI APPROFONDIMENTO	43
Scheda 1: l'effetto di disinibizione online (Suler 2004)	44
Scheda 2: il disimpegno morale (Bandura 1990)	46
Bibliografia	51
Ricerca nazionale sulla percezione dei problemi e sulle competenze legate alle ICT nel mondo della scuola	55
I risultati principali	57
Il campione e la somministrazione	59
Il questionario	63

Ringraziamenti

Questo manuale nasce dal lavoro del gruppo di ricerca "Dimensione etica della competenza digitale", creato nel 2014 dall'unione di Aica, Università degli Studi di Milano-Bicocca e Telefono Azzurro.

Alla redazione dell'opera hanno contribuito il Dott. Stefano Tiberti per quanto concerne gli aspetti legali e del Dott. Piero Itta per quanto riguarda il fenomeno della dipendenza da gioco d'azzardo. A loro vanno i nostri sentiti ringraziamenti, per il prezioso apporto fornito.

Visita il sito!

Il pdf di questo volume è liberamente scaricabile nel sito

www.cassettadegliattrezzi.aicanet.it

dove è possibile trovare numerosi materiali
di approfondimento ed uno spazio dedicato
al confronto su queste tematiche



Mura, Diamantini, 2015 CC BY-NC-ND 2.5 IT

Quest'opera è distribuita con Licenza Creative Commons Attribuzione
- Non commerciale - Non opere derivate 2.5 Italia.

Studenti e rete
la cassetta degli attrezzi dell'insegnante

Introduzione

Il manuale che avete tra le mani nasce da una riflessione: non tutte le questioni sorte in seguito all'introduzione delle nuove tecnologie nel contesto scolastico sono state risolte. Permangono perplessità, incongruenze e situazioni critiche, che spesso i professori devono fronteggiare senza un supporto adeguato. Per questo nasce la "*cassetta degli attrezzi*", un progetto multimediale che intende rispondere in modo al contempo esaustivo e pratico ad alcune delle problematiche più frequenti tra i ragazzi.

L'educazione all'uso delle tecnologie implica l'acquisizione di competenze in tre distinti ambiti (Calvani, Fini e Ranieri, 2010):

- *Tecnologico*: per affrontare una tecnologia in continuo sviluppo è necessario coltivare atteggiamenti flessibili, esplorativi, adattativi.
- *Cognitivo*: la possibilità di accedere facilmente a moltissime informazioni, di ogni tipo e provenienza aumenta la necessità di leggere, selezionare, interpretare e valutare i dati, costruire modelli astratti e soprattutto valutare la loro pertinenza e affidabilità.
- *Etico*: sapersi comportare adeguatamente nel cyberspazio significa prestare attenzione sia alla tutela personale (proteggersi dai rischi, garantire la propria sicurezza) che al rispetto degli altri. Tra i temi che ricadono in questo ambito vi sono quelli della privacy, della proprietà e del copyright, della netiquette e socioquette¹ (netiquette per social network)...

¹ In Internet, il complesso delle regole di comportamento volte a favorire il reciproco rispetto tra gli utenti.

Gli insegnanti sono chiamati a rispondere a queste nuove esigenze educative, ma spesso anche ai problemi che derivano proprio da un uso scorretto delle tecnologie da parte dei ragazzi.

Se fino a poco tempo fa risultava una novità il fatto che praticamente tutti ragazzi avessero accesso ad Internet, e ci si interrogava sull'opportunità o meno di lasciar avere il cellulare a scuola, oggi è già normale che cellulare e Internet siano un tutt'uno, e la loro diffusione tra bambini e adolescenti è capillare.

Anche i cambiamenti nei siti e nelle applicazioni in uso tra i ragazzi (e quindi nelle relative preoccupazioni dei genitori e nella graduatoria dei "luoghi a rischio") sono velocissimi, difficili da seguire. Prima c'era MySpace, abbandonato in favore di Facebook, oggi sembra già che i più giovani stiano lasciando Facebook in favore di altri siti più "agili" o semplicemente diversi (come Ask, Snapchat, Chatroulette, ecc.). Dagli SMS a Messenger, a Skype a WhatsApp, anche la comunicazione istantanea ha rapidamente cambiato luogo e forma.



Figura 1: Il numero di social media cresce e cambia molto rapidamente.

"Social media collage", immagine di: Yoel Ben-Avraham Licenza: CC BY-ND 2.0

Il costante cambiamento della dimensione tecnologica potrebbe scoraggiare i tentativi di intervento, ma le capacità che sottendono un uso responsabile di Internet non sono altrettanto variabili. Una buona preparazione negli aspetti cognitivi ed etici della vita virtuale (ma anche della vita quotidiana!) permetteranno una navigazione sicura ai ragazzi.

Si potrebbe essere tentati di bloccare l'accesso alle tecnologie ed alla rete, e garantire in tale modo la sicurezza dei più piccoli, ma tale approccio rischia di privarli della possibilità di godere degli aspetti positivi apportati da queste tecnologie. È necessario trovare un equilibrio tra protezione e libertà di esplorazione, fornendo ai ragazzi gli strumenti necessari per rispondere adeguatamente ai rischi della rete.

Aspetti problematici nell'uso delle ICT

Le ricerche svolte finora dagli esperti del settore sembrano suggerire che le tipologie di problematiche incontrate dai ragazzi nell'uso delle ICT permangono relativamente stabili nel tempo. Cambia sicuramente la loro diffusione, che cresce al crescere della diffusione delle tecnologie stesse e dell'abbassamento dell'età media di accesso.

Una distinzione importante da fare a questo punto dell'analisi è quella tra *rischio* e *danno*: trovarsi in una situazione di potenziale rischio non significa automaticamente venirne danneggiati. Ciò accadrà solo se non si dispone degli strumenti necessari per far fronte alla situazione, che si tratti della pubblicità aggressiva di un sito dai contenuti inappropriati (come le finestre pop-up di siti per il gioco d'azzardo che sbucano inaspettatamente al cliccare su altri link) o del commento maligno di un coetaneo su un Social Network (Livingstone et al., 2011).

Spesso bambini e adolescenti mettono in atto strategie volte a prevenire ciò che ritengono rischioso, (ad esempio evitando di cliccare sui link che hanno identificato come maligni), o cercano di rispondere ai problemi con i quali si confrontano, magari ricorrendo al supporto degli amici. Più raramente invece i ragazzi si rivolgono agli adulti di riferimento, come i genitori o gli insegnanti. Per questo è importante che i genitori e la scuola evitino di demonizzare le tecnologie. Solo così infatti si potrà instaurare una comunicazione aperta e creare degli spazi in cui discutere le esperienze online dei ragazzi, e gli eventuali problemi insorti.

La scuola può supportare nei singoli ragazzi la capacità di riconoscere un rischio potenziale, evitarlo o rispondere in modo adeguato. Allo

stesso tempo può anche avvalersi del grande potenziale rappresentato dal gruppo dei pari, promuovendo all'interno del gruppo classe o della scuola delle chiare politiche anti-bullismo, delle azioni di peer-mediation o più in generale un clima in cui le aggressioni online e la diffusione di altri comportamenti potenzialmente pericolosi non sia considerato "cool" (Heirman e Walrave 2012). Nella maggior parte dei casi infatti gli episodi problematici coinvolgono ragazzi che si conoscono tra di loro (Mitchel et al. 2014).

L'attenzione agli aspetti cognitivi legati all'uso delle ICT permetterà di sviluppare un approccio critico rispetto ai contenuti della rete. Sebbene la revisione critica delle fonti sia una pratica che dovrebbe essere applicata sempre nella vita quotidiana, la facilità con cui il web mette a disposizione un enorme quantità di informazioni rende ancora più importante sviluppare la capacità di scegliere e scartare. *Bisogna assicurarsi che i ragazzi imparino a valutare se le informazioni che hanno a disposizione arrivano da una fonte attendibile, o anche solo identificabile, quali potrebbero essere gli interessi della fonte e quali le sue credenziali.* Soprattutto in caso di scambi e interazioni, è importantissimo fare in modo che i ragazzi si chiedano sempre perché una certa informazione gli viene richiesta, se c'è veramente bisogno di fornirla, e quali potrebbero essere le ripercussioni di una loro apertura (Doctorow 2011²).

La riflessione sugli aspetti etici legati all'uso delle tecnologie permetterà di non cadere vittima di alcuni meccanismi tipici delle comunicazioni virtuali, che portano ad esempio all'adozione di un linguaggio più aggressivo rispetto a quello quotidiano, o di comportamenti più disinibiti. Alcune caratteristiche delle comunicazioni mediate da schermo, esplorate ad esempio dalla teoria della disinibizione online (vedi scheda 1), o riconducibili ai meccanismi di disimpegno morale (vedi scheda 2) facilitano l'attuazione di comportamenti che nella vita quotidiana non verrebbero praticati.

² Dall'intervento di Cory Doctorow, visionabile sul canale YouTube di TedxObserver all'indirizzo www.youtube.com/watch?v=RAGjNe1YhMA

Aggressioni online - Cyberbullismo

I comportamenti aggressivi online possono assumere svariate forme: l'aggressione può essere verbale, sotto forma di immagini, può avvenire anche attraverso un bombardamento di messaggi o al contrario usando la totale esclusione di un soggetto da dei gruppi. Può essere attuata da amici e compagni, da persone conosciute solo online o da perfetti sconosciuti. I ragazzi possono esserne vittime in prima persona o semplicemente esserne testimoni.

Nella maggior parte dei casi i ragazzi riescono a rispondere in modo adeguato a queste esperienze, ad esempio bloccando la persona che li sta offendendo. Ma in alcuni casi l'impatto emotivo può essere più forte, e la gestione del problema non così immediato.

Essere vittima di attacchi online, può rivelarsi estremamente doloroso per chiunque ne sia vittima e purtroppo le cronache hanno già riportato casi dagli esiti particolarmente drammatici.

Non vi è una definizione univoca di cosa distingua una semplice aggressione online dal vero e proprio cyberbullismo e diverse dimensioni entrano in gioco del caratterizzare il problema. Gli attacchi possono avvenire una volta essere ripetuti nel tempo, provenire da un singolo soggetto o da varie persone, note o sconosciute alla vittima, ed il contenuto aggressivo può essere intenzionale o frutto di un fraintendimento o di una idea distorta di scherzo amichevole.

Quelle che seguono sono solo alcune delle forme che il cyberbullismo può assumere, ma la creatività dei ragazzi e il costante cambiamento tecnologico rende praticamente impossibile compilare un

elenco esaustivo del fenomeno:

- Mandare SMS o email dal contenuto cattivo o aggressivo.
- Lasciare commenti spiacevoli sulle pagine dei Social Network, ad esempio Facebook.
- Diffondere pettegolezzi o informazioni false e denigratorie.
- Rendere pubbliche conversazioni private.
- Mettere in internet foto o video dal contenuto imbarazzante o farle circolare tra amici e conoscenti.
- Creare pagine internet che prendono in giro o denigrano qualcuno.
- Rubare l'ID virtuale di qualcuno ed usarlo per fare danni...

Tutti i comportamenti sopra descritti sono potenzialmente illeciti in quanto idonei a violare la libertà personale e la riservatezza delle vittime, ed addirittura spesso integrano veri e propri reati (violenza morale, ingiuria o diffamazione, sostituzione di persona).

Generalmente i ragazzi sono restii a rivolgersi ad un adulto per cercare aiuto, spesso perché *temono che la conseguenza sarà la riduzione della libertà di accesso al cellulare o a Internet, o anche perché non percepiscono genitori ed insegnanti come in grado di aiutare* (Telefono Azzurro, Eurispes 2012) e questo può portare ad una esacerbazione del problema.

COSA FARE

I primi consigli da dare nel caso un ragazzo sia vittima di attacchi online sono (Mura, Diamantini 2013):

- *Non rispondere ai messaggi dei cyberbulli*: anche quando la tentazione è molto forte, è sempre consigliabile evitare di dare al bullo sia la soddisfazione che il materiale con il quale proseguire i suoi attacchi.

- *Bloccare l'aggressore*: spesso questa semplice mossa scoraggerà i bulli meno "intraprendenti", evitando un'escalation del conflitto.
- *Parlarne con qualcuno*: il ragazzo che si trova coinvolto in un episodio di cyberbullismo non dovrebbe mai avere la sensazione di essere solo con il suo problema. È fondamentale che sappia di poter contare sul supporto degli adulti di riferimento, siano i genitori, gli insegnanti o la Polizia.
- *Salvare l'evidenza degli atti di cyberbullismo*: non è per forza necessario che tali messaggi vengano letti tutti, visto che questo può essere molto doloroso, ma è fondamentale conservare l'evidenza degli attacchi subiti. Può infatti essere utile, non solo per capire chi sta sferrando gli attacchi ma anche come materiale da dare, eventualmente, alle compagnie che forniscono i servizi attraverso i quali viaggia l'attacco o alla polizia, per aiutarli a porre fine a tali episodi.
- *Cambiare gli account*: la prima mossa da attuare nel caso si sospetti una intrusione nei propri account è quella di modificarne le password. In casi più gravi si può anche scegliere una soluzione più radicale, modificando anche gli indirizzi e-mail, cancellando le pagine di social network e così via. Una via di mezzo consiste nel sospendere momentaneamente l'uso dei contatti per riattivarli nel momento in cui il problema si sia risolto, o cancellarli definitivamente in una fase successiva.
- *Contattare i siti "colpevoli"*: nel caso in cui siano in circolazione immagini, video o informazioni lesive per la vittima, è necessario innanzi tutto verificare se il sito che li ospita stia violando le condizioni sulla privacy. Quindi bisogna contattare i gestori del sito con una mail che riporti le URL delle pagine che contengono le informazioni di cui si desidera la rimozione, così come la copia esatta delle informazioni incriminate e una dichiarazione della propria identità.
- *Chiarire che tali condotte sono illecite*, e quindi passibili di azioni giudiziarie se non di vera e propria denuncia penale alle autorità competenti, così che chi è vittima di tali fatti sia consapevole dei propri diritti.

Sexting e materiale sessualmente esplicito

Il sexting

Con questo termine ci si riferisce alla pratica di *scambiarsi immagini sessualmente esplicite o testi inerenti al sesso attraverso i mezzi informatici*.

I primi dati su questo fenomeno sono arrivati dagli Stati Uniti, ma negli ultimi anni la pratica è andata diffondendosi anche in Italia. Secondo una ricerca, svolta nel 2012 da Telefono Azzurro ed Eurispes, in Italia oltre un adolescente su quattro ha ricevuto sms/mms/video a sfondo sessuale, mentre solo uno su dieci ammette di averne inviati. Dobbiamo però immaginare che questo dato sia una sottostima della reale portata del fenomeno, a causa della naturale reticenza delle persone ad ammettere comportamenti «socialmente riprovevoli» anche durante delle interviste anonime.

Tra i motivi che spingono al *sexting* vi sono il semplice divertimento, le richieste del partner, lo scherzo, la voglia di emulare amici e amiche, ma anche il desiderio di provocare e creare imbarazzo o perfino una forma di «microprostituzione» nella quale le immagini vengono inviate in cambio di soldi o ricariche del cellulare. Tra i rischi a cui ci si espone però non vi è solo quello di rimanere incastrati in una dinamica di prostituzione, ma molto più banalmente di vedere la propria intimità esposta al mondo, nel momento in cui il legame di fiducia tra chi ha inviato la foto e chi l'ha ricevuta venisse a mancare.

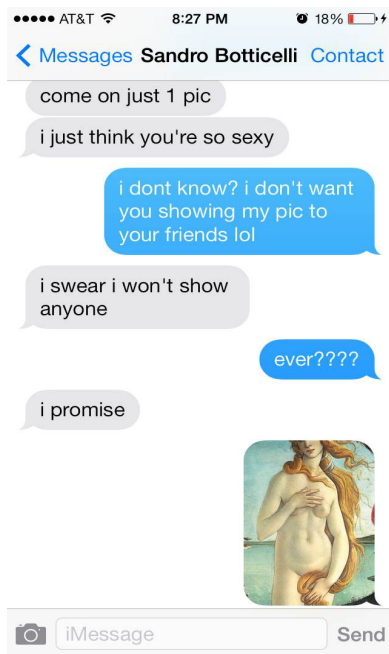


Figura 2: Simulazione di una conversazione di sexting usando la Venere di Botticelli. Autore: Amphiggins. Licenza: CC BY-SA 3.0

I ragazzi possono decidere di scambiare immagini a sfondo sessuale a causa di:

- la pressione del gruppo: tutti lo fanno (o così dicono);
- il desiderio di dare un'immagine accattivante e sexy di se, o evitare le etichette di brutta/o, bacchettona/e e così via, e di provare la propria identità sessuale;
- essere in cerca di approvazione e complimenti rispetto al proprio aspetto;
- il desiderio di sperimentare qualcosa di nuovo ed eccitante, magari in un momento di noia;
- il fatto di sentirsi perfettamente sicuri di una relazione, magari a

- distanza, e mandarli quindi con la convinzione che non verranno condivisi(salvo doversi in alcuni casi ricredere)
- un semplice cedere a delle richieste insistenti senza riflettere a sufficienza sulle conseguenze del gesto;
 - sentirsi obbligati ad rispondere a delle richieste aggressive o che usano il ricatto;

Materiale sessualmente esplicito

I contenuti a sfondo sessuale sono estremamente diffusi in Internet, e può capitare che ragazzini curiosi esplorino la rete proprio in cerca di questo tipo di informazioni. Spesso però l'esposizione a materiale sessualmente esplicito non è attivamente ricercata, ma avviene attraverso modalità che possono risultare problematiche o aggressive per i giovani naviganti (Mitchel et al. 2014). Tra le forme di esposizione a rischio vi sono:

- *inviti a sfondo sessuale*: ovvero le richieste di intraprendere interazioni o conversazioni a sfondo sessuale, o di fornire informazioni a sfondo sessuale. Questo tipo di richieste può arrivare da una persona conosciuta o da sconosciuti, da parte di minorenni ma anche da soggetti adulti. La comunicazione può assumere forme più o meno aggressive e minacciose nei confronti della giovane vittima, e si può facilmente instaurare un circolo vizioso in cui la minaccia di diffondere del materiale "compromettente", magari fornito volontariamente dal giovane in un primo momento, viene usata per ricattare e costringere a certi comportamenti.
- *esposizione a materiale sessualmente esplicito*: ovvero visione di immagini di persone nude, o impegnate in atti sessuali mentre si stava cercando tutt'altro, ad esempio svolgendo una ricerca non collegata, o aprendo una email o ancora seguendo un link.

Sexting e reati penali

È opportuno sapere che l'utilizzo di materiale sessualmente esplicito nelle comunicazioni online e nei Social Network può integrare dei reati, anche gravi:

- *inviare materiale a sfondo sessuale a soggetti non consenzienti può integrare il reato di molestie sessuali.* Non è necessario che si tratti di immagini o video a contenuto esplicitamente sessuale, basta anche qualsiasi messaggio a sfondo erotico;
- *detenere o procurarsi materiale pornografico (cioè esplicitamente a sfondo sessuale) che riguardi minori di età integra il reato di detenzione di materiale pornografico.* Sebbene comunemente si associ la pedofilia a fenomeni che riguardino solo adulti maturi e "bambini", in realtà le norme riguardano anche comportamenti attuati comunemente tra di loro da ragazzi in età adolescenziale (ad esempio scambio di materiale sessuale esplicito tra compagni di scuola superiore che riguardi loro coetanei). È necessario fornire adeguata informazione sul fatto che tali condotte possono assumere rilevanza penale.

COSA FARE

Le azioni che possono essere intraprese per risolvere questo tipo di situazioni sono simili a quelle già spiegate per i casi di cyberbullismo:

- I ragazzi possono prima di tutto chiedere alla persona che li sta infastidendo di smettere.
- Se questo non è sufficiente potranno bloccare il contatto.
- In casi più gravi si può cambiare il proprio numero di cellulare o oscurare/cancellare gli account di SNS e IM.
- Se questo non bastasse, o se il caso in questione viene ritenuto particolarmente grave, è possibile rivolgersi alle Forze dell'Ordine.

Privacy/Diffusione di dati personali

Parlare della gestione della privacy online significa occuparsi:

- da un lato delle informazioni che i ragazzi diffondono online in modo consapevole, ma a volte non furbo;
- dall'altro di come difendersi da meccanismi che portano alla involontaria rivelazione di informazioni personali.

Chi può entrare in possesso delle informazioni che immettiamo online? La preoccupazione più ovvia è che vengano usate da adulti o da altri ragazzi male intenzionati. Ma molto siti raccolgono informazioni per poi venderle alle aziende che si occupano di marketing, spesso bypassando le norme che dovrebbero proteggere i più piccoli dal bombardamento pubblicitario.

Un ultimo aspetto connesso alla difesa della privacy riguarda la difesa della propria reputazione online: le informazioni condivise sui social network a beneficio degli amici potrebbero infatti ritorcersi contro a scuola o nel momento in cui si vuole cercare lavoro. I dati diffusi, inoltre, rischiano di essere utilizzati da altri (amici, conoscenti, o anche estranei) senza che il legittimo titolare ne sia a conoscenza e magari per scopi riprovevoli.

Come utilizzare legittimamente i dati altrui

È importante sapere che l'utilizzo di qualsiasi materiale che contenga dati personali altrui è subordinato al *consenso*: infatti chi detiene o utilizza materiale che contenga dati personali altrui (soprattutto im-

magini o informazioni rilevanti sul loro status sessuale o personale) è obbligato dalla legge al rispetto della privacy, per cui valgono queste due raccomandazioni generali:

- non postare o diffondere online materiale che contenga immagini o informazioni personali di altri senza avere preventivamente ottenuto il consenso (non necessariamente espresso in termini formali, sono sufficienti comportamenti chiari e non equivoci);
- sapere che chiunque acquisisce, diffonde o utilizza indebitamente dati personali altrui è civilmente obbligato a risarcire tutti i danni, patrimoniali e non, causati, ed è quindi passibile di azione legale. Inoltre l'illecita acquisizione di dati personali altrui (fraudolenta o clandestina) è un vero e proprio reato, come tale passibile di sanzioni penali che possono essere assai gravi.

Cosa si può fare per aiutare i ragazzi a difendere la propria privacy online? Innanzitutto, come per tutte le altre problematiche trattate, è fondamentale aprire il dialogo, capire quale è la visione dei ragazzi sul tema, cosa ritengano faccia parte della sfera pubblica e cosa di quella privata. In questo modo sarà possibile *negoziare un livello di condivisione di immagini, pensieri e più in generale informazioni che sia accettabile e sicuro*.

Quindi bisognerà iniziare a *porre più attenzione alle informazioni che i siti web e le applicazioni scaricate sugli smartphone raccolgono durante il loro uso*: spesso si accettano i termini di utilizzo senza porre troppa attenzione al fatto che viene richiesto l'accesso, ad esempio, alla nostra location o al nostro elenco dei contatti, entrambe informazioni estremamente sensibili (Madden, M., Lenhart, A., Cortesi, S., Gasser, 2013).

L'involontaria condivisione di informazioni avviene attraverso una serie di meccanismi che includono l'errato settaggio delle impostazioni della privacy, l'involontaria accettazione di termini di utilizzo sfavorevoli ma anche la diffusione di piccoli frammenti di informazione in diversi luoghi, che messi insieme consentono a chi fosse interessato di ricostruire molto sulla vita della persona. Ad esempio un ragazzo potrebbe usare uno stesso nickname su un social network dove par-

lerà della sua passione per un determinato sport, in un programma di IM nel quale compare la sua età e la città in cui abita, e magari essere riconoscibile in una foto di un gruppo come quello della scuola che frequenta...

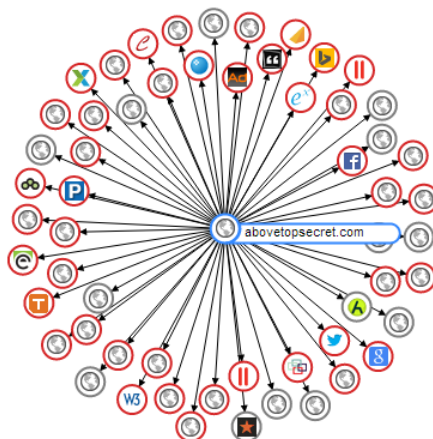
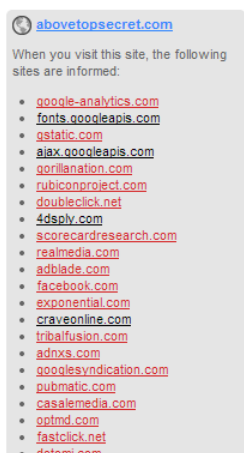


Figura 3: Foto di una schermata di 'Disconnect', (una componente aggiuntiva per il browser di internet), che permette di visualizzare i trackers di una pagina Internet, in questo caso 'abovetopsecret.com'. Licenza: CC0

In generale quindi, bisognerà *sempre controllare i settaggi della privacy degli strumenti che utilizziamo*, dal browser con cui si naviga in Internet, allo smartphone, al Social Network di appartenenza, e cercare di renderli molto restrittivi.

COSA FARE

Per rendere più sicura la frequentazione di SNS e IM è consigliabile che i ragazzi:

- non usino mai il loro vero nome
- evitino di fornire dettagli personali (età, indirizzo, scuola frequentata...)
- evitino di scegliere nomi dal contenuto ammiccante o potenzialmente offensivo.

Nella scelta della *password* alcuni criteri possono aiutare a garantirne l'inviolabilità:

- usare come minimo otto caratteri (le *password* lunghe sono più difficili da craccare), possibilmente includendo caratteri minuscoli, maiuscoli e numeri;
- evitare parole di senso compiuto o troppo "facili";
- Non usare il proprio nickname, numero di telefono, data di nascita o indirizzo come *password*;
- in caso si abbia l'impressione che qualcuno abbia accesso al oostro account, cambiare immediatamente la *password*

Le precauzione che andrebbero prese nell'uso degli *smarphone* includono:

- disabilitazione dei servizi di localizzazione geografica,
- non lasciare che le applicazioni scaricate condividano i dati: spesso un'applicazione chiederà accesso a dati conservati nel telefono, come l'elenco dei contatti, ma questo permesso quando possibile va negato;
- fare attenzione a quali dati si consente di condividere quando si accede a qualche sito utilizzando il proprio profilo di Facebook o Google (TripAdvisor ad esempio richiede l'accesso alla lista di amici di Facebook per accedere).

Strumenti legali a tutela della propria privacy

Chiunque riscontri che propri dati personali (immagini, video, documenti contenenti informazioni su condizioni personali) siano indebitamente utilizzati da soggetti terzi, può immediatamente chiedere al soggetto in questione la cessazione di qualsiasi utilizzo; va ricordato che anche in caso l'utilizzo dei propri dati sia stato volontariamente concesso, *il consenso è sempre revocabile*, per cui in ogni momento si può comunicare a chi detiene dati personali il divieto ad ogni utilizzo futuro.

Sul sito dell’Autorità Garante della Privacy (www.garanteprivacy.it) è accessibile un’ampia modulistica con cui chiunque può comunicare a soggetti terzi le propri volontà in tema di utilizzo dei propri dati personali (accordare o negare il consenso, chiedere quali siano i dati in possesso di terzi, intimare la cessazione di usi abusivi). Sul sito inoltre si trovano le istruzioni per segnalare al Garante ogni utilizzo illegittimo, al fine di ottenere provvedimenti di tutela.

Incontri di persona con persone conosciute online

Rispetto a questo tipo di problematica, vorremmo innanzitutto proporre una riflessione: le ricerche svolte negli ultimi anni hanno registrato come estremamente bassa la probabilità che un minore abbia dei problemi legati a un incontro con un adulto malintenzionato, mentre i maggiori rischi online sembrano provenire dai coetanei. La rete non pullula di uomini appostati per attirare i ragazzini in trappola, ma la possibilità di problemi derivanti da un incontro avventato esiste ed i ragazzi vanno preparati anche a questo.

Nella maggioranza dei casi gli adolescenti tendono a mantenere le loro conversazioni online all'interno di un circolo di persone relativamente ristretto, con le quali hanno anche interazioni nel quotidiano, e a preservare la loro privacy attraverso l'adozione di false identità, o saltando da un social all'altro, cambiando di volta in volta i loro dati e contatti. Ma per molti ragazzi Internet è un luogo dove conoscersi e socializzare, magari sulla base di interessi comuni e la possibilità di continuare un'amicizia anche offline è vista da molti ragazzi come un'opportunità (Smahel, Wright, 2014).

Uno studio longitudinale (Youth Internet Safety Survey) ha ad esempio evidenziato che dal 2000 al 2009 il numero di ragazzi che avevano fatto seguire ad una conoscenza online degli incontri reali era salito dal 7% al 33% (Barbovschi 2009). Si tratta di comportamenti abbastanza diffusi, ma la probabilità sale per quei ragazzi che hanno una storia di maltrattamento a casa, problemi comportamentali o di tipo cogni-

tivo, mentre vengono considerati dei fattori di protezione un buon lavoro educativo svolto dai genitori ed un loro moderato monitoraggio sulle attività online dei figli (Noll et al. 2013).

In definitiva quindi, sarebbe meglio che i ragazzi evitassero di incontrarsi con persone conosciute online, ma se anche decidono di farlo, ci sono discrete probabilità che l'esito dell'incontro sia positivo. Ma anche se la probabilità che l'incontro vada male è scarsa, i ragazzi devono essere coscienti del fatto che le conseguenze di un brutto incontro potrebbero essere gravissime, e agire di conseguenza.

COSA FARE

Se uno studente decide di vedersi con qualcuno conosciuto online dovrebbe assicurarsi di prendere tutte le precauzioni del caso:

- cercate di andare all'incontro accompagnato dai genitori, un adulto di fiducia o se proprio questo non fosse possibile, un amico;
- darsi appuntamento in un luogo pubblico;
- avvisate una persona fidata di dove si è preso l'appuntamento e con chi;
- Prendete accordi perché questa persona chiami ad un orario concordato per controllare che tutto vada bene.



*Figura 4: Una ironica rappresentazione di un predatore online.
Immagine di Tom Burns*

Comportamenti dannosi per la salute (dai siti pro-ana alle sfide online)

Internet è un potente mezzo di trasmissione di informazioni, siano esse buone o cattive, attendibili o fantasiose, innocue o pericolose.

In alcuni casi infatti i ragazzi possono trovare su Internet incitazioni a mettere in pratica comportamenti rischiosi per la salute, vuoi per goliardia, vuoi per vera e propria promozione di stili di vita alternativi.

Le mode giovanili si diffondono in fretta, ed altrettanto rapidamente passano. Negli anni sono diventati popolari su Youtube video di giovani che attraverso l'autosoffocamento o altri sistemi si provocano svenimento (Linketter, Gordon, Dooley 2010), o si sfidano a bere mix alcolici sempre più potenti tutti in un sorso (Mei 2014), o praticano acrobazie in contesti urbani... La sfida, e la popolarità che i video che riprendono queste pratiche possono raggiungere, rappresentano una forte spinta motivazionale per degli adolescenti. Si tratta però di comportamenti che possono mettere seriamente in pericolo la salute dei ragazzi.

Il consiglio che viene rivolto ai genitori da alcuni esperti che si sono occupati di studiare questi fenomeni è di frequentare Youtube, guardare questi video, da soli a titolo "educativo", ma soprattutto con i propri figli, per poterne parlare apertamente e evitare che diventino un passatempo segreto. È altamente improbabile infatti pensare di proibire la frequentazione di Youtube ai ragazzi, per via della sua diffusione, e della quantità di materiale innocuo o anche utile che vi si può reperire. Meglio quindi prevedere l'eventuale incontro con materiale scomodo, e preparare i ragazzi a gestirlo (Anderssen 2011).

Inoltre l'istigazione e l'eccitamento online di condotte autolesioniste in altri soggetti (spesso in condizioni di disagio psicologico od in condizioni ambientali disagiate) sono comportamenti che possono avere conseguenze pregiudizievoli dal punto di vista prettamente legale, in quanto posso concretizzarsi in illeciti sia civili che penali (soprattutto come violenza morale o lesioni colpose per aver colpevolmente indotto altri ad atti di autolesionismo). È opportuno dunque segnalare i rischi connessi a tali comportamenti e che gli stessi sono censurabili non solo sul piano etico ma anche avere conseguenze legali.



Figura 5: Screenshot di un video postato su Youtube

Anche il malessere e la confusione che spesso turbano l'adolescenza possono trovare su Youtube risposte, non sempre costruttive e positive. Abbondano ad esempio video di ragazzi che si provocano ferite, e condividono online il loro problema, lanciando appelli di aiuto. Purtroppo sembra invece che tali video suscitino risposte di emulazione, e che proprio la condivisione delle proprie esperienze online possa tramutarsi in una motivazione a tagliarsi per i ragazzi (Lewis, Heath, Sornberger, e Arbuthnott, 2012).

Se in questo caso l'effetto di rinforzo sul comportamento a rischio è in qualche modo involontario, altre pagine sono votate alla promozione

di pratiche altamente pericolose, descritte come “stili di vita alternativi”. Appartengono a questa categoria i siti web pro-ana e pro-mia, ovvero pagine web dove è possibile trovare testimonianze a favore di anoressia e bulimia. Queste pagine rivendicano il diritto di adottare questi stili di vita e sostengono che tale scelta dovrebbe essere rispettata (Strife, Rikard 2011). I contenuti di queste pagine includono solitamente consigli su come raggiungere quell’ideale estetico che viene visto come desiderabile, esercizi per raggiungere e mantenere una condizione di anoressia, diete per rapidi cali di peso, competizioni di dieta, consigli su come evitare di venire scoperte (o scoperti), immagini motivanti, messaggi di supporto e condivisione di esperienze. Le persone che frequentano questi blog cercano e forniscono supporto morale, rinforzi dell’autostima, si scambiano confidenze e spesso scambiano indirizzi email per scambiare consigli in modo più personalizzato (Ton et al. 2013):

“C’è stato un periodo in cui iniziai ad aver paura di Ana, e progressivamente iniziai ad allontanarla da me...

Ma credo di aver sbagliato.(?!)

Quando ero Pro-Ana ero felice, stavo bene con me stessa!

E penso che riprendere il cammino, con Lei e con voi, possa aiutarmi.”

(messaggio estratto da un blog pro-ana)



Figura 6: Screenshot di un blog proAna

CHE FARE

Considerando le complesse dinamiche psicologiche implicate in queste problematiche, in questi casi il consiglio migliore è di **rivolgersi a centri o professionisti specializzati**.

Alcuni consigli sempre validi però rimangono quelli di:

- frequentare Internet, Youtube, i Social Network, e cercare essere coscienti del mondo in cui si muovono i ragazzi
- mantenere aperta la comunicazione su questi temi, soprattutto se si ha il sospetto di un problema in corso

Le dipendenze e la tecnologia

Fino a pochi anni fa quando si parlava di problemi di dipendenza ci si riferiva per lo più a problemi legati all'abuso di sostanze (alcol, droghe, ecc.). Negli ultimi anni però è emersa una nuova classe di problematiche che include un'ampia varietà di comportamenti legati alla dipendenza da Internet. Si tratta ad esempio dei problemi legati all'uso eccessivo di strumenti apparentemente innocui come i social network, le chat ed i giochi di ruolo, ma anche di abitudini intrinsecamente più rischiose come quella del gioco d'azzardo online.

Questi fenomeni sono strettamente associati alle problematiche derivanti dall'uso eccessivo delle tecnologie in se stesse (cellulari, smartphone, tablet, computer, pc portatili, playstation) e a volte si usano i termini *dipendenza online* o *dipendenza tecnologica* per indicare questa tipologia di casi nel suo complesso.

Si ipotizza che alla base di tali problematiche vi possa essere un problema nel controllo degli impulsi o difficoltà nel regolare gli stati emotivi dolorosi (Schimmenti, Caretti, 2010) ma gli studi su questi temi sono ancora agli inizi, e soffrono del fatto che non sia ancora possibile fare riferimento a delle definizioni univoche e accettate da tutti. Non è chiaro ad esempio se si tratti di un problema in se o se piuttosto la tecnologia crei un ambiente in cui è particolarmente semplice svolgere una serie di attività che possono rapidamente creare dipendenza.

Uso problematico delle tecnologie (Internet Addiction)

Possiamo definire l'uso problematico di Internet o delle tecnologie come un uso eccessivo tale da creare problemi nella vita quotidiana, modificando abitudini e comportamenti usuali dei ragazzi, ad esempio interferendo con lo studio o con il riposo notturno.

Per quanto non sia al momento univocamente riconosciuta la definizione di dipendenza, l'osservazione delle seguenti caratteristiche nel comportamento di uno studente dovrebbe suggerire di prestare particolare attenzione al caso (Griffith, 2000):

- *Salienza*: l'uso di Internet o della tecnologia è la cosa più importante nella vita quotidiana del ragazzo, ed ha un impatto determinate sui suoi pensieri, desideri e comportamenti.
- *Modificazione dell'umore*: l'uso della tecnologia ha un'influenza determinante sull'umore dello studente, provocando ad esempio eccitazione o senso di tranquillità che si perdono se non si è connessi.
- *Tolleranza*: si verifica un costante aumento del tempo che è necessario passare online per "star bene".
- *Sintomi da astinenza*: nel momento in cui non è possibile dedicarsi alle abituali attività online o il tempo che si passa usando le tecnologie viene ridotto drasticamente si registra un deciso cambio dell'umore (nervosismo, irritabilità, malumore...).
- *Conflitti*: il tempo dedicato alle attività online porta all'insorgenza di conflitti sia interpersonali (con la famiglia, con il partner o gli amici) sia con le altre attività svolte dal ragazzo (lo studio, lo sport, il riposo).
- *Ricadute*: i migliori propositi di cambiare il proprio comportamento, limitare il tempo passato online e recuperare lo stile di vita pre-Internet sono spesso alternati a rapide ricadute in un uso eccessivo.

**SONO RIMASTO PER
QUALCHE ORA SENZA
CONNESSIONE INTERNET
E HO CONOSCIUTO DELLE
PERSONE STUPENDE QUI A
CASA, DICONO DI ESSERE LA
MIA FAMIGLIA**

Figura 7: Una "cartolina" che ironizza sul problema della dipendenza da Internet

*Gioco online*³

Il problema della dipendenza dal gioco, detto anche gioco patologico, non è sicuramente nuovo, e da tempo esistono strutture adibite al recupero delle persone che ne sono vittime. Molte aziende sanitarie in Italia hanno ormai aperto strutture dedicate alla cura di questo tipo di dipendenze che ormai affliggono anziani, padri di famiglia e purtroppo anche minori.

Il gioco patologico è trattato come una vera e propria malattia a causa delle gravi conseguenze che esso può avere, sia di carattere sociale sia sulla salute psicologica di chi è vittima di questa "malattia". Nei giocatori d'azzardo patologici aumenta il rischio di abuso d'alcol e di abuso di sostanze stupefacenti (uno studio li valuta come rispettivamente 6 e 44 volte più probabili rispetto che nei non giocatori) così come quello di episodi di depressione maggiore (3 volte più frequenti) e episodi maniacali (8 volte più frequenti). Anche problemi legati all'ansia, agli attacchi di panico e a fobie specifiche sono stati rilevati come 3 volte più

³ Capitolo redatto grazie all'aiuto ed alla consulenza del Dott. Pietro Itta.

frequenti nei giocatori patologici (Petry, Stinson, Grant, 2005).

Numerose ricerche hanno verificato l'esistenza di una relazione tra gioco d'azzardo patologico e tentativi di suicidio (Hodgins, Mansley, e Thygesen, 2006).

Secondo una ricerca condotta dal Dipartimento Politiche Antidroga nel 2013 tra i ragazzi di età compresa tra 15 e 19 anni una condizione di gioco problematico è rilevata nel 7,2% dei casi, mentre il 3,2% dei casi presenta un gioco patologico⁴.

Con Internet è diventato molto più facile per gli adolescenti avvicinarsi a questo tipo di attività, aggirando i controlli imposti dallo Stato. Una basilica conoscenza del web permette infatti l'accesso a numerosi siti per scommettere online, o per giocare a poker e così via. In particolare il poker ha guadagnato popolarità in questi anni, diventando addirittura oggetto di trasmissioni televisive, e trovando testimonial in personaggi famosi (come ad esempio il calciatore Gigi Buffon). Le opportunità di scommettere sono cresciute anche perché i ragazzi possono farlo all'interno di siti di giochi ufficialmente ad altro contenuto, dove la distinzione tra gioco e gioco d'azzardo diviene sempre più labile.

Alcune caratteristiche di Internet possono aumentare la spinta al gioco, come il fatto che i ragazzi possono farlo in modo relativamente "nascosto" agli adulti, l'influenza dell'effetto di disinibizione online, o alcune caratteristiche strutturali dei giochi quali la luce ed i colori, gli effetti sonori o gli intervalli tra i pagamenti (Spenwyn, Barrett, & Griffiths, 2010).

Inoltre l'accesso ai giochi è disponibile anche da smartphone: dai principali application store o dal sito web dei concessionari italiani è possibile scaricare applicazioni per il gioco d'azzardo che vanno dal poker alla roulette fino alle slot. Quest'ultima tipologia di gioco, legalizzata da qualche anno in Italia, rappresenta una vera minaccia per i soggetti affetti da problematiche legate al gioco. Una caratteristica fondamentale del gioco è la velocità con cui si deve svolgere per cui in pochissimo tempo si può arrivare a giocare somme ingenti.

A differenza di quanto accade per il gioco d'azzardo tradizionale, giocare online non è un'attività prettamente solitaria: secondo le ri-

⁴ Questionario SOGS-RA nella popolazione studentesca 15 – 19 anni. Anno 2013.

cerche, molti ragazzi lo fanno in compagnia di amici o addirittura familiari (Brunelle et al. 2009). Questo dato evidenzia l'importantissimo ruolo che il gruppo dei pari può avere nella diffusione o riduzione del problema, e la necessità che genitori ed educatori siano preparati alla prevenzione di questo tipo di dipendenza.

Nonostante l'accesso ai siti di gioco in cui si usa denaro reale è consentito solo ad utenti maggiorenni (in fase di registrazione viene richiesto un documento d'identità) questo non mette al riparo i ragazzi dal rischio di incappare nei rischi del gioco patologico. Alcuni minori si registrano utilizzando i documenti dei loro genitori e addirittura utilizzano la loro carta di credito per giocare. Occorre però ricordare che anche le modalità di gioco definite "for fun", cioè quelle in cui si gioca con denaro virtuale, possono causare forti forme di dipendenza.

Di seguito vengono elencati alcuni elementi dovrebbero far suonare il campanello d'allarme e che distinguono quando un ragazzo è passato dalla giocata occasionale a una vera e propria dipendenza.

Gioco non problematico	Gioco problematico
Evita giochi ad alto rischio, con poste troppo alte	Ama l'eccitazione che deriva dalla grossa posta
Gioca più per il divertimento che per il denaro, non è eccessivamente preoccupato di vincere	Cerca il colpaccio, la grossa vincita e non si ferma anche a fronte di perdite ingenti
Decide in anticipo la cifra totale che giocherà, e non la modifica	Cerca di rimanere nel gioco anche quando la cifra iniziale definita si esaurisce, a volte indebitandosi
Se gioca regolarmente non lo fa più di qualche volta a settimana, con amici	Gioca spesso, con amici ma anche con sconosciuti, online

Ci sono altri indicatori che possono aiutare a individuare un problema di dipendenza da gioco d'azzardo:

- Si verificano richieste di prestiti che non vengono restituiti;
- o al contrario improvvisate e inspiegate disponibilità di grandi somme.

- Il ragazzo riceve frequenti telefonate da parte di sconosciuti.
- Vi sono sostanziali modificazione nel gruppo di amici frequentati o nelle attività svolte quotidianamente.
- Si registrano modificazioni dell'umore (nervosismo, depressione...)
- ed anche assenze inspiegate da scuola.



Figura 8: Una stanza di gioco di poker online.

Credit: John Seb Barber Licenza: cc by 2.0

Un importante aspetto da ricordare sempre è che spesso molti dei giocatori affetti da dipendenza si sono avvicinati al gioco attraversando una fase vincente, in cui le vittorie fortunate o dovute anche all'abilità gli hanno fatto sottovalutare i rischi passando da una sensazione di divertimento ad una di onnipotenza.

Il gioco d'azzardo patologico può avere conseguenze gravi, a partire dal crescere dei debiti, e l'eventuale ripiego su attività illegali per riuscire a recuperare del denaro. O l'entrata in contatto con un mondo, per così dire, "poco raccomandabile". Il tutto a discapito delle relazioni personali con famiglia ed amici, ai quali vengono raccontate bugie per giustificare i crescenti problemi, e del rendimento scolastico.

CHE FARE

Come tutte le dipendenze, anche quella dalle tecnologie e soprattutto quella al gioco d'azzardo rappresentano problematiche complesse e con risvolti negativi importanti. Per questo è importante rivolgersi a personale e strutture specializzate nel caso ci si renda conto che la situazione è scappata di mano.

Come sempre, è fondamentale innanzitutto riuscire a instaurare un dialogo con il ragazzo o la ragazza (difficile, certo, ma importante.). Per facilitare la presa di coscienza nel giovane si può proporgli di rispondere alle domande di un test studiato proprio per valutare l'esistenza o meno di un problema di dipendenza. Ad esempio, sul sito della Società Italiana Intervento Patologie Compulsive è possibile fare un test di valutazione per entrambe le problematiche e per altre ancora.

LE SCHEDE DI APPROFONDIMENTO

Nelle pagine che seguono vengono introdotte due teorie elaborate nel campo della psicologia.

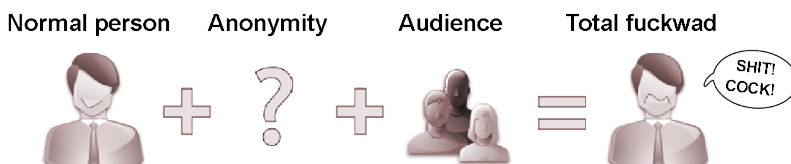
L'effetto di disinibizione online è una teoria nata proprio per spiegare dei comportamenti legati all'uso delle ICT. I meccanismi di disimpegno morale sono invece stati studiati in relazione ad altri fenomeni, ma hanno assunto nel campo delle problematiche online una speciale rilevanza.

Nella lettura di queste pagine è importante ricordare che entrambi spiegano dei fenomeni che interessano tutti, non solo individui "problematici": tutte le persone che interagiscono online possono sentirsi più disinibite, e generalmente tutti noi, nella vita quotidiana, adottiamo dei meccanismi di disimpegno morale. Ma, per citare una vecchia pubblicità progresso "se lo conosci, lo eviti". Essere coscienti di come la comunicazione via schermo possa interagire con i nostri meccanismi di ragionamento può aiutare moltissimo a tarare meglio il comportamento che si metterà effettivamente in pratica.

Per questo familiarizzare i ragazzi, già nelle prime fasi di attività online, con queste dinamiche (ovviamente adattando la complessità della spiegazione all'età degli studenti) potrebbe rappresentare un primo fattore protettivo nella prevenzione di comportamenti a rischio.

Scheda 1: l'effetto di disinibizione online (Suler 2004)

Per "effetto di disinibizione online" si intende l'allentamento o completo abbandono, nel corso di interazioni mediate da ICT, delle restrizioni sociali e delle inibizioni che sarebbero invece presenti in un'interazione faccia a faccia.



Greater Internet Fuckwad Theory

Figura 9: La "Greater Internet Fuckwad Theory". Con questa immagine, pubblicata da Mike Krahulik nel 2004 sulla rivista web di fumetti Penny Arcade, il disegnatore sintetizza ironicamente l'impatto di Internet sulle persone (licenza:) CC BY-SA 3.0.

Il fenomeno può avere sia effetti positivi che negativi, quindi si può operare una distinzione tra disinibizione benigna e maligna.

- *Effetto di disinibizione benigno*: descrive la maggiore propensione delle persone a lasciarsi andare e comunicare in modo aperto, sincero, anche di argomenti molto personali, e la maggiore facilità a comunicare i propri sentimenti e le proprie emozioni quando la conversazione è mediata da uno schermo.
- *Effetto disinibizione tossico*: l'altra faccia della disinibizione è rappresentata dalla maggiore tendenza ad agire in modo spiacevole o socialmente sanzionabile, mettendo in atto comportamenti aggressivi, sessualmente espliciti o in generale poco convenzionali.

Sebbene l'effetto di disinibizione tossico sia quello più ovviamente a rischio di sviluppi negativi, anche la disinibizione benigna presenta dei rischi, perché può spingere le persone a lasciarsi andare in confidenze di cui si pentono in seguito, o a fornire immagini e dati personali con eccessiva facilità.

Sei fattori principali facilitano l'allentamento delle barriere psicologiche e l'aumento di comportamenti disinibiti nel mondo virtuale (nel bene e nel male):

- *Anonimato dissociativo*: si riferisce alla separazione che le persone tendono a percepire tra le loro azioni online e la loro identità nel mondo reale. Avendo la sensazione che le cose dette o fatte online non possano essere direttamente collegate al resto della loro vita, in quanto l'interlocutore "non sa chi sono", le persone sembrano sentirsi meno vulnerabili e conseguentemente più pronte ad aprirsi; ma anche ad attuare comportamenti antisociali.
- *Invisibilità*: questo aspetto è apparentemente simile ma non sovrapponibile all'anonimato. Infatti, anche se le identità dei partecipanti a una conversazione online sono note, l'impossibilità di vedere in faccia gli interlocutori provoca un abbassamento delle soglie di inibizione. In questo caso ciò che entra in gioco è l'assenza di tutti quegli elementi della comunicazione non verbale come l'espressione facciale, la postura e il tono di voce, che rendono la controparte reale, e ci spingono a modulare il comportamento sulla base delle reazioni che osserviamo. Si tratta, in pratica, dello stesso meccanismo che viene sfruttato da uno psicoterapeuta nel momento in cui ascolta il racconto del proprio paziente sedendogli alle spalle e rendendo i propri commenti i più neutrali possibili.
- *Asincronicità*: questa caratteristica della comunicazione online agisce in due direzioni. Da un lato, la possibilità di esprimere la propria opinione senza dover necessariamente ascoltare la risposta dei propri interlocutori può aumentare la tendenza a inveire e sfogarsi in modo aggressivo. D'altro canto, avere la possibilità di posticipare la propria risposta a un messaggio ricevuto consente di riflettere con più attenzione, evitando di agire sulla base di un primo impulso, formulando meglio, in modo più articolato, ciò che si intende dire. Si tratta di un'ottima opportunità soprattutto per quelle persone che hanno più difficoltà a esprimersi in modo efficace.
- *Introduzione solipsistica*: Le conversazioni mediate da tecnologia portano spesso a problemi di interpretazione dei messaggi scam-

biati, proprio a causa degli elementi che ne facilitano l'interpretazione come il tono della voce, l'espressione e così via. In questi casi le persone tendono ad interpretare i messaggi ambigui sulla base delle proprie speranze o paure. Può così succedere che una battuta venga interpretata come un insulto, o al contrario un commento che dimostra blando interesse venga visto come un segno di ascolto attento e supporto.

- *Immaginazione dissociativa*: la combinazione dei fattori già elencati può generare il sentimento che "tutto quello che succede online rimanga online", e che le conseguenze di ciò che viene fatto online non abbiano in seguito una ricaduta nella vita quotidiana, portando le persone ad agire di conseguenza.
- *Minimizzazione dell'autorità*: da un certo punto di vista (forse un po' superficiale) può sembrare che in Internet tutti gli utenti siano sullo stesso piano, e le differenze di status vengano annullate. Si assisterebbe, secondo tale ottica, a una serie di interazioni, scambi di idee e di risorse tra gruppi di pari. Osservando più attentamente è possibile notare che ciò che accade è invece un cambiamento nei fattori che determinano lo status delle persone. Mentre le caratteristiche che tradizionalmente definiscono lo status sono quelle del genere, della razza, della ricchezza e così via, in Internet la capacità di comunicare, o quella tecnica che permette di sfruttare appieno gli strumenti tecnologici, assumono maggiore rilevanza. Tale modificazione degli elementi che definiscono lo status delle persone porta anche a un cambiamento dei rapporti, per cui persone che nel mondo offline sarebbero riluttanti a esprimersi con qualcuno percepito come di status superiore, lo faranno in rete, in virtù dell'innalzamento di status acquisito.

Scheda 2 – il disimpegno morale, Bandura (1990)

Solitamente, gli standard morali che regolano la vita delle persone vengono acquisiti grazie ai processi di socializzazione e educazione nei quali famiglia e società coinvolgono i bambini. Inizialmente le norme morali sono imposte come regole dettate dall'esterno, ma nel corso degli anni vengono interiorizzate, diventando la guida per l'attuazione

di comportamenti pro-sociali e da deterrente per quelli anti-sociali.

Le persone sviluppano in questo modo delle strategie di autoregolazione che gli permettono di evitare di compiere "cattive azioni", e quindi di mantenere una percezione positiva di se stessi. Questi meccanismi di autoregolazione non sono fissi, statici, ma vengono attivati in modo selettivo a seconda della specifica situazione in cui una persona viene a trovarsi. Quando le azioni di un individuo entrano in conflitto con gli standard morali che la persona aveva precedentemente acquisito, molto facilmente è possibile osservare l'attivazione di meccanismi di disimpegno morale.

I meccanismi grazie ai quali le persone sono in grado di trasformare una "cattiva azione" in qualcosa di moralmente accettabile sono stati studiati e definiti da Bandura e collaboratori (1990, 1996, 1999) in un corposo numero di ricerche.

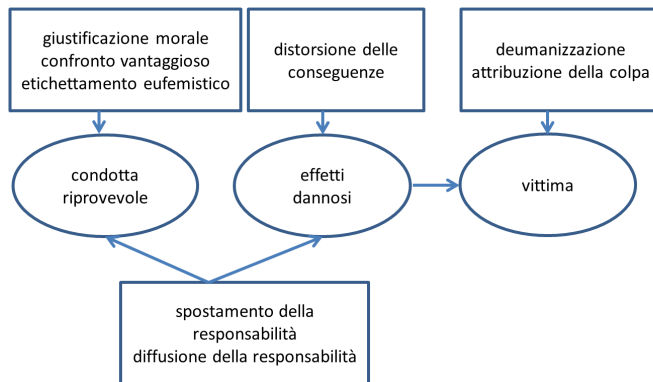


Figura 10: I meccanismi di disimpegno morale: immagine adattata da Bandura, Barbaranelli, Caprara e Pastorelli (1996, p. 365)

Le persone riescono a disattivare l'auto-sanzionamento morale grazie a: la ricostruzione della propria condotta, la minimizzazione o la completa cancellazione degli elementi relativi al ruolo di agente cau-

sale giocato nelle azioni, la mancata presa in considerazione, l'indifferenza o il disprezzo rispetto alle conseguenze negative delle proprie azioni, la diffamazione delle vittime, la loro svalutazione e colpevolizzazione rispetto a quanto accaduto.

Nel caso delle comunicazioni mediate da uno schermo, le strategie di disimpegno morale che più facilmente possono venire adottate sono le seguenti:

- *Etichettamento eufemistico*: il linguaggio può dare e modificare la forma dei pensieri, che in seguito guidano le azioni. Una stessa attività assume un'aria molto diversa a seconda di come viene definita (aggressione/scherzo). Quando delle azioni aggressive sono etichettate in un modo diverso, più gentile, le persone si comportano in modo molto più crudele che se le stesse azioni fossero definite aggressioni" (Caprara 1997).
- *Diffusione della responsabilità*: "Non è colpa mia, lo facevano tutti!" oppure "ma io non ho fatto niente, ho semplicemente passato un messaggio che mi era arrivato" sono due delle giustificazioni che più frequentemente vengono addotte dai ragazzini coinvolti in un episodio di cyberbullismo. Si osserva in questo caso l'azione del meccanismo che permette di allentare il controllo morale sul proprio comportamento grazie all'attenuazione della responsabilità individuale attraverso la sua diffusione su altre persone. La diffusione di responsabilità si manifesta ogni volta che un gruppo di persone, attraverso la sua azione o inazione, permette che abbiano luogo eventi che nessuno dei presenti, se fosse stato solo, avrebbe lasciato accadere.
- *Distorsione delle conseguenze*: Far del male a una persona risulta molto più facile se la sua sofferenza ci è nascosta (ad esempio dallo schermo del computer), e quando le azioni dannose sono fisicamente e temporalmente distanti dalle loro conseguenze. Quando le persone si impegnano in attività che sono dannose per gli altri, per ragioni di guadagno personale o pressione sociale, evitano di confrontarsi con il danno che provocano o cercano di minimizzar-

lo. Se la minimizzazione del danno non funziona, si può ricorrere allo screditamento delle evidenze del danno prodotto. In ogni caso, finché le persone possono rappresentarsi i propri comportamenti come inoffensivi, non è necessario che meccanismi di auto-censura morale vengano attivati. Al contrario, quando le persone sono poste a confronto con le sofferenze che causano, quando possono sentirle e vederle, angoscia e auto-censura vengono elicitate più facilmente, aumentando l'attivazione di meccanismi di autocontrollo.

- *Attribuzione della colpa*: un ulteriore, efficace meccanismo che permette di evitare il senso di colpa è quello che porta ad attribuire la responsabilità di un evento alla vittima dello stesso, o alle circostanze, contro le quali il soggetto non avrebbe potuto fare nulla. In questo caso ad esempio, chi attua una condotta immorale si vede, solitamente, come la vittima di una provocazione, o di una precedente condotta offensiva, alla quale ha dovuto reagire. La propria condotta è allora la giusta punizione di un'offesa, o la difesa necessaria contro un attacco.
- *Deumanizzazione*: per deumanizzazione si intende la mancata attribuzione di una mente ad altri esseri umani che vengono conseguentemente trattati come se mancasse loro la capacità di pensare, come negli animali, e di non avere emozioni e sentimenti, come negli oggetti.

Bibliografia

- Anderssen, E., (2011), Teens influenced by YouTube videos of self-cutting, risky behaviour: studies, *The Globe and Mail*, <http://www.theglobeandmail.com/life/parenting/teens-influenced-by-youtube-videos-of-self-cutting-risky-behaviour-studies/article570896/>
- Bandura A., (1999), "Moral disengagement in the preparation of inhumanities", *Personal and Social Psychology Review*, 3, 193-209.
- Bandura A., Barbaranelli C., Caprara G., and Pastorelli C., (1996), "Mechanisms of moral disengagement in the exercise of moral agency", *Journal of Personality and Social Psychology*, 71, 364-374.
- Bandura A., (1990), "Selective activation and disengagement of moral control", *Journal of Social Issues*, 46, 27-46.
- Barbovschi, M., (2009), Meet the "E-Strangers". Predictors of Teenagers' Online-Offline Encounters, *Cyberpsychology: Journal of Psychosocial Research on Cyberspace*, 3(1), article 1.
- Brunelle, N., Cousineau, M-M., Dufour, M., Gendron, A., Leclerc, D., (2009), *A look at the contextual elements surrounding Internet gambling among adolescents*, 8th Annual Conference, Alberta Gaming Research Institute, Banff Center, Alberta.
- Calvani, A., Fini, A., Ranieri, M.,(2010), *La competenza digitale nella scuola - Modelli e strumenti per valutarla e svilupparla*, Erickson.
- Caprara, G.V., (1997), *Bandura*, Franco Angeli, Milano.
- Griffiths, M.D., Parke, J., (2010), Adolescent gambling on the internet: A review, *International Journal of Adolescent Medicine and Health* 2010;22(1), 58-75.
- Griffiths, M. D. (2000) p.414-415. 'Internet Addiction – Time To Be Taken Seriously?' (Editorial)' in *Addiction Research*, 2000, 8 (5), pp 413-

418. OPA (Overseas Publishers Association). Available at: <http://informahealthcare.com/doi/pdf/10.3109/16066350009005587>
- Heirman W., Walrave M., (2012), Predicting adolescent perpetration in cyberbullying: An application of the theory of planned behavior, *Psicothema*, 24(4), 614-620.
- Hodgins, D. C., Mansley, C., Thygesen, K., (2006), Risk Factors for Suicide Ideation and Attempts Among Pathological Gamblers, *The American Journal on Addictions*, 15, 303-310. doi:10.1080/10550490600754366
- Lewis, S.P., Heath, N.L., Sornberger, M.J., Arbuthnott, A.E., (2012), Helpful or harmful? An examination of viewers' responses to nonsuicidal self-injury videos on YouTube, *Journal of Adolescent Health*, 51(4), 380-385.
- Linkletter, M; Gordon, K; Dooley, J., (2010), The Choking Game and YouTube: A Dangerous Combination, *Clinical Pediatrics*, 49(3) 274-279. doi:10.1177/0009922809339203.
- Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., Ólafsson, K., (2011), *Risks and safety on the internet: The perspective of European children. Full Findings*. LSE, London: EU Kids Online.
- Madden, M., Lenhart, A., Cortesi, S., Gasser, U., (2013), *Teens and Mobile Apps Privacy*, Pew Research Center, Washington, D.C., disponibile all'indirizzo: www.pewinternet.org/2013/08/22/teens-and-mobile-apps-privacy/.
- Mei, F., (2014), Il pericolo di essere neknominati, *The Huffington Post*, http://www.huffingtonpost.it/filippo-mei/il-pericolo-di-essere-neknominati_b_4850192.html
- Mitchell, K.J., Jones, L., Finkelhor, D., Wolak, J., (2014), *Trends in unwanted online experiences and sexting: Final report*, Crimes against Children Research Center, University of New Hampshire: Durham, NH.
- Mura, G., Diamantini, D., (2013), *Il cyberbullismo. Famiglie e scuola di fronte alle nuove forme di socializzazione dei nativi digitali*, Guerini, Milano.
- Noll, J., Shenk, C.E., Barnes, J.E., Haralson, K.J., (2013), Association of Maltreatment With High-Risk Internet Behaviors and Offline Encounters, *Pediatrics*, 131(2) 510 -517. doi: 10.1542/peds.2012-1281
- Petry, N.M., Stinson, F.S., Grant, B.F., (2005), Comorbidity of DSM-IV pathological gambling and other psychiatric disorders: results from the National Epidemiologic Survey on Alcohol and Related Conditions, *Journal of Clinical Psychiatry*, 66, 564-574.

- Schimmenti, A., Caretti, V., (2010), Psychic retreats or psychic pits? Unbearable states of mind and technological addiction, *Psychoanalytic Psychology*, 27(2), 115-132.
- Smahel, D., Wright, M.F., (eds), (2014), *Meaning of online problematic situations for children. Results of qualitative cross-cultural investigation in nine European countries*, London, EU Kids Online, London School of Economics and Political Science.
- Spenwyn, J., Barrett, D.J.K., Griffiths, M.D., (2010), The role of light and music in gambling behaviour: An empirical pilot study, *International Journal of Mental Health and Addiction*, 8, 107–118. doi:10.1007/s11469-009-9226-0
- Strife, S.R., Rikard, K., (2011), The Conceptualization of Anorexia: The Pro-Ana Perspective, *Affilia*, 26(2), 213-217. doi: 10.1177/0886109911405592
- Suler J., (2004), "The online disinhibition effect", *CyberPsychology and Behavior*, 7, 321-326; disponibile all'indirizzo <http://users.rider.edu/~suler/psycyber/disinhibit.html>.
- Telefono Azzurro, Eurispes (2012), *Indagine Conoscitiva sulla Condizione dell'infanzia e dell'adolescenza In Italia*, <http://www.eurispes.eu/content/indagine-conoscitiva-sulla-condizione-dell%E2%80%99infanzia-e-dell%E2%80%99adolescenza-italia-2012>
- Tong, S., Heinemann-Lafave, D., Jeon, J., Kolodziej-Smith, R., Warshay, N., (2013). The Use of Pro-Ana Blogs for Online Social Support. *Eating Disorders*, 408-422.

ALLEGATO 1

RICERCA NAZIONALE SULLA PERCEZIONE DEI
PROBLEMI E SULLE COMPETENZE LEGATE
ALLE ICT NEL MONDO DELLA SCUOLA

I risultati principali

La ricerca, la prima svolta a livello nazionale con un focus sugli insegnanti, è stata svolta dall'Università di Milano-Bicocca in collaborazione con Aica e Telefono Azzurro.

L'indagine ha voluto investigare, attraverso lo sguardo dei professori le problematiche legate all'introduzione delle ICT nella scuola italiana. Sono infatti loro i soggetti "in prima linea", quindi gli unici dai quali trarre la fotografia realistica della situazione attuale, ma inspiegabilmente ancora non interpellati dal mondo della ricerca. La ricerca ha permesso di rilevare un serie di criticità, ma anche degli importanti punti di forza.

Le problematiche della digitalizzazione della scuola italiana non sono legate solo all'introduzione dell'hardware

- Per quanto la maggior parte degli insegnanti abbia già partecipato a corsi di formazione all'uso didattico delle nuove tecnologie (82%), la richiesta di ulteriore formazione su questi temi rimane altissima (83%).
- L'uso delle tecnologie in classe non è ancora assimilato, le ICT vengono utilizzate occasionalmente e non sono state routinizzate. Per i professori è ancora faticoso integrare le nuove prassi e procedure e i nuovi strumenti, sia per quanto riguarda l'attività didattica con gli studenti sia per quanto concerne la gestione amministrativa.
- Se da un lato l'uso di SNS e IM cresce sia tra gli insegnanti (73%) che tra gli studenti, è ancora totalmente assente una normativa

che regoli i loro rapporti in questo spazio, vuoto che mette a rischio di abusi ambe le parti coinvolte

Al lavoro dell'insegnante, già complesso e delicato, si aggiunge una nuova e importante responsabilità, che gli stessi riconoscono.

- I ragazzi hanno bisogno di una formazione specifica all'uso di Internet, ovvero all'uso di SNS, IM, sicurezza, privacy... (92,5%), e di poter fruire della guida di un adulto (67%).
- I genitori non sono percepiti come presenti nella vita online dei figli e della scuola (80%).
- Il 95% del campione è abbastanza/molto d'accordo nel ritenere che la scuola dovrebbe collaborare con il territorio sui temi della sicurezza online dei ragazzi e del cyberbullismo.

Gli episodi problematici legati all'uso delle nuove tecnologie sono all'ordine del giorno (segnalati dal 51% dei rispondenti).

- Gli episodi sono segnalati in tutti i livelli di scuola. Anche se sono più frequenti a partire dalle medie (75%) e permangono alle superiori (73%) nemmeno le primarie possono essere considerate immuni (29%).
- Quattro professori su dieci sono entrati in contatto con uno studente che manifestava problemi di dipendenza da ICT, a uno su dieci è successo quattro o più volte.
- Gli episodi segnalati con più frequenza riguardano la copiatura e le aggressioni su SNS, ma compaiono anche casi più gravi, come il sexting e l'incontro con sconosciuti.
- Nella stragrande maggioranza dei casi insegnanti, consigli di classe, consigli d'Istituto e genitori sono coinvolti nella gestione e risoluzione di tali problematiche.

Bisogna creare un'alleanza a quattro: studenti/famiglie/docenti/tecnologie

- la comunicazione sulla sicurezza online è già avviata tra professori e ragazzi delle medie e delle superiori, ma poco frequente con i ragazzi delle primarie, dove dovrebbe avvenire il vero intervento di prevenzione;
- manca ancora, da parte dei genitori, una richiesta di dialogo su questi temi .

In conclusione è emersa chiaramente la necessità di intervenire con ulteriori momenti di formazione per gli insegnanti sia sull'uso pratico e applicativo delle ICT a scuola, sia su temi come la sicurezza online e le implicazioni che le nuove tecnologie hanno nel rapporto con gli studenti e tra gli studenti. È quindi fondamentale supportare gli insegnanti nell'acquisizione delle competenze tecnologiche necessarie per interfacciarsi con gli studenti e comprendere eventuali situazioni di disagio, abuso o dipendenza. Per farlo è importante intensificare le relazioni tra scuola, territorio e genitori e pensare dei momenti di sensibilizzazione anche per gli stessi studenti.

Il campione e la somministrazione

L'indagine è stata realizzata da settembre 2013 a gennaio 2014 e condotta su di un campione distribuito:

- in tutte le regioni d'Italia, 148 centri urbani, suddivisi in città capoluogo di regione, di provincia, comuni di medie dimensioni (20.000-200.000 abitanti) e comuni di piccole dimensioni (sotto i 20.000 abitanti)
- e tra tutti i livelli di scuola dell'obbligo (primarie, secondarie di primo e secondo livello).
- Per ogni comune si è individuato un numero specifico di scuole: nei capoluoghi di regione 2 scuole superiori, 2 scuole medie e 2 scuole elementari; per il capoluogo di provincia 1 scuola superiore,

1 media e 1 elementare; nelle città di medie e piccole dimensioni 1 scuola media e 1 elementare. I dati sono in linea con la distribuzione nazionale delle scuole sul territorio italiano (dati del Ministero della Pubblica istruzione)



Figura 11: Distribuzione sul territorio delle scuole coinvolte nella ricerca

I rispondenti sono stati 1.332 docenti,

- per l'81,8% donne e per il 18,2% uomini,
- con un'età compresa tra i 23 ed i 79 anni. L'età media è di 50 anni (dati in linea con la distribuzione media italiana);
- il 37% insegna nelle scuole elementari, il 37,8% nelle scuole medie e il 25,2% nelle scuole superiori;
- le materie di insegnamento sono lingua italiana (38%), matematica e scienze (26,5%), lingua straniera (9,6%), materie tecnologiche (7,1%), supporto all'insegnante (5,5%), musica e arte (4,1%), altro (9,2%).

Agli insegnanti è stato chiesto di rispondere ad un questionario distribuito online e compilato anche con il supporto di ricercatori. Il questionario si compone di 30 domande divise in 4 blocchi:

- Competenze informatiche (13 domande)
- Percezione internet/scuola (8 domande)
- Rischi connessi all'uso di internet (es. problematica del cyberbullismo) (9 domande)
- Dati socio-demografici

Il questionario

COMPETENZE INFORMATICHE

Come giudica il suo livello generale di competenza informatica?

Ottimo	Buono	Discreto	Appena Suff.	Scarso
67	294	257	82	12
9,4%	41,3%	36,1%	11,5%	1,7%

Utilizza il computer ed Internet per:

E-Mail	SI 1001	96,8%
Ricerche di interesse personale	SI 1011	97,8%
Consultare notizie di attualità	SI 933	90,2%
Home-Banking	SI 582	56,3%
Gestire e modificare immagini (Photoshop, Gimp o simili)	SI 484	46,8%
Gestire un blog o un sito internet	SI 192	18,6%

Una larga parte del campione valuta di avere un buon livello di competenza informatica, e tale autovalutazione viene confermata dall'alta correlazione con il livello di uso di diverse funzionalità di Internet (Chi quadro = 357,74; $p < ,001$; Kendall's tau $b = ,485$, $p < ,001$). All'aumentare del numero di funzioni utilizzate aumenta anche la positività della valutazione rispetto alla competenza personale.

Le capita di:

	Spesso	A volte	Raramente	Mai
Partecipare a forum/gruppi di discussione on line per interesse personale	104 10,3%	257 25,3%	268 26,4%	385 38,0%
Partecipare a forum/gruppi di discussione on line su tematiche professionali	96 9,5%	328 32,4%	278 27,5%	310 30,6%
Effettuare acquisti online	181 17,5%	376 37,2%	212 21,0%	242 23,9%
Utilizzare giochi on line	52 5,2%	131 13,2%	168 16,9%	644 64,7%

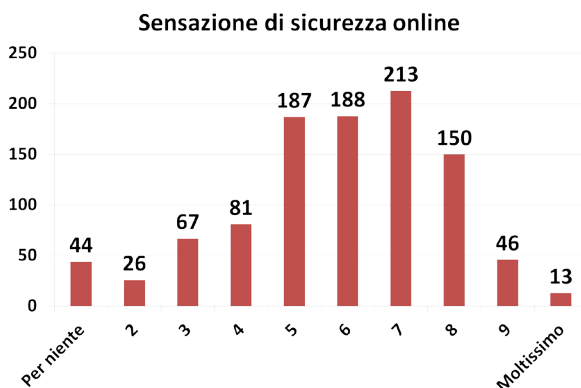
Questo tipo di attività non sembra essere particolarmente influenzato dall'età dei rispondenti, si registrano leggerissime correlazioni solo per quanto riguarda gli acquisti (Kendall's tau $c = -,127$; $p < ,001$) ed i giochi online (Kendall's tau $c = -,088$ $p < ,001$) attività leggermente più diffuse tra i giovani, mentre le attività sono fortemente correlate tra loro. Troviamo infatti una forte correlazione tra:

- partecipazione a forum per interessi personali e professionali (Kendall's tau $b = ,641$; $p < ,001$);
- acquisti online e partecipazione a forum per interesse personale (Kendall's tau $b = ,307$; $p < ,001$);
- acquisti online e partecipazione a forum per interessi professionali (Kendall's tau $b = ,248$; $p < ,001$);
- acquisti online e giochi online (Kendall's tau $b = ,208$; $p < ,001$);

in modo meno significativo giochi online e partecipazione a forum di interesse personale (Kendall's tau $b = ,197$; $p < ,001$) e a forum di interesse professionale (Kendall's tau $b = ,180$; $p < ,001$).

Si può concludere che chi usa lo strumento del forum lo fa sia per interessi lavorativi che nel tempo libero, e che compra online è probabilmente un usuario di Internet più assiduo, quindi si dedica anche ad altri tipi di attività con più frequenza.

Quando naviga in internet si sente al sicuro?



Poco più della metà del campione si sente abbastanza sicuro quando naviga in Internet (58,4%). Agli estremi invece troviamo una piccola percentuale di sicurissimi (5,8%) e una discreta percentuale di persone che si sentono poco o per nulla sicuri (13,5%)⁵.

Possiede:

Profilo per uso personale su un Social Network (Facebook, Twitter, Bebo..)	SI 487	47,1%
Profilo per uso "lavorativo" su un Social Network (LinkedIn, Academia..)	SI 198	19,1%
Account di Instant Messaging (Messenger, Skype, Whatsapp...)	SI 597	57,7%

Se viene contattato dai suoi studenti su uno di questi canali di comunicazione, accetta l'amicizia o la richiesta di contatto?

SI 263 (25,4%)

Utilizza questi canali per comunicare con i suoi studenti?

SI 189 (18,3%)

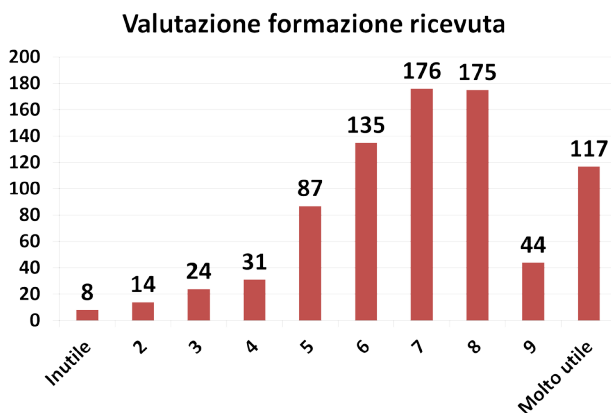
⁵ La correlazione con la variabile di competenza percepita è bassa m significativa (Kendall's tau b = ,175; p<,001)

L'uso di social network e strumenti di IM è diffuso soprattutto per quanto riguarda la sfera personale, ma il 25% del campione accetta le richieste di contatto che arrivano attraverso questi canali da parte degli studenti e il 18% li usa per comunicare con loro. Questo dato porta a ipotizzare la necessità di definire delle linee guida per la gestione delle comunicazioni online di insegnanti e studenti anche in Italia. I docenti infatti usano sia social network che programmi di IM dove vengono contattati dai ragazzi, sviluppando inedite relazioni extra-scolastiche che dovranno essere regolate in modo nuovo rispetto alle prassi in uso.

Ha partecipato a dei momenti di formazione all'uso didattico delle nuove tecnologie?

SI 824 (79,7%)

Se sì, come ha valutato questa esperienza di formazione?



Attualmente utilizza strumenti informatici per la didattica in aula?

Sempre	Spesso	A volte	Raramente	Mai
124	364	364	109	50
12,3%	36,0%	36,0%	10,8%	4,9%

Sente le necessità di partecipare ad ulteriori momenti di formazione?

SI 795 (82,5%) NO 169 (17,5%)

Su quali tematiche principalmente?

Contenuti tecnici (pacchetto office, posta elettronica, ricerca informazioni in internet...)	30	3,9%
Contenuti sulla didattica (LIM, materiali di didattica online...)	623	80,8%
Pratiche d'uso e rischi di Internet (utilizzo social network, gestione situazioni di cyberbullismo...)	118	15,3%
MISSING (esclusi dal conto)	263	

In generale la valutazione dei momenti di formazione è molto positiva, solo il 9,5% la valuta come poco/per nulla utile. In effetti solo il 15,7% del campione sostiene di usare poco o mai la tecnologia informatica per la didattica in aula. Il dato stupisce se pensiamo alla generale impressione di un ritardo italiano per quanto riguarda l'integrazione delle tecnologie nella didattica. Meno sorprendente invece risulta essere la forte richiesta di ulteriore formazione su questi temi. Più nello specifico, sono preferiti i corsi che riguardino la didattica, richiesti da quasi il 80% del campione, ed in misura molto minore ma comunque significativa corsi sui temi della sicurezza online (15,3%), mentre i corsi a contenuto tecnico suscitano poco interesse. La distribuzione dell'interesse è abbastanza equa tra i vari livelli di istituto.

Quali modalità di corso preferirebbe?

Lezioni frontali distribuite durante l'anno	167	21,5%
Seminari intensivi	70	9,0%
Attività <i>blended</i> (in presenza e online)	155	19,9%
Workshop interattivi	83	10,7%
Laboratori esperienziali	283	36,4%
Eventi di coinvolgimento	19	2,4%
MISSING (esclusi dal conto)	257	

Le preferenze per quanto riguarda le modalità di partecipazione ai corsi di formazione sono molto distribuite tra e varie opzioni messe a disposizione, le modalità più gettonate sono quelle dei laboratori esperienziali, delle lezioni frontali e delle attività *blended*.

PERCEZIONE INTERNET/SCUOLA

In generale, secondo lei, il tempo dedicato al computer da parte dei ragazzi è:

Troppo	Molto	Abbastanza	Poco	Non saprei
320	449	193	24	21
31,8%	44,6%	19,2%	2,4%	2,1%

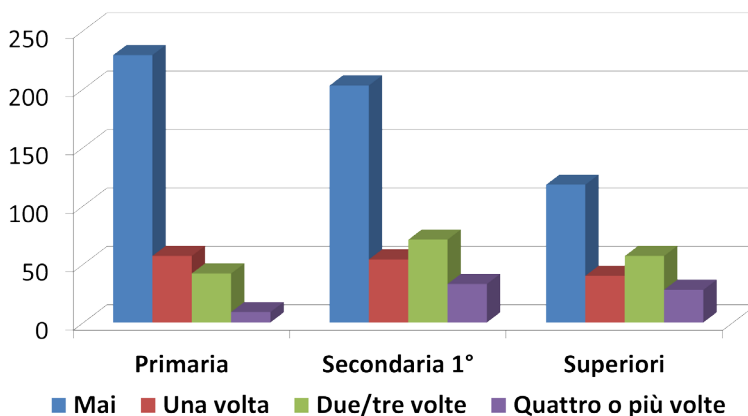
Quasi tutto il campione ha un'opinione al riguardo, e generalmente gli intervistati concordano nel dire che i ragazzi passano molto/troppo tempo al computer. Infatti non si registra una correlazione particolarmente significativa con il livello di istituto: l'unica differenza degna di nota è che una percentuale leggermente inferiore di insegnanti delle primarie valuta come "troppo" il tempo passato online, l'opzione "molto" è comunque già fortemente segnalata.

Le è mai successo che uno studente lamentasse o manifestasse problemi di dipendenza (un uso eccessivo tale da creare problemi nella vita quotidiana, modificando abitudini e comportamenti usuali dei ragazzi, ad esempio interferendo con lo studio o con il riposo notturno) **da Internet, videogiochi o cellulare?**

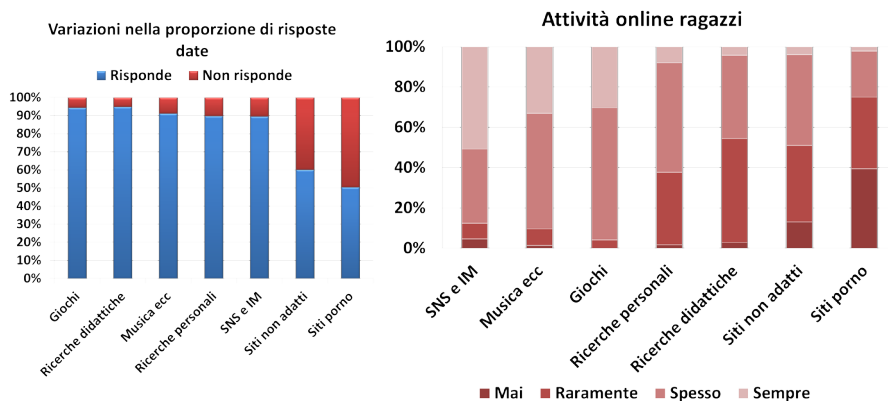
Mai	Una volta	Due/tre volte	Quattro o più volte
560	152	173	72
58,5%	15,9%	18,1%	7,5%

Più del 40% dei rispondenti ha incontrato almeno un caso di dipendenza da internet tra i suoi studenti, e di questi ben il 7,5% è venuto a conoscenza di 4 o più casi. Per quanto la correlazione con il livello scolastico, è significativa ma di valore poco rilevante (Kendall's tau $c = ,137$; $p < ,001$), con una leggera prevalenza di casi nelle scuole superiori, ma una decisa presenza anche in primarie e secondarie di primo grado. Infatti vengono segnalati casi di dipendenza dal 32% dei rispondenti delle scuole primarie, dal 43% degli insegnanti di secondarie di primo grado e dal 52% di insegnanti delle superiori.

Dipendenza da ICT per livello scolastico



Nella sua opinione, quando sono online i ragazzi utilizzano: (il primo grafico riporta i valori assoluti, il secondo grafico riporta i valori di % valida)



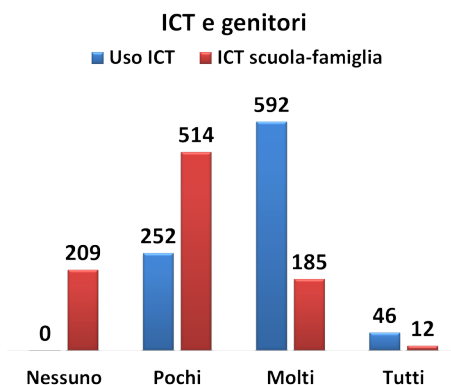
Se più o meno tutti i ragazzi usano internet a fini didattici almeno qualche volta, le attività che coinvolgono in modo più intenso sono altre: SNS, IM, la musica e i giochi sono le attività praticate in modo più

assiduo, mentre le ricerche a scopo didattico e personale sono praticate da tutti (l'opzione "mai" è riportata in pochissimi casi) ma solo saltuariamente. La frequentazione di siti non adatti all'età, o di contenuto pornografico è quella che secondo gli insegnanti è più spesso assente nel profilo d'uso degli studenti.

Per quanto riguarda le correlazioni con il livello scolastico:

- le ricerche a scopo didattico sono equamente diffuse in tutti i tipi di istituto;
- correlazioni deboli si registra per quanto riguarda l'uso di Internet per giochi (Kendall's tau $b = ,068$; $p > ,001$); per ricerche su interessi personali (Kendall's tau $b = ,152$; $p > ,001$);
- correlazioni da moderate a forti si riscontrano invece per quanto concerne l'uso di SNS e IM (Kendall's tau $b = ,388$; $p > ,001$); l'uso di Internet per la fruizione di musica e video (Kendall's tau $b = ,251$; $p > ,001$) e la visione di siti non adatti all'età (Kendall's tau $b = ,248$; $p > ,001$); ma soprattutto la frequentazione di siti pornografici (Kendall's tau $b = ,453$; $p > ,001$). In tutti questi casi, la frequenza d'uso viene valutata come più alta al crescere del livello scolastico.

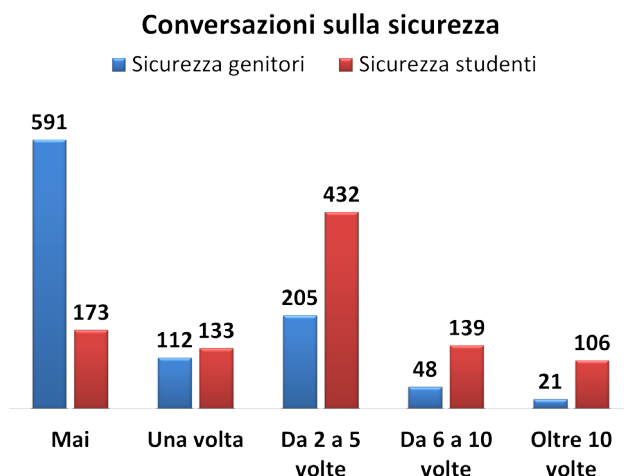
**Che lei sappia, quanti sono i genitori dei suoi studenti che usano Internet e le nuove tecnologie?
Quanti genitori secondo lei le utilizzano anche per le comunicazioni scuola-famiglia?**



Secondo gli insegnanti l'uso di ICT è estremamente diffuso tra i genitori, ma non è ancora un vero canale di comunicazione con le scuole. In particolare, l'uso di ICT viene segnalato dagli insegnanti di scuole primarie, forse perché si interfacciano con genitori relativamente più giovani (Kendall's tau $b = -,207$; $p < ,001$), ma la correlazione è molto meno forte per quanto riguarda il loro uso nella comunicazioni scuola famiglia (Kendall's tau $b = ,111$; $p < ,001$).

Durante un anno scolastico le è mai capitato che i genitori dei suoi allievi si rivolgessero a lei per domande e consigli in merito all'uso di Internet e della tecnologia da parte dei ragazzi?

Nel corso dell'anno scolastico le è capitato di discutere di problematiche legate alla sicurezza online con i suoi studenti?

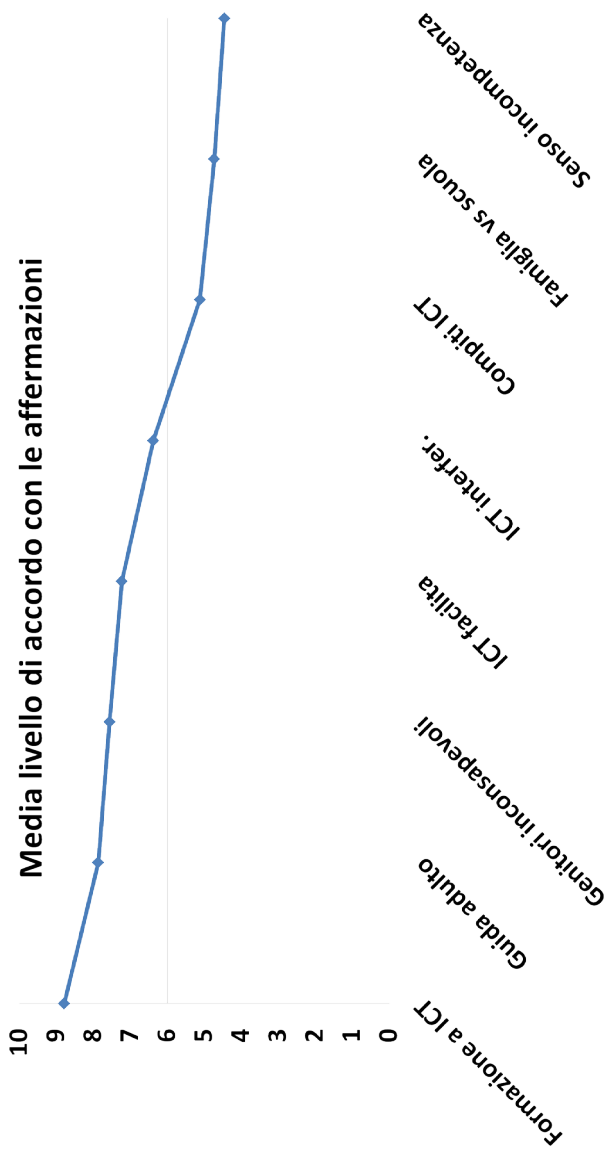


I discorsi sul tema della sicurezza sono stati affrontati molto più di frequente con i ragazzi rispetto che con i genitori, (forse comprensibilmente preoccupati da altre tematiche nel confronto con gli insegnanti).

La correlazione tra livello di Istituto e frequenza dei discorsi sulla sicurezza tra insegnanti e studenti è di scarsa intensità (Kendall's tau $b = ,175$, $p < ,001$), ed è imputabile a una minore frequenza di tali discorsi nella scuola primaria.

Indichi il suo grado di accordo con le seguenti affermazioni:

	Abbreviato in:
Spesso, benché proibiti a scuola, telefonini, ipod, smartphones ecc. interferiscono con lo svolgimento delle lezioni	ICT interfer.
La diffusione di Internet ha facilitato la mia vita di insegnante in termini didattici	ICT facilita
Da qualche tempo assegno ai ragazzi compiti che richiedono la consultazione di Internet	Compiti ICT
I ragazzi dovrebbero ricevere una formazione specifica all'uso di Internet: Social Network, Instant Messaging, sicurezza e privacy	Formazione a ICT
Educare i ragazzi all'uso di Internet è compito delle famiglie e non della scuola	Famiglia vs scuola
I genitori non hanno idea di quello che fanno i figli online	Genitori inconsapevoli
I ragazzi dovrebbero navigare in Internet sotto la guida di un adulto	Guida adulto
Spesso non mi sento in grado di guidare i ragazzi nell'uso di Internet	Senso incompetenza



Gli insegnanti si dichiarano sostanzialmente in accordo con le seguenti affermazioni:

- I ragazzi dovrebbero ricevere una formazione specifica all'uso di Internet: Social Network, Instant Messaging, sicurezza e privacy ($M= 8,8$);
- I ragazzi dovrebbero navigare in Internet sotto la guida di un adulto ($M =7,9$);
- I genitori non hanno idea di quello che fanno i figli online ($M =7,6$);
- La diffusione di Internet ha facilitato la mia vita di insegnante in termini didattici ($M=7,2$);
- Spesso, benché proibiti a scuola, telefonini, ipod, smartphones ecc. interferiscono con lo svolgimento delle lezioni ($M =6,4$);

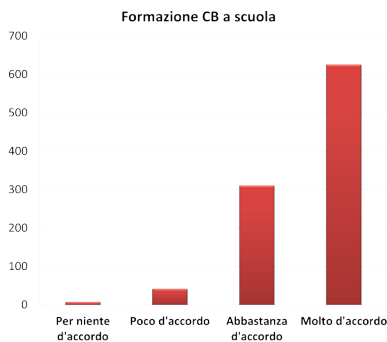
mentre viene registrato un disaccordo maggiore con le seguenti affermazioni:

- Spesso non mi sento in grado di guidare i ragazzi nell'uso di Internet ($M=4,5$)
- Educare i ragazzi all'uso di Internet è compito delle famiglie e non della scuola ($M=4,7$);
- Da qualche tempo assegno ai ragazzi compiti che richiedono la consultazione di Internet ($M =5,1$).

RISCHI INTERNET/CYBERBULLISMO

	SI (% non corretta)
Conosce o ha mai sentito parlare di episodi di cyberbullismo?	824(79,7%)
Saprebbe riconoscere un problema di cyberbullismo tra i suoi studenti?	412 (39,8%)
Saprebbe gestirlo?	225 (21,8%)

La scuola, in collaborazione con il territorio, dovrebbe formare gli insegnanti e sensibilizzare gli studenti in tema di cyberbullismo

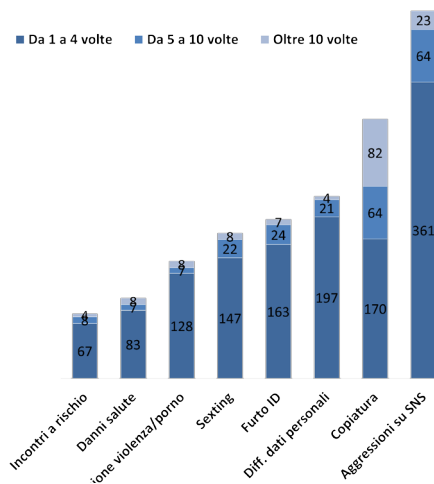


Nel suo Istituto si sono mai verificate situazioni problematiche legate alla diffusione e all'utilizzo delle nuove tecnologie (Internet, tablet, smarthphone, cellulari?)

SI 520 (50,3%⁶)

Dei 520 casi segnalati, il 17,5% è avvenuto nelle scuole elementari, il 51,3% nelle medie ed il 31,1% negli Istituti superiori. La correlazione con il livello scolastico è forte (Kendall's tau b = -,360, p<,001),

Se si di quale tipo?



⁶ Percentuale non corretta.

Questa tabella permette di vedere da un lato quali sono i problemi segnalati da più professori, andando dalle aggressioni su SNS, in assoluto e nettamente i più frequenti, agli incontri a rischio, segnalati da un numero decisamente inferiore di insegnanti. Dall'altro esprime il livello di "recidività" dei ragazzi. Infatti è possibile notare che anche se segnalato da un numero minore di insegnanti, quando esiste il problema della copiatura è più frequente di quello delle aggressioni su SNS.

Vuole descrivere un episodio?

SI 123

Di che tipo di problema di trattava?

Comportamenti aggressivi o illeciti sui social network	67
Realizzazione di immagini provocanti o di nudo e scambio delle stesse da parte di alcuni studenti	20
Incontro di persona con individui conosciuti on line	9
Casi di furto di identità tra i ragazzi	16
Comportamenti dannosi per la salute ispirati a informazioni trovate su Internet da parte di alcuni studenti	4
Problemi in seguito alla pubblicazione di dati personali sensibili da parte di alcuni studenti	13
Problemi in seguito alla visione online di materiale violento o pornografico da parte di alcuni studenti	7
Copiatura	23

Chi erano i soggetti coinvolti (più di una risposta valida)?

Studenti	168
Insegnanti	33
Genitori	5
Soggetti esterni adulti	10
Soggetti esterni ragazzi	7

Chi è intervenuto nella gestione della situazione (più di una risposta valida)?

Io	82
Altri insegnanti	96
I diretti interessati	43
I consigli di classe/ d'Istituto/ il Preside	90
Le Forze dell'Ordine	15
I genitori	84
Altro:	5 Psicologi, 1 Assistenti sociali, 1 gestore sito gioco

Se è intervenuto in prima persona si è sentito in grado di gestire la situazione?

SI 59 (77%) NO 18 (23%)

Complessivamente che esito hanno avuto i problemi?

Nessuno, la maggior parte sono ancora in corso	10
Positivo per tutte le parti coinvolte (i ragazzi, gli adulti, l'istituto)	114
Negativo, il conflitto si è concluso senza la soddisfazione delle parti coinvolte	22

Vuole aggiungere qualcosa?

Descrizione episodi specifici
Alcuni bambini hanno utilizzato la password di un compagno per entrare sul blog di classe e mandare messaggi di "insulto"
Di recente ho ricevuto insieme alle mie colleghe di modulo ingiurie, parolacce, insulti da parte di un genitore su facebook. I genitori della classe sono allarmati, perché temono che questo genitore possa arrivare a indicare nomi dei compagni di classe per vendicarsi. Il genitore in questione è una ragazza madre, che non avendo il marito si ribella con tutti, in particolare con le persone straniere, in quanto il marito era uno straniero.
È stato pubblicato un filmato realizzato in classe da un alunno, all'insaputa dell'insegnante
I ragazzi, da molto tempo, utilizzano i cellulari per scambiare informazioni durante le verifiche via bluetooth, wifi o social network tipo Whatsapp. Sta all'insegnante comprendere, insegnare, guidare i ragazzi. Certamente, io ne so molto più di loro e loro lo sanno. A volte, infatti, sono più ingenui di quello che si pensa. Se un metodo l'hanno architettato, funziona. Se anche si offre una possibilità di copiare su un piatto d'argento, non sempre ne approfittano.
L'episodio si è svolto sulla mia pagina facebook personale, sulla quale, a quel tempo, accettavo i contatti degli studenti. Una discussione relativa a un mio commento ha portato a comportamenti di stigmatizzazione e derisione dei ragazzi nei confronti di una loro compagna. Informato del fatto, ho cercato di mediare tra le parti. Da quel momento in poi, evito di usare la mia pagina facebook per comunicare con gli studenti.
Litigi online tra alunni e successivi episodi di aggressione all'ingresso della scuola
Noi docenti riusciamo a dirimere le questioni relative ai comportamenti disdicevoli sui social network semplicemente sensibilizzando i ragazzi, perché in quei casi agiscono per leggerezza, senza interessi personali. Siamo inermi di fronte all'uso delle risorse informatiche per falsare la valutazione perché ci è difficile cogliere sul fatto i responsabili (ad es. In una mia classe il più bravo tramite Bluetooth ha inviato ai compagni la copia della versione tradotta: il telefonino (di riserva: ne faccio consegnare uno, ma ne possiedono un numero incalcolabile) è nascosto nelle maniche delle maglie e sotto le gonne per le signorine. Non possiamo certo perquisirli e...appena giriamo lo sguardo provano a copiare.

Quasi sempre sono notizie che si captano di straforo e mai dichiarate apertamente. Sarebbe stato più necessario un comportamento più responsabile da parte di alcuni docenti.

Si tratta di situazioni che sono venute a conoscenza in quanto successi nella scuola secondaria di 1° grado frequentata dai miei figli.

So che sono stati pubblicati (non so se su You Tube) brevi video realizzati in classe con cellulare durante le lezioni nella scuola in cui lavoro. Un fatto è stato denunciato agli insegnanti da una ragazza che voleva fosse tolto il video poichè riteneva di non essere venuta bene. Un altro genitore si è rivolto al Dirigente scolastico poichè nel video compariva l'immagine del proprio figlio.

Sono un'insegnante di scuola primaria perciò, data la giovane età dei miei alunni, non mi trovo a gestire frequentemente casi di cyberbullismo. Come genitore, però, sono stata coinvolta in un episodio molto violento ai danni di una compagna di mio figlio, di anni 12, che subì inaudite violenze psicologiche e morali su un social network. Intervenerono contemporaneamente sia i genitori della vittima, che gli insegnanti, ma ciò che traumatizzò tutti noi fu la reazione aggressiva dei genitori della cyberbullo, i quali negarono perfino l'evidenza delle malefatte della figlia e si arrivò alle soglie di una denuncia penale.

I genitori permettono ai minori di avere liberamente profili su facebook e intervengono e comunicano ai docenti situazioni difficili di conflittualità, quando non riescono a risolverle con i propri figli e con i genitori di altri ragazzi.

Ho cercato di radunare tutte le mie conoscenze, ma i ragazzi erano più preparati di me.

Relativamente all'ultima domanda, per ovvi motivi di privacy, sono a conoscenza solo delle situazioni verificatesi e riferitemi nelle mie classi; mi è capitato che alcuni alunni non gradissero, da parte di altri compagni, la pubblicazione in Facebook di foto contenenti la propria immagine (poi cancellate), ma niente di lesivo o inopportuno; questa presa di posizione è nata dalla consapevolezza, probabilmente anche grazie a un progetto realizzato nella nostra scuola sulla sicurezza nell'uso delle nuove tecnologie, che ciò che viene pubblicato nei social network può essere poi teoricamente utilizzato dagli stessi in modo arbitrario. Quest'anno è prevista la realizzazione di un progetto sul cyberbullismo, per il quale abbiamo chiesto l'intervento (se possibile) di Telefono Azzurro.

Nello specifico mi riferisco a notizie falsate circolanti su internet, relative ad un revisionismo storico di chiara matrice antisemita. Lo studente sosteneva posizioni negazioniste suffragando le sue argomentazioni con informazioni lette su internet.

Qualche tempo fa, durante l'intervallo, i miei studenti mi hanno informato che alcuni compagni e non, avessero ricevuto delle calunnie, ingiurie, foto e commenti provocanti sul proprio cellulare.

Ho saputo solo indirettamente di disagio creato ad una ragazza da una persona conosciuta via internet, per cui non conosco i particolari.

Opinioni sull'uso di tecnologie e sulla necessità di formazione

Bisognerebbe favorire un uso più informato, consapevole e responsabile delle tecnologie informatiche, specialmente in ambito scolastico; bisognerebbe, inoltre, puntare maggiormente l'attenzione sull'acquisizione di una maggiore formazione e professionalità in merito alle potenzialità di utilizzo di internet ed, in genere, delle tecnologie multimediali.

Credi che spesso l'uso di internet sia un riempitivo rispetto a una carenza di relazioni impersonali e conseguenza di una solitudine. Importante è implementare le relazioni interpersonali diretti attraverso il coinvolgimento anche da parte di educatori e un'agevolazione della vita associativa che prevede un coinvolgimento diretto degli studenti. E' doveroso informare sui rischi di internet ma molto più importante che gli adulti facciano proposte significative e si coinvolgano con gli studenti.

E' necessaria una stretta collaborazione tra scuola e famiglia per un utilizzo corretto delle tecnologie e costante aggiornamento

L'uso "sconsiderato" e poco guidato dei motori di ricerca porta a brutte sorprese soprattutto i bambini, che inoltre cliccano su collegamenti-suggeriti o pop-up che non si riescono a bloccare e vengono condotti "fuori strada"

La formazione all'uso della tecnologia spesso è in ritardo rispetto allo sviluppo della stessa

La formazione dovrebbe coinvolgere, almeno in alcune parti, sia docenti che famiglie.

Mi piacerebbe che la tecnologia venga usata con moderazione e dato che è di tutti ed è alla portata di tutti, i genitori devono stare attenti a come i loro figli usano il computer e internet.

Non in tutti i casi verificatisi la collaborazione tra scuola e famiglia è stata proficua a causa di dinamiche familiari complesse e di difficile gestione. Le scarse risorse economiche a disposizione della scuola non consentono di intervenire in tempo utile con figure professionali adeguate. Non abbiamo ancora la possibilità di connessione a internet in tutte le classi, quindi rimane molto limitato l'utilizzo dello strumento a scopi didattici

Non riscontro (ancora) problemi a riguardo dal momento che i miei alunni frequentano una seconda della primaria. Purtroppo, crescendo, avranno anche loro a che fare con questi strumenti e spero di essere in grado di intervenire qualora dovessi riscontrare qualche problema da parte loro. Io ho un figlio di 13 anni e già ho il mio bel da fare per controllare. Mi sto facendo una cultura a riguardo che spero mi aiuterà con gli altri ragazzi. Il più delle volte con mio figlio è una guerra per distoglierlo dal computer, cellulare o ipod che usa principalmente per tenersi in contatto con i suoi amici. Vedo che tende alla dipendenza distogliendo l'attenzione dallo studio. Il più delle volte glieli sequestro per lungo tempo anche perchè vedo che tende a non provare più un grande entusiasmo o semplice interesse per le altre cose. NON è poi così facile gestire questa nuova generazione "nativi digitali" da parte dei genitori (me compresa)¹ perchè sono nell'età "ribelle", ² perchè non puoi emarginarli dal resto della loro comunità tagliandoli "fuori dal giro", per questo credo fortemente che un aiuto da parte di esperti che operano nel mondo della scuola sia fondamentale.

Soprattutto le ragazzine sono convinte che mettere proprie foto provocanti su facebook o simili sia non solo lecito, ma importante per essere "grandi" e popolari.

Spesso gli studenti non parlano con i professori delle loro attività o problematiche legate all'uso di internet, per cui non vengo a conoscenza di situazioni che immagino succedono anche a loro. Penso che bisogna trovare tempi e spazi a scuola, per farli discutere e confrontarsi, in modo da affrontare insieme a professori preparati un fenomeno così complesso come quello dell'uso consapevole di internet.

Ritengo necessario anche un continuo stimolo alla riflessione, da parte dei ragazzi, sulla necessità di un utilizzo consapevole di internet, anche nella fruizione dei siti e nell'attendibilità degli stessi.

La soluzione del problema si limita alla sanzione del gesto (pubblicazione di note disciplinari, di immagini di insegnanti durante le lezioni, etc) con un certo numero di giorni di sospensione. Questo crea tra gli alunni un effetto "mito".

Bisognerebbe individuare un sistema di accesso a internet sicuro per i minori visto che rimangono da soli per troppe ore nelle loro stanze!

A mio avviso, bisognerebbe trovare delle strategie per limitare l'uso indiscriminato da parte degli adolescenti di questi sussidi.

Ho sensibilizzato gli studenti sul tema della calunnia con un video. Abbiamo discusso in classe sull'utilizzo dei social network facebook in particolare.

Sono della scuola primaria

Alla scuola primaria gli alunni usano il computer solo per ricerca e gioco.

certe domande forse erano riferite per ragazzi più grandi non di scuola primaria.

I miei alunni frequentano la scuola primaria quindi questi fenomeni non sono molto presenti

In quanto insegnante di scuola primaria, non sono mai entrata in contatto (almeno per ora) con le problematiche esposte in alcune domande, come, per esempio, il cyberbullismo o, comunque, uno sbagliato utilizzo di internet.

In questi ultimi due anni ho gestito classi del 1° ciclo della scuola primaria e non ho trovato questi problemi, più frequenti nella scuola secondaria di primo e secondo grado.

Insegnando nella scuola primaria non ho mai riscontrato problematiche di questo tipo.

Insegno in una quinta classe della scuola primaria e non ho rilevato situazioni di cui si parla, ho cercato di preparare i bambini, ma non escludo che possano trovarsi di fronte a eventi del genere già a questa età'.

Insegno in una scuola primaria classe 3[^]

Io insegno in una scuola primaria

La fascia d'età dei miei alunni, 10 anni, è tale per cui l'utilizzo delle nuove tecnologie non è ancora così "spregiudicato", tuttavia non per questo esente da rischi.

Nella scuola primaria il problema è meno sentito

Nella scuola primaria, dove io insegno, queste problematiche sono ancora sconosciute. Qualcosa si comincia a percepire nella scuola secondaria di primo grado.

Nelle scuole Primarie non si verificano situazioni problematiche delle tipologie suddette, ma già nelle Secondarie di I grado si riscontrano casi di cyberbullismo.

Non è stato sempre facile rispondere in quanto sono insegnante di scuola primaria e certe tematiche mi sono sembrate fuori fascia di età rispetto a quella con la quale mi trovo a confrontarmi quotidianamente

Non sono a conoscenza di episodi del genere, ma non escludo che si possano verificare. io però insegno in una scuola primaria...

Penso che questo questionario, per la tipologia delle domande, debba essere rivolto ad insegnanti e studenti della scuola secondaria/secondaria superiore e non a docenti di scuola primaria.

Per fortuna nel primo ciclo non si presentano ancora problemi così gravi, ma sono limitati all'uso del cellulare in classe che è proibito!

sono insegnante di scuola primaria, i problemi sopra indicati riguardano ex alunni ora iscritti ai primi anni della scuola superiore

sono un insegnante di scuola primaria, ho risposto in base all'età dei miei alunni e a quanto mi riferisce mia figlia tredicenne. Perciò è ovvio che non posso rispondere esaurientemente a tutte le domande.

Sono un insegnante di Scuola Primaria. I bambini sono ancora piccoli e quindi alcune problematiche ancora non li toccano.

lavoro in una scuola elementare

Non tutte le domande erano adatte alla mia esperienza come docente (insegno alla primaria di primo grado) ...sul cyberbullismo avrei più da dire come genitore delle medie e delle secondarie.

da precisare l'età degli alunni: 6-8 anni

Questo questionario mi pare più indirizzato a docenti che insegnano nella scuola secondaria di primo e secondo grado piuttosto che, come nel mio caso, nella scuola primaria, soprattutto nella seconda parte.

Tener conto, per le risposte che riguardano l'esperienza personale, del fatto che opero nella scuola primaria

