

# Vita online fra social e videogame



# DI COSA PARLEREMO: conoscenza e consapevolezza

- **Identità digitale:** cos'è, come si costruisce e come tutelarla
- Gli ambienti digitali: social e videogame
- Conoscere e comprendere i principali **rischi e benefici** dell'uso dei social e videogame
- **Consapevolezza digitale:** insegnare ai minori una navigazione sicura

# LE TRE A

**AUTOREGOLAZIONE:** Fissare regole o fare contratto sul tempo per utilizzare gli schermi digitali

**ALTERNANZA:** Diversificare stimoli ed attività

**ACCOMPAGNAMENTO:** Parlare di quanto vedono e fanno online

Serge Tisseron, 3-6-9-12



# Cosa può fare la scuola

- **Cybersecurity,**
- **Privacy**
- **Identità e reputazione digitale**

Serge Tisseron, 3-6-9-12



# ABITARE LA RETE

Internet e le nuove tecnologie hanno prodotto **nuovi modi** per **relazionarsi** e **comunicare**



# LA COMUNICAZIONE DIGITALE

- Sincrona e asincrona
- Anonimato
- Assenza della corporeità e di segnali non verbali
- Disinibizione online
- Viralità ed emozioni





# VIRALITA'



## COME FUNZIONA LA VIRALITA'

Un contenuto diventa virale quando riesce a suscitare in noi una di queste emozioni:

- Gioia
- Rabbia
- Paura
- Tristezza
- Disgusto





# PERCHE' SI CONDIVIDE?

- Sentirsi riconosciuti e importanti
- Posto ergo sum
- Società dell'apparire
- Popolarità e influencer
- Avere approvazione o sostegno
- Denunciare e informare
- Comunicare e raccontarsi



# IMPORTANZA DEI SOCIAL PER I RAGAZZI

---

- Prolungamento della loro vita reale
- Vivono il loro **mondo affettivo**
- Sperimentano **valori** e **ruoli sociali**
- Hanno bisogno di comunicare e di appartenere ad un **gruppo**
- Hanno bisogno di **esplorare**
- Realizzano il loro **diritto di espressione**
- Si raccontano e danno forma alla propria **identità**



# Identita' digitale

---

- Nel mondo digitale tu sei QUELLO CHE POSTI



# IDENTITÀ DIGITALE

Sono tutte le **informazioni che ti riguardano** presenti su internet. Nome, cognome, indirizzo di casa, e-mail, numero di telefono, foto, video. Ma anche informazioni su quello che hai fatto, pensato, detto.



# CHI LE HA MESSE ONLINE?

Queste informazioni ci sono sia perchè le abbiamo inserite **noi stessi**, sia perchè le possono aver inserite **altre persone** (genitori, fratelli, amici, compagni di scuola...).



# LO SHARENTING

- Indica la tendenza da parte dei genitori di **condividere le foto e video dei propri figli** sui social o via chat.
- Non a tutti i minori piacciono le foto postate dai genitori.
- Diamo l'esempio

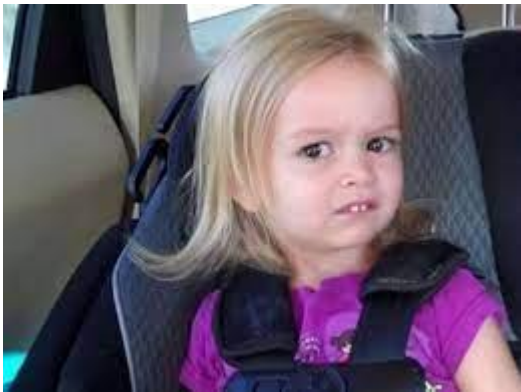


# CONSEGUENZE DELLO SHARENTING

- Rete pedofilia e immagini pedopornografiche
- Costruzione identità (digitale) del minore da parte del genitore, ripercussioni su autostima, immagine e senso di sé, in un periodo delicato come la preadolescenza/adolescenza dove sono chiamati a costruire la propria identità.
- Vittima di cyberbullismo, prese in giro, attribuzione di etichette eterne e meme

# CONSEGUENZE DELLO SHARENTING

Come nascono i meme: una immagine evocativa viene riutilizzata da qualcuno per descrivere una situazione che ha vissuto o immaginato, e da quel momento l'opera si diffonde legando per sempre il materiale originale al significato dato a posteriori.



## Internet non dimentica

Quando inserisci i tuoi dati personali in rete, ne perdi **per sempre** il controllo. Qualsiasi informazione messa in internet da noi o da altri (informazioni personali, foto, video) diventano proprietà della rete. Chiunque può cercarli, scaricarli e diffonderli anche a distanza di anni.

♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥  
ALWAYS  
— & —  
FOREVER  
♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥ ♥

# COME LASCIAMO LE IMPRONTE DIGITALI?

- Servizi di messaggistica istantanea
- Social Network
- Social game
- Facendo ricerche





# SOCIAL: ETÀ MINIMA DI ISCRIZIONE

---

L'età minima per iscriversi ai social network è **14 anni**.

I minori di 14 anni possono iscriversi con il **consenso dei genitori**.

Decreto di adeguamento del Codice Privacy, 10 agosto 2018



# SOCIAL GAME

Giochi online che puntano alla condivisione di dati o di risultati, richiedono una **partecipazione attiva** nel gioco, con la **creazione di gruppi**, per conquistare vantaggi, premi e riconoscimenti.





# VIDEOGAME RISCHI E BENEFICI

- Divertirsi, lavorare e sentirsi **parte di un gruppo**
- Con i videogame si allenano diverse **capacità** come, il coordinamento oculo-manuale, il ragionamento, il senso di orientamento e la creatività, la capacità di collaborare e cooperare per un obiettivo comune
- Sviluppare **strategie** e provare **soluzioni**



# SOCIAL GAME: attenzione!

- Passare troppe ore a giocare
- Spendere tanti soldi per superare i livelli
- Essere infastiditi da qualcuno
- Condividere troppe informazioni personali con estranei



# ALCUNE CONSIDERAZIONI

---

- Gli studi sui videogiochi e sulla violenza nei videogame sono relativamente **recenti** e spesso anche molto **discordanti**.
- Non è l'uso in sé che può portare a comportamenti violenti o ad un uso eccessivo (a volte definito dipendenza). L'uso problematico dei videogame è un indizio di problemi soggiacenti (depressione, mancanza di autostima, ansia sociale, violenze subite, lutti ecc...)

# PRINCIPALI RISCHI DEL WEB

- Cyberbullismo
- **Furto identità**
- **Challenge**
- **Fomo**
- **Sexting e revenge porn**
- Adescamento online
- Fake news
- Hate speech
- Isolamento sociale



# FURTO DI IDENTITA'

Consiste nell'ottenere informazioni personali su una persona con lo scopo di sostituirsi alla persona stessa e compiere azioni illegali in suo nome o metterla in cattiva luce

il cyberbullo crea un profilo fake o riesce ad accedere all'account della vittima e fingersi questa persona, inviando messaggi ai suoi contatti e a nome suo, allo scopo di rovinarne la reputazione.



# FURTO DI IDENTITA': come accade?

- Si impossessano della tua password
- Hai dimenticato il tuo account aperto su un computer/tablet di uso comune (biblioteca, scuola ecc)
- Hanno raccolto abbastanza informazioni su di te (dati, foto, video)
- Hai cliccato su link o messaggi sospetti e sono entrati nel tuo dispositivo



# Profili fake E CATFISHING

Sono profili falsi creati da malintenzionati per diversi motivi: truffare, raccogliere informazioni e dati, richiedere denaro, molestare o infastidire qualcuno, spiare qualcuno, aumentare il numero di follower



# COME SI RICONOSCONO I PROFILI FAKE?

- **Numero di follower** solitamente basso vs n. seguiti alto
- Etichetta **Novità** su IG
- Controlla le **foto**: tante caricate in poco tempo, poche foto, foto caricate in tempi più lunghi ma di soggetti reperibili online
- Usare google images
- Commenti su altri profili



## Profili fake quando e' reato

- Sia la creazione di falsi profili con l'utilizzo di foto e/o immagini riferibili ad altra persona
- Sia l'attivazione di un account falso, al solo scopo di ledere o molestare gli interlocutori.



# Quando usi I social Ricorda sempre

- **Stai creando la tua identità digitale:** questa rimarrà per sempre online
- Tutti possono **raccogliere dati e informazioni** su di te da semplici dettagli a cui casomai non presti attenzione
- Non sempre tutto quello che vedi è vero: online è facile mentire e modificare la realtà. **Non credere a tutto quello che vedi** ma approfondisci sempre!



# CHALLENGE

La **sfida** è un elemento centrale nel periodo della preadolescenza e dell'adolescenza: attraverso la sfida i ragazzi soddisfano i bisogni tipici di questa fase evolutiva, come il voler mettere alla prova i propri **limiti** e quelli degli adulti, il **riconoscimento** e l'**appartenenza** ad un gruppo per rinforzare accettazione ed autostima.



# CHALLENGE

Online, il gruppo diventano i **follower** e nascono le **Challenge**: sfide social in cui si viene sfidati a fare qualcosa.

- Prevedono un tag e il postare il video o l'immagine della sfida accettata, sfidando poi altre persone.
- Hanno la caratteristica di diventare subito virali
- Soddisfano il bisogno di approvazione e conferme tramite i like





# CHALLENGE

## TIDE POD CHALLENGE



## SKULL BREAKER CHALLENGE




# CHALLENGE

## TRASH CHALLENGE



 project\_rescue\_ocean - Segui  
London, United Kingdom

 thetravelgames This is the stuff we love to see! 🌍❤️

16 sett. Mi piace: 1 Rispondi

— Visualizza le risposte (1)

 aliceguldemon 🌱🍷🍷🍷🌿🌿🌿

16 sett. Mi piace: 1 Rispondi

 terrabest\_products Hi! Look at our eco page 😊🌿

10 sett. Rispondi

 bb.d.or 🍷🍷🍷❤️🌟🌈❤️🌟🌸🌸

7 sett. Mi piace: 1 Rispondi

👍 🗨️ 📍 📌

 Piace a project\_rescue\_ocean e altri 1.508

18 OTTOBRE 2019

Aggiungi un commento... [Pubblica](#)



# CHALLENGE NELLA DIDATTICA



Data Life Lab  
@datalifelab



Talete  
@talete40



Aristotele  
@aristotele.real



Niccolò Machiavelli  
@niccomacchia1469



Francesco Petrarca  
@chechopetrarca



Giovanni Gioiitti  
@giovannigiolittiofficial



Alessandro Manzoni  
@alex\_imanzo



Friedrich Hegel  
@theabsoluthegel



Eraclito  
@eraclito\_official



Abraham Lincoln  
@1809\_abraham\_lincoln



Seneca  
@official.seneca



Dante Alighieri  
@ilsommopoeta1321\_



Catone  
@marco.porcio.catone



Beatrice Portinari  
@thereal\_beatrice



Vincent Van Gogh  
@girasolesolitario

GALILEO  
SOCIAL  
CHALLENGE

# CHALLENGE: CHE FARE

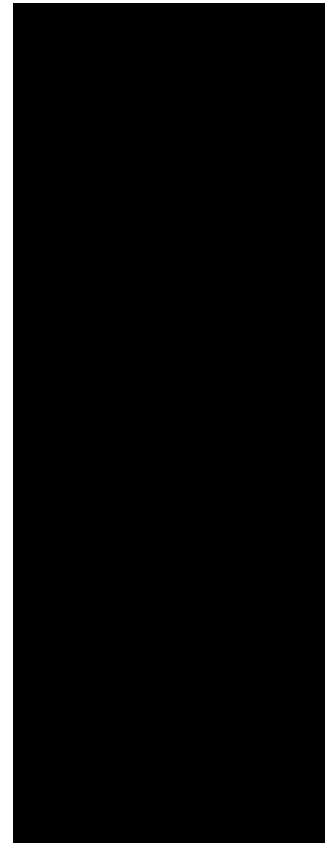
- Essere presenti e disposti al **dialogo**
- Prestare sempre **attenzione** alle attività che i ragazzi svolgono online
- **Spiegare** la pericolosità di certi comportamenti e le conseguenze di certe azioni
- **Ridimensionare** insieme a loro l'importanza di un like o di una condivisione
- Incentiva **comportamenti positivi**



# FOMO: FEAR OF MISSING OUT

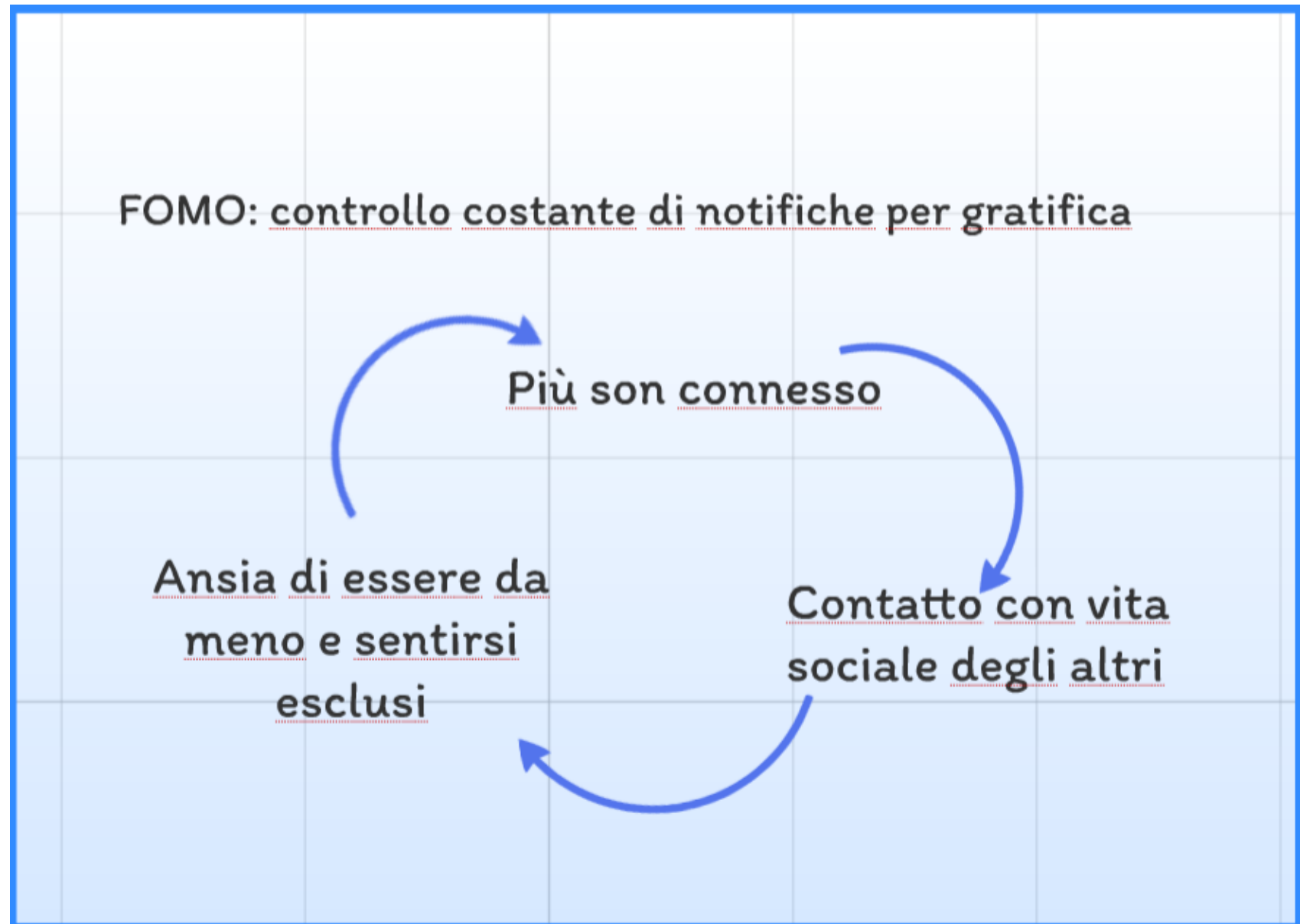
Implica il **continuo confronto** con gli altri e porta ad essere sempre connessi per controllare cosa fanno i nostri contatti e per postare.

Legata a **bassi livelli di autostima** e alla necessità di cercare **approvazione** negli altri.



NEI SOCIAL NETWORK

# FOMO E DIPENDENZA: IL CIRCOLO VIZIOSO





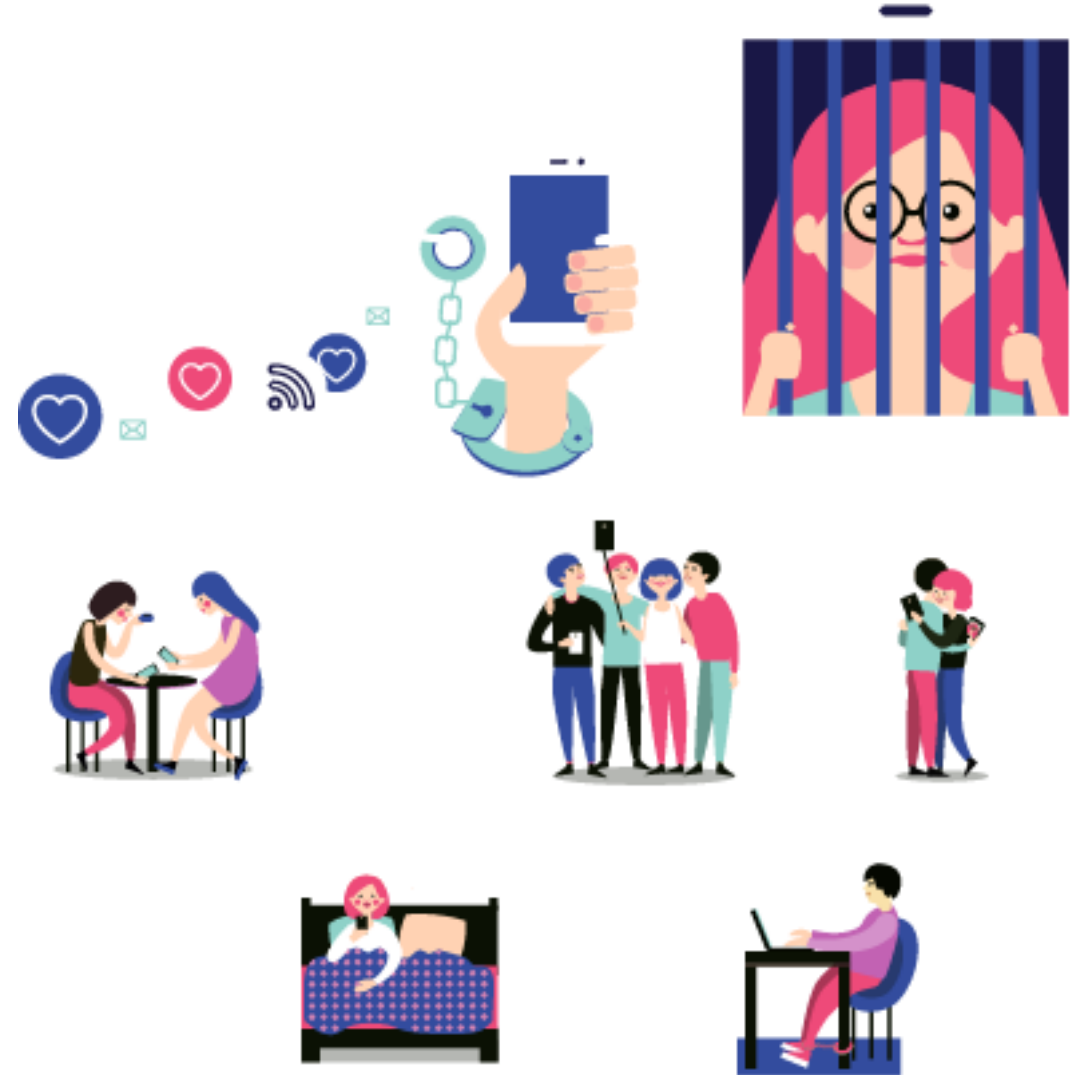
# FOMO E RAGAZZI

Per i ragazzi il **bisogno di appartenenza** al gruppo è fondamentale e la paura di essere esclusi porta ad un controllo costante dei social. Se la persona è insicura, insoddisfatta e con bassi livelli di autostima, vedere un “post” con coetanei che si divertono, potrebbe diventare qualcosa di inaccettabile, provocare risentimento verso se stessi o gli altri, **insoddisfazione, ansia, depressione.**



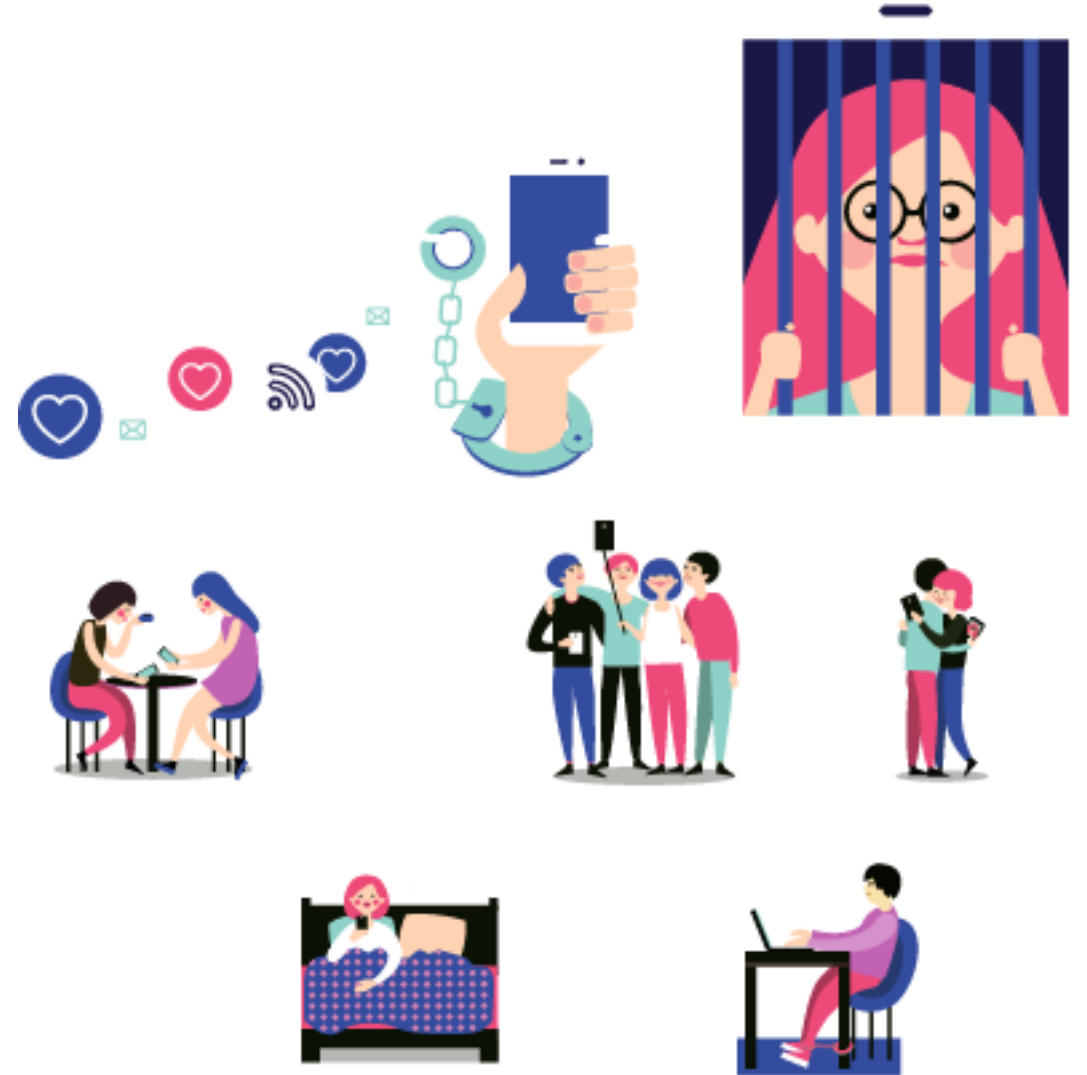
# FOMO E RAGAZZI: ALCUNI SEGNALI

- **Controllare** e **monitorare costantemente** lo smartphone, in particolare l'attività degli amici e dei familiari, sui vari social network;
- Controllare anche **durante la notte** i vari aggiornamenti;
- Avere la sensazione che si **sta perdendo qualcosa** di quello che sta succedendo online;



# FOMO E RAGAZZI: ALCUNI SEGNALI

- Credere che quello che succede online **sia migliore** di ciò che si sta facendo nella vita reale;
- **Confronto costante, tra sé e gli altri**, basato sui post dei social che spesso crea rabbia e invidia;
- Credere che gli altri siano più felici e più fortunati e di **non essere mai abbastanza**



# Online non sempre tutto e' come sembra: cosa cambia

I social sono come una vetrina in cui ognuno sceglie in che modo presentare e rappresentare se stesso.

Non sempre quello che vediamo sui social corrisponde al vero e basta poco per «**Essere fregati**»



# Online non sempre tutto e' come sembra: cosa cambia

I social ci propongono continuamente modelli di bellezza, ricchezza e vite perfette, tanto che il confronto con la propria realtà può indurre insicurezza e sfiducia in se stessi.

**SPOILER:** molte immagini presenti sui social sono artificiali e non corrispondenti alla realtà.



## COME FARE?

Per evitare di cadere nella trappola dei social bisogna imparare a guardare le foto ed i video con occhio critico e porsi sempre domande. Ricorda sempre: **non tutto è quello che sembra.**



# ALLENA L'OCCHIO AD ESSERE ATTENTO!

Guardiamo attentamente l'immagine:

- **Superfici troppo curve o deformate:** se qualcuno ha fatto ingrassare o dimagrire i soggetti nella foto possono esserci curve agli oggetti intorno.
- **Luci strane e non realistiche:** guardiamo se la luminosità dei oggetti/soggetti è uniforme
- Google images

# FOMO E RAGAZZI: CONSIGLI

- I social non sempre rispecchiano la realtà
- Evitiamo di fare **paragoni** online
- Monitorate i contenuti che visionano online
- Attenzione all'algoritmo: la bolla che crea può essere pericolosa



# SEXTING

---

Consiste nello scambio e invio di proprie foto, video o messaggi con contenuto intimo o di nudo a fidanzati, amici, conoscenti o persone conosciute online.



# QUALI RISCHI?

---

- Essere vittima di cyberbullismo
- Adescamento minorenni
- Diffusione di immagini pedopornografiche
- Subire ricatti (revenge porn)



# SEXTING ALCUNI CONSIGLI

---

- **E' illegale!**
- Non inviare mai tue foto di nudo a fidanzato/a, la relazione potrebbe finire e lui/lei potrebbero usare le tue foto per vendetta
- Non inviare mai tue foto di nudo a qualcuno conosciuto online. Non sappiamo mai chi possa essere
- Non diffondere anche tu!
- Informa e racconta ciò che sai alla persona coinvolta
- Insegniamo il rispetto della propria intimità







# BIBLIOGRAFIA

- Serge Tisseron, 3-6-9-12. Diventare grandi all'epoca degli schermi digitali, La Scuola 2012
- Jean M. Twenge, Iperconnessi, Einaudi, 2017
- Sherry Turkle, La conversazione necessaria, Piccola Biblioteca Einaudi, 2016
- T. Cantelmi, Tecnoquidità, San Paolo, 2013
- d. boyd, It's complicated, Castelvechi, 2014