



## **FARE X BENE ETS nelle SCUOLE**

**FARE X BENE ETS** realizza progetti di Educazione e prevenzione a ogni forma di stereotipo o discriminazione di genere e da anni ha integrato gli interventi nelle scuole con incontri sui temi della violenza tra pari ed in particolare sul bullismo e il cyberbullismo.

## **Incontro on line con i genitori di classi primarie**

### **Bullismo e cyberbullismo**

Il bullismo è una violazione dei diritti umani

### **I FALSI MITI**

- Il bullismo è sempre una forma di aggressività fisica
- Il bullismo in fondo è un gioco
- Il bullismo è una forma di normale conflitto con i coetanei
- Il bullismo è un fenomeno prevalentemente maschile
- Chi compie, subisce o assiste a fenomeni di bullismo non riporta conseguenze di lungo periodo
- Fare i conti con il bullismo aiuta a crescere
- Il bullismo è un rito di passaggio
- Il problema del bullismo è solo per chi lo subisce

### **LE CARATTERISTICHE DEL BULLISMO**

**Età - Contesto - Reiterazione - Intenzionalità - Asimmetria nella relazione**

### **I PROTAGONISTI DEL BULLISMO**

**Bullo/a - Bullo/a gregario - Bullo/a vittima - Vittima Passiva - Vittima provocatrice - Spettatori**

### **Che cos'è IL CYBERBULLISMO?**

Uso delle nuove tecnologie per **intimorire, molestare, mettere in imbarazzo, far sentire a disagio** o **escludere** altre persone attraverso: **PETTEGOLEZZI, INSULTI, DERISIONI** COME?

- mail, chat e social network
- postando o inoltrando immagini o video personali
- rubando l'identità e il profilo di altri, o costruendo profili falsi

### **QUALI CARATTERISTICHE LO DISTINGUONO DAL BULLISMO?**

**La viralità:** la diffusione è incontrollabile

**La possibile anonimia:** il cyberbullo crede di non essere identificabile

**L'assenza di confini spaziali:** il cyberbullismo invade gli spazi personali

**L'assenza di limiti temporali:** il cyberbullismo può avvenire a ogni ora del giorno e della notte (gli atti di cyberbullismo avvengono prevalentemente di notte tra le 21 e le 7)

### **COSA DICE LA LEGGE SUL CYBERBULLISMO**

#### **Art. 1 Legge 29 maggio 2017 n. 71**

«per *cyberbullismo* si intende **qualunque forma** di pressione, aggressione, molestia, ricatto, ingiuria, denigrazione, diffamazione, furto d'identità, alterazione, acquisizione



illecita, manipolazione, trattamento illecito di dati personali in danno di minorenni, **realizzata per via telematica**, nonché **la diffusione di contenuti on line** aventi ad oggetto anche uno o più componenti della famiglia del minore il cui **scopo intenzionale e predominante sia quello di isolare** un minore o un gruppo di minori ponendo in atto un serio abuso, un attacco dannoso, o la loro messa in ridicolo»

## IL CYBERBULLO

E' la persona (ragazzo o ragazza) che usa il proprio potere per perseguitare un suo pari, considerato «diverso» e più debole, sfruttando il Web (via social, chat, etc.)

### Cosa rischia?

- Ammonimento dal Questore (con i genitori): art. 7 l. 71/2017
- Obbligo di risarcire il danno provocato dal fatto illecito
- Per i comportamenti che costituiscono reato:  
sopra i 14 anni= **procedimento penale**  
sotto i 14 anni= **misure di sicurezza**

## LA VITTIMA

- Può far **cancellare i contenuti** offensivi che lo danneggiano
- Può chiedere che il cyberbullo venga **ammonito**
- Può **denunciare il cyberbullo** perché ci sia un processo penale
- Può chiedere che il **cyberbullo gli risarcisca i danni**
- 

## GLI AIUTANTI E I SOSTENITORI

- Chi partecipa al comportamento è **COMPLICE** e ha la stessa responsabilità civile e penale del «bullo».
- chi assiste all'azione ridendo ed incitando è considerato un sostenitore

## I GENITORI DEL BULLO E DEI SOSTENITORI

- saranno informati dalla scuola
- convocati dal Questore in caso di ammonimento
- parteciperanno all'eventuale processo penale
- **dovranno risarcire economicamente**

## GLI ALTRI

**NON facciamo girare** il messaggio (è un reato!)

**NON lo conserviamo**, non salviamo le foto imbarazzanti (è un reato!)

**PARLIAMO con un adulto** per segnalare la situazione e bloccarla

**spezziamo la catena della viralità**

## USO CONSAPEVOLE DELLA RETE

## I SOCIAL MEDIA NEL MONDO

### Le principali evidenze

- **Popolazione:** la popolazione mondiale registra **7,83 miliardi** di persone ad inizio 2021.
- **Mobile:** **5,22 miliardi** di persone utilizzano telefoni cellulari, vale a dire il **66,6%** della popolazione.



- **Internet:** **4,66 miliardi** di persone accedono ad internet, un incremento del **7,3%** rispetto a Gennaio 2020.
- **Social media:** sono **4,20 miliardi** gli utenti delle piattaforme social, un incremento del **13%** rispetto a Gennaio 2020

### **Permanenza on line in Italia 11-18 anni (Fonte: MED)**

- Il **79%** dei ragazzi tra gli **11 e i 18 anni** trascorre **più di 4 ore** al giorno **sui social**, **28 ore** a settimana, **120 ore** al mese,
- **2 interi mesi in un anno!**
- **La metà** di questi ragazzi e ragazze ha **tentato invano di ridurre il tempo on line** e il **33%** è **consapevole** di fare un **utilizzo eccessivo** dello smartphone.
- **E guai ad interferire:** un ragazzo su 2 dichiara che gli capita di scattare, rispondere male o alzare la voce se disturbato.

### **TECNICHE DI ADESCAMENTO – GROOMING (fonte Polizia Postale)**

**1) Contatto.** L'adulto, spesso mentendo inizialmente sulla propria età, contatta il minore e propone conversazioni su temi di interesse generale (sport, giochi, scuola).

**2) Fase del risk-assessment:** verifica il livello di "privacy, dove è situato il computer in casa, se i genitori sono presenti, se sta utilizzando il proprio smartphone o tablet e così via.

**3) Fiducia.** L'adescatore si propone nel ruolo di confidente e amico. Può verificarsi lo scambio di immagini, non sempre a sfondo sessuale, o di regali.

**4) Esclusività.** L'adulto fa in modo di accrescere i contatti con il minore e di isolarlo dal contesto esterno (scuola, amici, famiglia). Può avvenire l'invio o lo scambio di immagini sessuali esplicite o la richiesta di un incontro offline. Per ottenere il silenzio della vittima l'adescatore può far credere al minore che quanto avvenuto sia normale o che sia colpa sua, oppure lo minaccia di mostrare le immagini/i video.

### **FLAMING**

IL **FLAMING** È LEGATO ALL'**EFFETTO DI DISINIBIZIONE ONLINE**.

Ciò che porta un utente ad assumere un **comportamento provocatorio e disinibito online** è in primis il presunto l'**anonimato** che aumenta il senso di sicurezza, e questo porta a insultare pesantemente altre persone online, creando così orde di cosiddetti **leoni da tastiera**.

### **ETA' MINIMA DI FORTNITE, CALL OF DUTY...**

I titolari di Licenza online **PEGI** proibiscono agli abbonati di **introdurre contenuti** o di **adottare comportamenti** on-line **illeghi, offensivi, razzisti, degradanti, corrotti, minacciosi, osceni** o che potrebbero **compromettere in modo permanente lo sviluppo dei ragazzi**. L'età minima è sempre indicata sia nei giochi che nei social media.

### **WEB REPUTATION**

On line, abbiamo una **"identità digitale"**, che si forma ogni volta che si pubblica qualcosa.

### **BENESSERE DIGITALE**

**Aiutiamoci ad aiutare i nostri figli con il «controllo parentale»**