

La Rete siamo Noi

Guida per i genitori



La Rete siamo Noi



Gli adolescenti si muovono sempre più con sicurezza, facilità e curiosità nel mondo tecnologico. Si evidenzia tuttavia negli adulti preoccupazione e talvolta difficoltà a stare al passo con la generazione “connessa”.

Per questa ragione il Corecom Emilia-Romagna, in considerazione dei positivi risultati raggiunti dal progetto **La Rete siamo noi**, ha ritenuto opportuno realizzarne una seconda edizione. Il progetto si svolge nelle province di Bologna, Ferrara, Piacenza e Rimini e focalizza l'attenzione sulla sensibilizzazione di genitori, insegnanti ed educatori rispetto ad un uso corretto e consapevole dei nuovi media.

INDICE:

La Rete siamo Noi	2
Tablet e smartphone	4
Social Network	10
Giochi ON-LINE	14
A chi rivolgersi	18

2° Edizione ▶

La Rete
siamo Noi

CORECOM

Testi:
R. Tirota, S. Bellini,
A. Donattini, M. Guiati,
L. Martinelli

Grafica e Illustrazioni:
Giulia Boari - arte e design

Stampa:
Centro Stampa Regionale

preoccupazioni



- > Lo sai che i contenuti veicolati attraverso l'utilizzo dei tablet possono essere filtrati?
- > Hai mai pensato che esistono alcune applicazioni (app) didattiche su tablet e smartphone?
- > Hai mai sentito parlare di truffe online attraverso suonerie e giochi a pagamento?
- > Sei a conoscenza dei tablet creati appositamente per bambini?

Lo **SMARTPHONE** è un dispositivo mobile che aggiunge alle caratteristiche del classico telefono cellulare (chiamare, fare foto, ascoltare musica), la capacità di collegarsi ad internet e gestire dati personali attraverso l'installazione di ulteriori programmi applicativi, che aggiungono nuove funzionalità.

Le cosiddette applicazioni (*app*) possono essere sviluppate dal produttore dello smartphone, dallo stesso utilizzatore o da terze parti; sono scaricabili gratuitamente oppure a pagamento dai vari app store. Ogni smartphone, quindi, si trasforma in uno strumento personalizzato e corrispondente alle necessità di chi lo usa.

Il **TABLET** è una via di mezzo tra un computer portatile ed uno smartphone. E' più grande di un telefono ed ha maggiori prestazioni e caratteristiche migliori; è più leggero di un PC portatile e di un notebook, ma meno potente. E' dotato di una tastiera touchscreen che può essere usata con le dita o con l'apposita penna.

E' uno strumento versatile ed interattivo che consente di navigare velocemente in internet, leggere quotidiani e libri digitali (i cosiddetti *e-book*), inviare e ricevere email, ascoltare la musica, prendere appunti, chiamare, fare foto, collegare penne USB.

Il tablet, come lo smartphone, grazie alle varie applicazioni (*app*), può essere considerato anche uno strumento di apprendimento, poiché la sua connettività rende possibile in ogni luogo ed in ogni momento l'accesso alle informazioni.



Consigli ...

Salva in Memoria!!



- ⊙ Tablet e smartphone sono strumenti che consentono numerose funzioni, dalla navigazione in rete, al gioco online, alla produzione e diffusione di testi, immagini, video; prima dell'acquisto, valuta l'**adeguatezza di questi mezzi rispetto all'età di tuo figlio**.
- ⊙ Utilizzando qualsiasi tipo di tablet e smartphone ci si può collegare ad internet: per evitare l'accesso dei tuoi figli a contenuti inadatti, puoi adottare gli stessi accorgimenti di quando si naviga in Rete dal PC, ad esempio **inserendo filtri** ad hoc.
- ⊙ Spiega a tuo figlio come **inserire una password**, in modo tale da **impedire l'immediata divulgazione dei dati personali**, in caso di furto o smarrimento. Inserisci una password anche sul tuo dispositivo, per tenere sotto controllo ad esempio l'eventuale acquisto da parte dei tuoi figli di *app* a pagamento.



- ⊙ Concorda con tuo figlio delle **regole chiare** per l'utilizzo di questi strumenti, ponendo dei limiti sulla **quantità di tempo** speso online, sui **costi delle ricariche**, sui **momenti** della giornata, i luoghi e le situazioni in cui i dispositivi vanno spenti. **Cerca di essere il primo a dare l'esempio**.
- ⊙ Parla con tuo figlio e **confrontati con lui** sulla condivisione di contenuti attraverso SMS, MMS e internet. E' importante che rifletta sulle **possibili conseguenze**, per sé stesso e per gli altri, di pubblicare o trasmettere messaggi, immagini e video personali, compromettenti o addirittura illegali.
- ⊙ Spiegagli che esistono **leggi a tutela della privacy** e che a partire **dai 14 anni per legge è ritenuto responsabile delle sue azioni**.

6





glossario



- > **Touchscreen:** è uno schermo piatto e tattile che permette all'utente di interagire con un'interfaccia grafica, mediante l'utilizzo di particolari oggetti, per esempio pennette apposite o l'utilizzo più immediato delle dita.
- > **iOS:** è il sistema operativo sviluppato da Apple per iPhone, iPod touch e iPad
- > **Android:** è il sistema operativo introdotto da Startup Android e acquisito da Google nel 2005; questo sistema operativo è destinato ai dispositivi mobili come smartphone e tablet ed una delle sue caratteristiche principali è quella di essere open source: tramite l'applicazione di apposite licenze d'uso viene favorito il libero studio e l'apporto di modifiche da parte di altri programmatori indipendenti.
- > **App:** è l'abbreviazione di *applicazione* per qualsiasi sistema operativo, può essere sia ludica che di utilità, per dispositivi smartphone e più recentemente tablet.



- > **WiFi:** è un sistema di trasmissione dati senza fili via onde radio. Questa tecnologia permette di collegarsi velocemente ad internet, da qualsiasi dispositivo (PC, smartphone, tablet), attraverso l'installazione dell'apposita scheda wireless.
- > **E-ink:** detto anche electronic-paper, è una tecnologia di display progettata per imitare l'aspetto dell'inchiostro su un normale foglio di carta.
- > **Multitouch:** è una tecnologia che rappresenta l'evoluzione dello schermo tattile. In particolare lo schermo multitocco è sensibile contemporaneamente in più punti diversi della superficie tattile.



- > Quanti profili sui social network ha tuo figlio?
- > Sai che è possibile personalizzare le impostazioni di privacy dei principali social network?
- > Ti sei mai chiesto per quanto tempo restano online i post di tuo figlio?

I nuovi media offrono ai ragazzi una pluralità di strumenti per comunicare e gestire le proprie relazioni interpersonali.

Tra questi, i social network risultano avere una diffusione pressoché capillare tra gli adolescenti.

Il termine **social network** indica quelle piattaforme web la cui principale funzione è creare un network di relazioni online.

Ne sono un esempio **Facebook, Twitter, Youtube, Badoo**.

In questi spazi virtuali i giovani creano profili personalizzati che usano per esprimersi, scambiare informazioni, socializzare, condividere immagini e video. Ogni utente può sviluppare la propria rete di contatti e gestire le impostazioni sulla privacy.

Questi strumenti offrono grandi opportunità ma devono essere impiegati responsabilmente per evitare di imbattersi in situazioni spiacevoli.



Consigli ...

Salva in Memoria!!



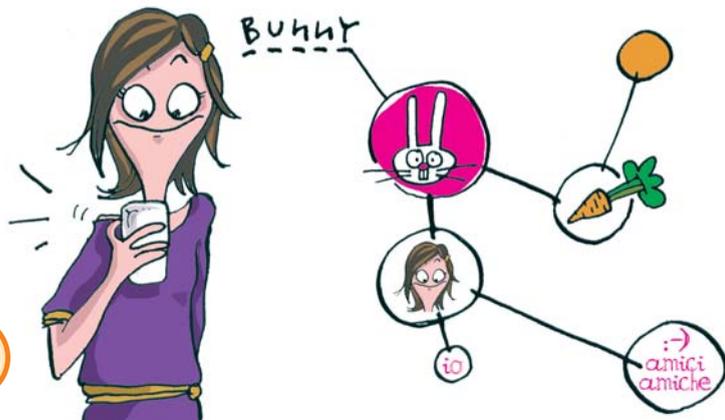
- 🎯 **Crea un tuo profilo** e cerca di capire come funzionano i social network. Ricorda che per poter consigliare e seguire tuo figlio in modo adeguato è **fondamentale avere dimestichezza con questi strumenti**.
- 🎯 Sviluppa **un costante dialogo** con lui per sapere quali attività compie in rete e riflettere insieme su come utilizzare i social network e **come comportarsi in eventuali situazioni di rischio**.
- 🎯 Informati su come configurare le **impostazioni sulla privacy** e spiega a tuo figlio come personalizzarle. Riflettete insieme sull'**importanza di non rivelare la password a nessuno**, neppure agli amici più stretti.
- 🎯 **Assicurati che presti particolare attenzione a ciò che condivide online**. Foto, video e commenti tuoi o dei tuoi amici possono pregiudicare la sua sicurezza, svelando informazioni personali, o essere impiegati in atti di bullismo. Spiegagli che tutto ciò che viene pubblicato può restare online per sempre, compromettendo la sua reputazione.
- 🎯 **Incoraggia tuo figlio a confidarti se si imbatte in situazioni sgradevoli**, in profili sospetti o in materiali che lo fanno sentire a disagio. Ricorda che è possibile inviare ai Centri assistenza dei principali social network segnalazioni di eventuali abusi o violazioni delle normative.



glossario



- > **Post:** termine che indica un contenuto pubblicato on line, ad esempio su un blog o un social network.
- > **Tag:** in generale indica una parola chiave collegata a uno specifico contenuto (messaggio, foto, video) che viene impiegata per catalogarlo e semplificarne la ricerca. Nei social network è possibile taggare un utente in modo che il contenuto a cui è associato sia visibile sul suo profilo.
- > **Hashtag:** parole o frasi precedute dal simbolo cancelletto (#) che vengono impiegate, soprattutto su Twitter, per classificare i messaggi, ricercarli e seguire delle discussioni tra più utenti.



12



- > **Tweet:** messaggi brevi (max 140 caratteri) pubblicati dagli utenti di Twitter. Questi aggiornamenti sono visibili a coloro che si sono registrati per riceverli (follower).
- > **Poke:** funzionalità di Facebook usata soprattutto per mandare un saluto virtuale ai propri amici confermati.
- > **Instagram:** applicazione gratuita che permette di scattare foto, modificarle e condividerle sui principali social network.



- > Quante ore passa tuo figlio con i giochi online?
- > Sai riconoscere se un gioco è appropriato per l'età di tuo figlio?
- > Lo sai che giocando online è possibile imbattersi in alcune situazioni pericolose?

I giochi online sono videogiochi che per essere utilizzati hanno bisogno di un collegamento in rete. Negli ultimi anni si sono moltiplicati i siti web destinati al gioco da soli o con altri utenti. Di conseguenza, anche dispositivi quali *console*, *app*, *smartphone* e *console portatili* hanno offerto la possibilità di modalità di gioco online. La connessione in Rete permette di confrontarsi con altri giocatori, collegati a loro volta ad altri dispositivi. L'interazione in tempo reale con compagni di gioco talvolta sconosciuti può essere un rischio da tenere in considerazione, assieme alla presenza di collegamenti e di contenuti, comprese forme di pubblicità aggressive, che potrebbero essere inappropriati per i minori.



- 🎯 Cerca innanzitutto di **familiarizzare con il mondo dei videogiochi** online per capire come funzionano e cosa fanno i ragazzi.
- 🎯 Alcuni giochi offrono la possibilità di comunicare con altri giocatori, che talvolta possono utilizzare un linguaggio o tenere un comportamento non adatti ai minori.
Chiedi a tuo figlio con chi gioca e di cosa parla.
- 🎯 Spiegagli che fornire ad altri giocatori **dati sensibili e personali** può essere pericoloso.
- 🎯 Incoraggialo a segnalarti eventuali problemi riscontrati mentre gioca, come **contenuti sgradevoli**, **atti di intimidazione** e **richieste di incontri** al di fuori del gioco.
- 🎯 **Concorda regole, tempi e modalità** di utilizzo dei videogiochi.
- 🎯 Proponi a tuo figlio **attività alternative per il tempo libero** per evitare che passi troppo tempo davanti al monitor.
- 🎯 Accettare e-mail, aprire file o foto da parte di persone che non si conoscono può essere pericoloso perché potrebbero contenere **virus** o **messaggi inopportuni**.





glossario



- > **Admin o GM (Game Master):** è l'amministratore del gioco che si occupa di correggere i *bug* (cioè gli errori nella scrittura del software) o di *bannare* chi si rende colpevole di comportamenti irregolari o vietati dal gioco.
- > **Avatar:** è l'alter-ego grafico che rappresenta un utente all'interno di un ambiente virtuale.
- > **B2P, F2P, P2P:** *buy to play, free to play e pay to play*. Rispettivamente indicano un gioco che deve essere acquistato per poterlo utilizzare, un gioco gratuito e un gioco che prevede il pagamento di un canone per la fruizione.

- > **Bannare:** letteralmente significa proibire, impedire. *Bannare* un utente da un luogo virtuale significa impedirgli di accedervi. Questo provvedimento viene in genere applicato dall'amministratore in seguito a ripetute violazioni della *netiquette*, cioè l'insieme di regole che disciplina il comportamento degli utenti all'interno della Rete.
- > **MMORPG:** acronimo di *Massive Multiplayer Online Role-Playing Game* e indica un videogioco di ruolo giocato in internet da più utenti contemporaneamente. I giocatori si trovano all'interno di un mondo virtuale con cui possono interagire, facendo evolvere il proprio personaggio.
- > **World Of Warcraft o WoW:** è il videogioco fantasy tridimensionale di tipo MMORPG più giocato nel mondo.

16



A: I genitori dei ragazzi

DA: La rete siamo noi

Oggetto: **A chi rivolgersi**

Se tuo figlio ti ha parlato di un problema relativo a bullismo elettronico, violazione della privacy, contenuti illeciti, truffe online, adescamento sessuale:

- ⊙ gli **insegnanti** di tuo figlio, soprattutto se la scuola è coinvolta;
- ⊙ **psicologi scolastici**, educatori, operatori dei servizi del territorio (es. Spazio Giovani);
- ⊙ eventuali **servizi pubblici o associazioni** che sul tuo territorio offrono consulenza per genitori di adolescenti;
- ⊙ la **Polizia Postale e delle Comunicazioni** e l'**Ufficio Minori** della Questura per tutti gli aspetti di tutela legale.

Se vuoi approfondire queste tematiche puoi consultare, tra gli altri, questi siti internet:

- > **Sicurinrete.it – Centro Giovani Online:**
www.sicurinrete.it

Il *Centro Giovani Online* nasce nel 2004 dalla collaborazione tra *Adiconsum* e *Save the Children*, per promuovere un uso responsabile e consapevole dei nuovi media da parte dei minori.

- > **Ins@fe:**
www.saferinternet.org

Ins@fe è una rete europea di centri che promuovono l'uso sicuro di internet e dei dispositivi mobili tra i giovani.

- > **Telefono Azzurro:**
www.azzurro.it

Il sito del *Telefono Azzurro*, associazione che promuove i diritti dell'infanzia e dell'adolescenza, nella sezione "Contenuti" propone consigli utili su temi come la Rete e le nuove tecnologie, bullismo elettronico, anoressia e internet, adescamento online.

- > **PEGI – Pan European Game Information:**
www.pegi.info/index/it

Il sistema europeo *PEGI* fornisce ai genitori e a chi si occupa di minori, raccomandazioni dettagliate sull'adeguatezza del contenuto di un gioco a una particolare età, sotto forma di etichette di classificazione in base all'età e descrittori di contenuto.

- > **PEGI Online:**
www.pegionline.eu/it/index

PEGI Online è un supplemento al sistema *PEGI* che mira a fornire ai minori in Europa una migliore protezione da contenuti non adatti di giochi online e ad educare i genitori su come garantire la sicurezza nell'ambiente di gioco online.



CORECOM

Il Comitato Regionale per le Comunicazioni dell'Emilia-Romagna (Corecom) ha funzioni di governo e controllo del sistema delle comunicazioni sul territorio della Regione e indirizza la propria attività alla comunità regionale, in particolare cittadini, associazioni e imprese, operatori delle telecomunicazioni e al sistema dei media locali.

Istituito con legge regionale n. 1/2001, il Corecom svolge funzioni per la Regione e l'Assemblea legislativa della Regione Emilia-Romagna, per l'Autorità per le Garanzie nelle Comunicazioni (AGCOM) tramite convenzione e per conto del Ministero dello Sviluppo Economico - Dipartimento delle Comunicazioni. Tra le varie attività particolare attenzione è riservata alla tutela dei minori e all'educazione ai media.

Contatti

Viale Aldo Moro, 44 – 40127 BOLOGNA

Tel. 051-527.6377

Fax: 051-527.5059

Email  corecom@regione.emilia-romagna.it

Sito Internet  www.assemblea.emr.it/corecom

