

CYBERBULLISMO

A LEZIONE DA TUO FIGLIO



Invito per tutti i genitori dell'Istituto *Comprensivo di Inzago*

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30

Auditorium scuola J. & R. KENNEDY

Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)

Relatori: Gli ALUNNI delle Classi Terze della Scuola Sec. di 1° grado

J. & R. Kennedy, Inzago

Roberto Licari Security Manager



30 anni di Internet

29 / 30 aprile 2016

Il 30 aprile del 1986 l'Italia per la prima volta si è connessa ad Internet: il segnale, partito dal Centro universitario per il calcolo elettronico (CNUCE) di Pisa, è arrivato alla stazione di Roaring Creek, in Pennsylvania.

Quella prima connessione era la fine del progetto di un gruppo di pionieri; ed è stato l'inizio di una storia nuova.

Trenta anni dopo, il 29 aprile fino a notte, faremo in tutta Italia un Internet Day: per ricordare le gesta di chi ci ha creduto per primo; e per prendere da lì tutto lo slancio necessario a chiudere la partita iniziata allora.

Banda ultrarlarga, competenze digitali, servizi digitali per tutti: è ora di accelerare. Come fecero 30 anni fa.

Cyberbullismo: i dati dell'ultima indagine nelle scuole

16 marzo 2016

Il Censis, in collaborazione con la Polizia Postale, ha condotto l'indagine,

“Uso consapevole dei media digitali”,

portata avanti attraverso dei questionari inviati nelle scuole medie e superiori italiane a 1727 presidi, e che ha dato risultati eloquenti sul fenomeno del cyberbullismo tra ragazzi.

Innanzitutto il mezzo:

il 91% dei ragazzi è iscritto ad almeno un social network e più dell'80% possiede uno smartphone,

ha quindi la possibilità di essere sempre connesso, spesso e soprattutto anche in mancanza del diretto controllo dei genitori.

I genitori, altra nota dolente, non solo sono coloro che offrono il mezzo per accedere a tutte le possibilità che il mondo virtuale offre, anche ai bambini più piccoli, e non solo spesso non controllano i propri figli sull'uso che fanno di questi dispositivi, anche perchè nella maggior parte dei casi non sono neanche in grado di usarli bene come i nativi digitali, ma, da quanto emerge dalla ricerca, non capiscono neanche la gravità del fenomeno del cyberbullismo.

L'**81%** dei presidi ha infatti dichiarato che le famiglie tendono a minimizzare il problema, considerandolo un **semplice gioco tra ragazzi**, mentre il **20%** dei dirigenti ha confessato le **difficoltà nel far comprendere ai genitori il fenomeno stesso**.

Questo prevede le stesse dinamiche del classico bullismo, ma **ingigantite** dalla potenza di internet. Se prima infatti le vittime dovevano preoccuparsi “solo” delle vessazioni del loro carnefice, ora gli insulti, le maldicenze, le minacce si diffondono a macchia d'olio, **coinvolgendo tutto il mondo intorno** a chi è entrato nel mirino. Non solo poi ci si ferma ai soprusi verbali, ma le potenzialità dei social vengono sfruttate in toto, attraverso ad esempio la pratica del sexting, l'invio cioè di foto e video dai contenuti sessuali espliciti, che possono riguardare la vittima, o, peggio, essere inviati da persone che la vittima non conosce.

I risultati hanno portato un'altra volta a riflettere sull'importanza della **prevenzione**.

La prevenzione è quindi fondamentale, e può essere messa in atto solo con l'**educazione**, un lavoro che deve essere portato avanti congiuntamente da **scuola e famiglia**, in modo che i ragazzi capiscano gli **effetti che il cyberbullismo può causare non solo sulle vittime, ma anche sugli stessi bulli**.

COMPETENZE DIGITALI PER ETA'



SIATE INSEGNANTI NEI CONFRONTI DEGLI ADULTI

Divario generazionale tecnologico

Gen 2016

Over 45 anni più cauti dei giovani, ma **non riconoscono le truffe**. **I giovani** prendono **meno precauzioni** ma riconoscono le minacce.

Sicurezza online: gli utenti Internet **età sup 45 anni più cauti dei giovani** **condivisione informazioni**.

Gli utenti **età inf 24 anni più disposti rivelare informazioni personali** online e prendono meno precauzioni per proteggersi, ma comprendono meglio potenziali minacce e riescono a riconoscerle più facilmente.

Per i più giovani **condivisione informazioni online è parte della vita quotidiana**, 83% invia messaggi privati online, contro il 53% degli over 45.

Entrambi i gruppi di età ugualmente *noncuranti delle password*.

Generazione più giovane più **impaziente** installare software e scaricare file. Persone più giovani meno cura quando scaricano i file, scaricando in un caso su tre (31%) da diverse fonti, mentre utenti più maturi è 10%. Tuttavia, secondo la ricerca di fronte a una potenziale minaccia, le persone più giovani hanno più esperienza nel riconoscimento dei malware.

Nel 2015, è stato infettato il 57% degli under 24, rispetto al 34% degli utenti più anziani.

SEMPRE ON

1 ragazzo su 4
sempre connesso,
3 genitori su 4 non
conoscono il
sexting,
1 su 10 non ha mai
sentito parlare di
cyberbullismo.

1 su 4



USO ED ABUSO



Usato bene,
prende bene

L'ESSERE SOCIAL



DA VEDERE



A lezione da tuo figlio

Il distacco generazionale

Consegna
31 Marzo

G 1

Il messaggio (dis) educativo nei videogiochi.

Il valore della vita - nei giochi si muore e si riparte senza limite, il razzismo e la violenza, le differenze di religione, la fatica di accumulare soldi ed il senso del lavoro, il principio della vittoria e della sfida, il rispetto verso il prossimo

G 2

Cosa vuol dire comunicare.

La comunicazione, i contenuti, il leader, il carisma, come dire cosa a chi, il target di riferimento, non ci si guarda piu' negli occhi, il feedback del messaggio inviato, uno a uno vs uno a molti, il messaggio nascosto piu' importante del reale

G 3

Senso critico e di analisi, veridicita' dei contenuti.

Messaggi televisivi e pubblicitari (Mulino Bianco = famiglia felice, casalinghe felici e pettinate), video dell'ISIS e di attentati terroristici, stampa e pubblicita', youtube come effetto di comunicazione, controllo di quello che si vede vs credere in modo silente

G 4

Caramelle da uno sconosciuto

La relazione con il prossimo, il senso di amico, il concetto di segreto e confidenza, il cambio di comportamento verso gli altri, comunicare con un entita' al posto di una persona, il mondo dei Social network (FB, YouTube – si e' importanti se si appare), il senso del NON tempo (SMS alla guida)

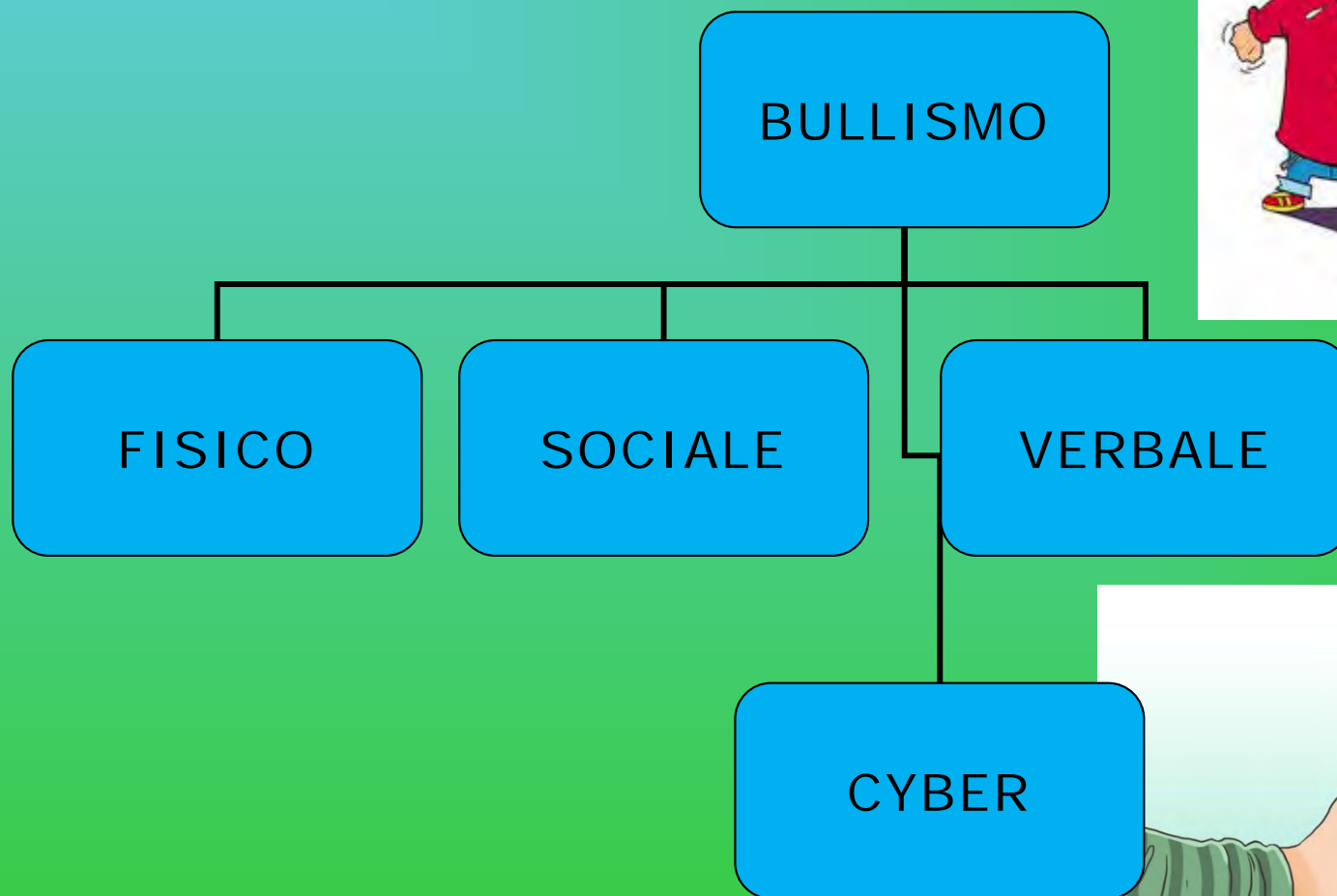
G 5

La tecnologia e' bella ed importante

La tecnologia e' strumento MIGLIORATIVO (es. guadagnare con le app), e' ottimo supporto alla didattica (LIM – Persone auditive, cognitive, visive) anche in caso di difficolta' (dislessia, disgrafia), borse di studio per ambiti tecnologici, master sviluppo videogiochi, il mondo senza confini, multilingua e multiconoscenza



A LEZIONE DA NOI



Cyberbullismo:

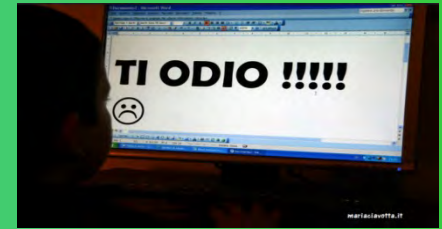
termine che comprende tutte le forme di prevaricazione e prepotenze ripetute nel tempo nei confronti di una o più vittime, attuate utilizzando le nuove tecnologie di comunicazione



**Il cyberbullismo viene messo in atto in diversi modi:
attraverso internet: posta elettronica, blog,
reti sociali informatiche, siti personali,
telefoni cellulari: sms, fotografie scattate
senza permesso, scambio di filmati,
diffusione di filmati intimi o riservati.**

IL CYBERBULLO

Può offendere: insultare utilizzando messaggi elettronici con linguaggio volgare;



Può diffamare: denigrare con pettegolezzi per rovinare l'immagine o la reputazione della vittima o rompere dei legami di amicizia;



Può escludere:
isolare
intenzionalmente la
vittima da un gruppo
online, come ad
esempio da una lista
di amici.

Può appropriarsi di identità altrui: entrando nel sito internet della vittima, scrivendo o mandando messaggi a suo nome per metterla in cattiva luce o rovinare le sue amicizie;

Può diffondere informazioni riservate: svelare o scoprire con l'inganno questioni private che riguardano la vittima, divulgare informazioni imbarazzanti, oppure diffondere con internet o il cellulare immagini intime o a contenuto sessuale;

Può perseguire: inviare alla vittima ripetuti messaggi minacciosi;





Può agire attraverso il cosiddetto happy slapping: il termine indica la ripresa, con videotelefono, macchina fotografica o videocamera, di scene violente per mostrale ad amici o diffonderle.

Chi è?

Il cyberbullo crede di non poter essere rintracciato.

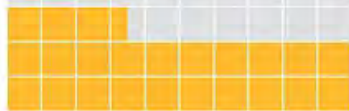
Non avendo il contatto visivo non percepisce le conseguenze delle proprie azioni.



Studenti e bullismo in rete

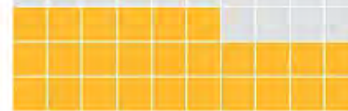
Fanno
cyberbullismo

23,5%



Lo
subiscono

26,0%



CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

La classe 3G ha svolto un **sondaggio** tra le classi terze della scuola 'J. & R. Kennedy' al fine di verificare:

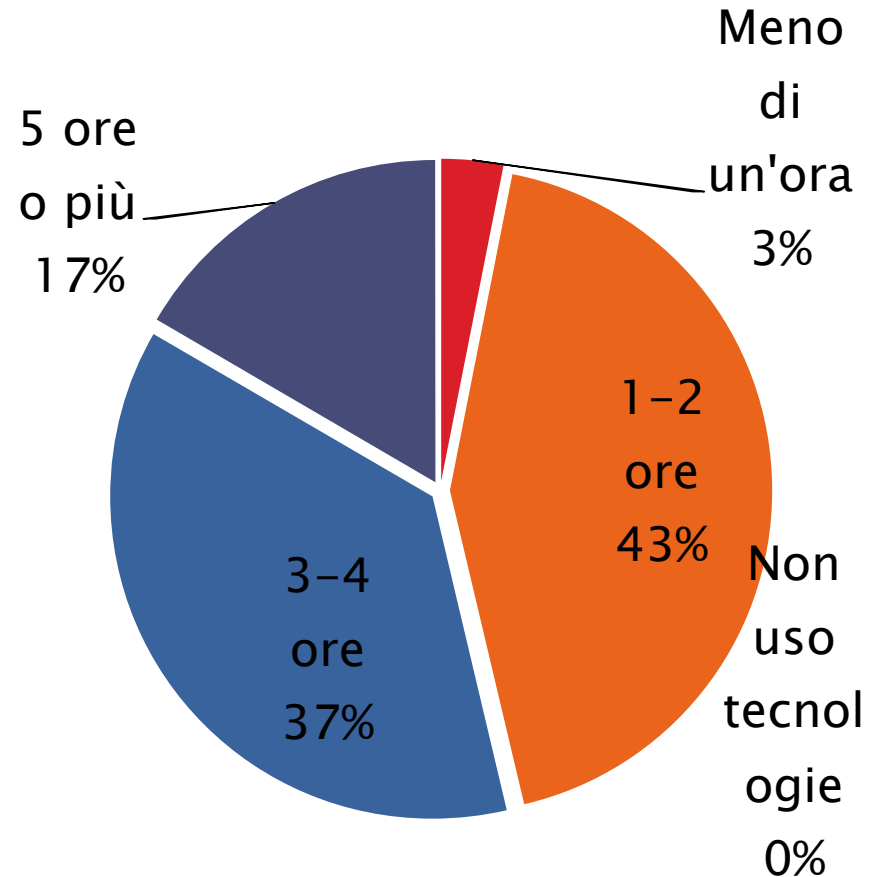
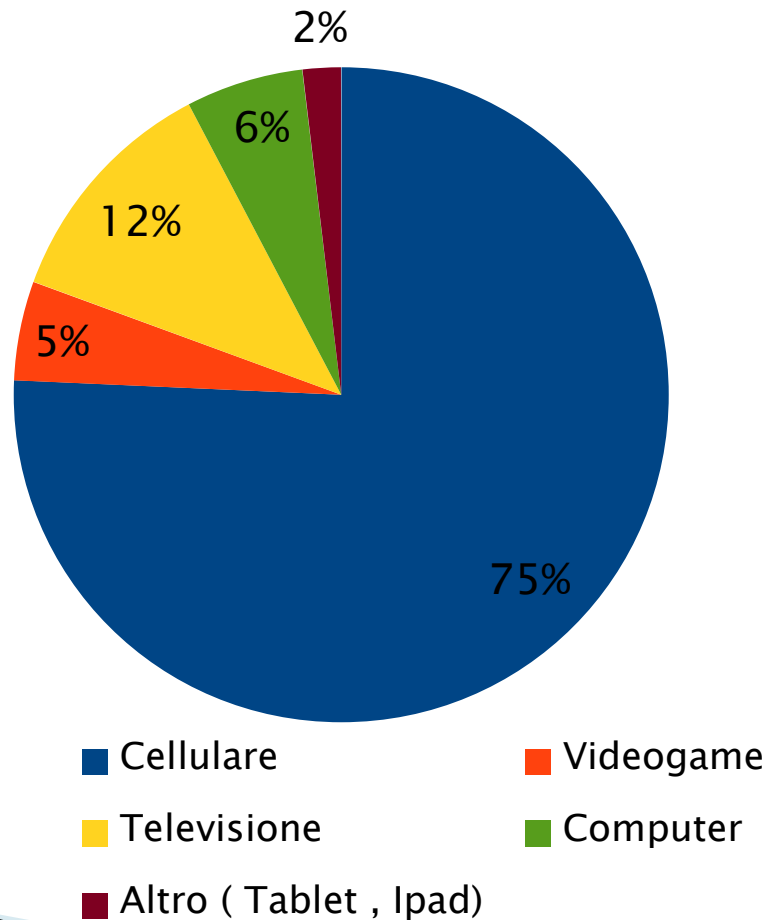
- Quanto le nuove tecnologie influenzino la nostra vita quotidiana
- Se siamo stati vittime o artefici di atti di cyberbullismo
- Come abbiamo reagito o reagiremmo nel caso
- Con chi potremmo fidarci
- Le motivazioni che immaginiamo siano alla base di questo fenomeno

CARATTERISTICHE

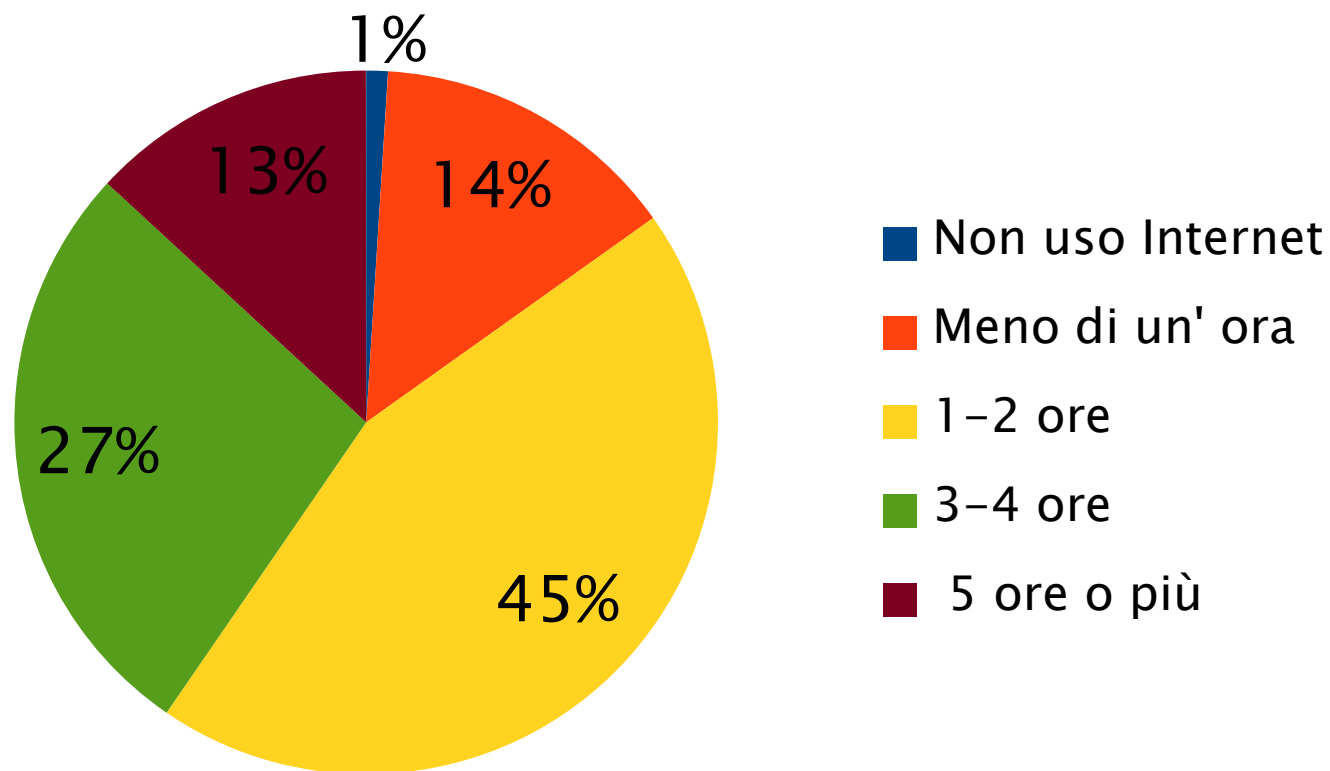


Il questionario, anonimo, composto da 20 domande, è stato compilato da 97 alunni, di cui 47 maschi e 50 femmine, di età media di 13 anni, frequentanti le classi terza media del plesso «J. e R. Kennedy» dell'Istituto Comprensivo di Inzago.

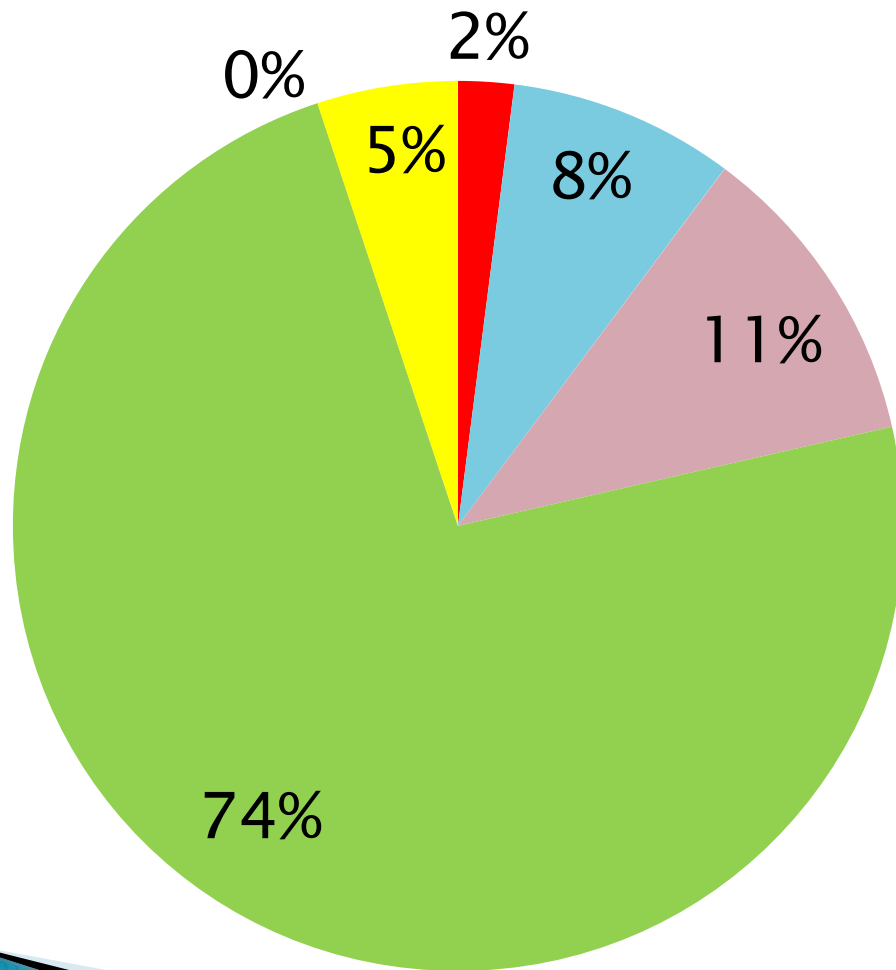
Quale strumento tecnologico utilizzi più frequentemente e per quante ore?



Il numero medio di ore giornaliere in cui sei collegato ad Internet è:

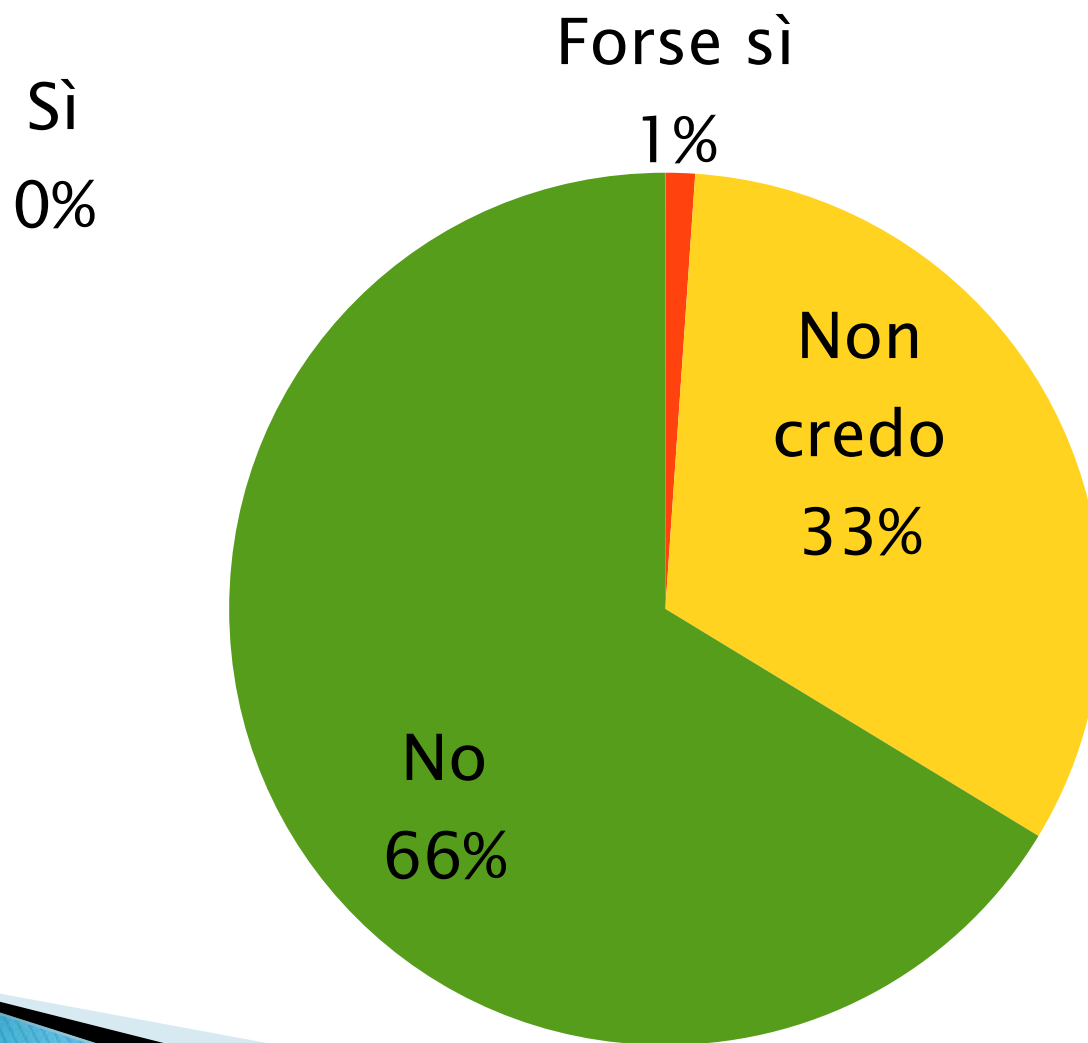


Sai che cos'è il cyberbullismo?

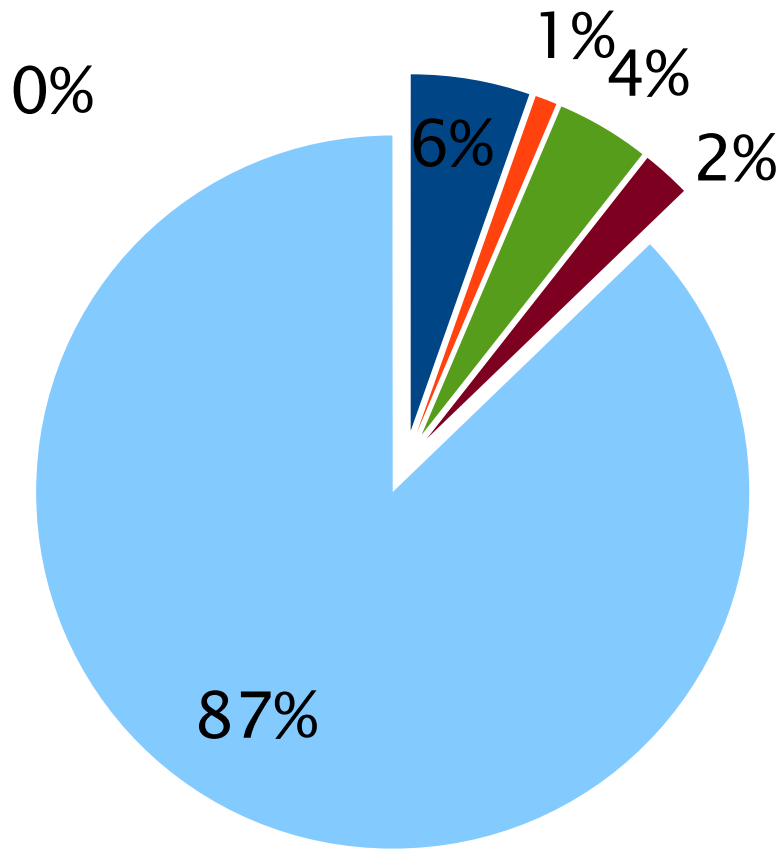


- Sì, ne sono vittima in questo periodo
- Sì, ne sono stata vittima in passato
- Sì, ho degli amici che ne sono stati vittima
- Sì, ne ho sentito parlare
- Sì, mi è capitato talvolta di compiere atti di cyberbullismo
- No

Ti è mai capitato di compiere atti di cyberbullismo?

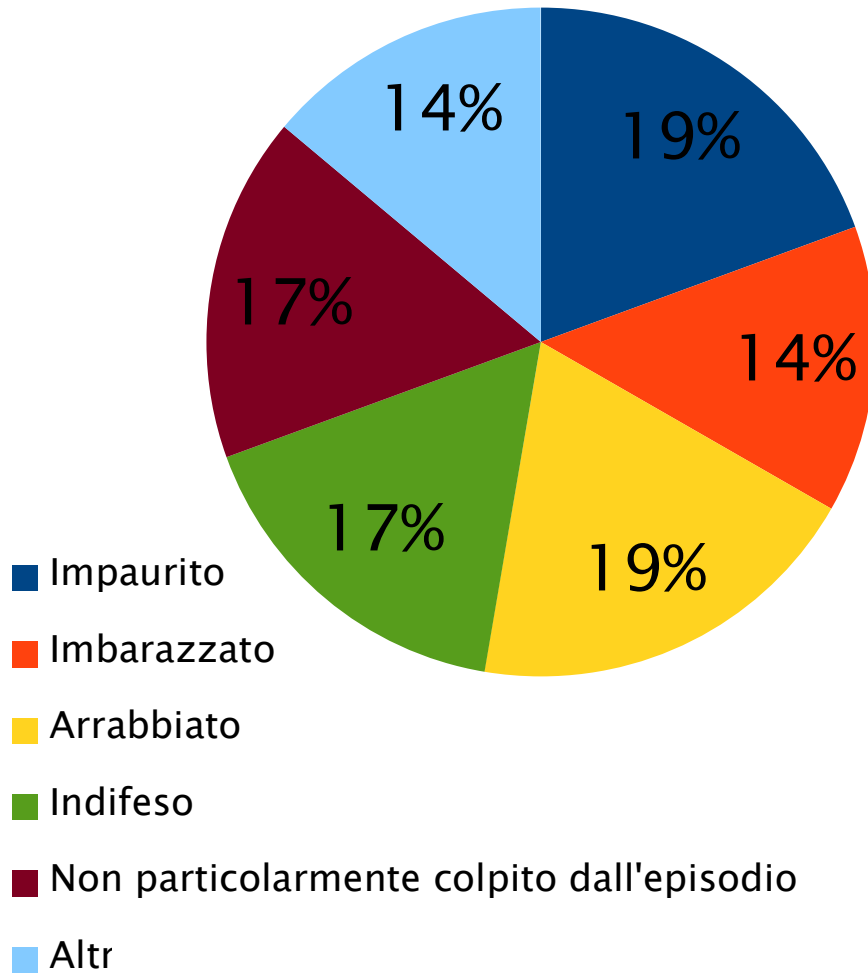


Se ti è mai capitato di “essere preso di mira” da cyberbulli, in che modo è avvenuto l'episodio?

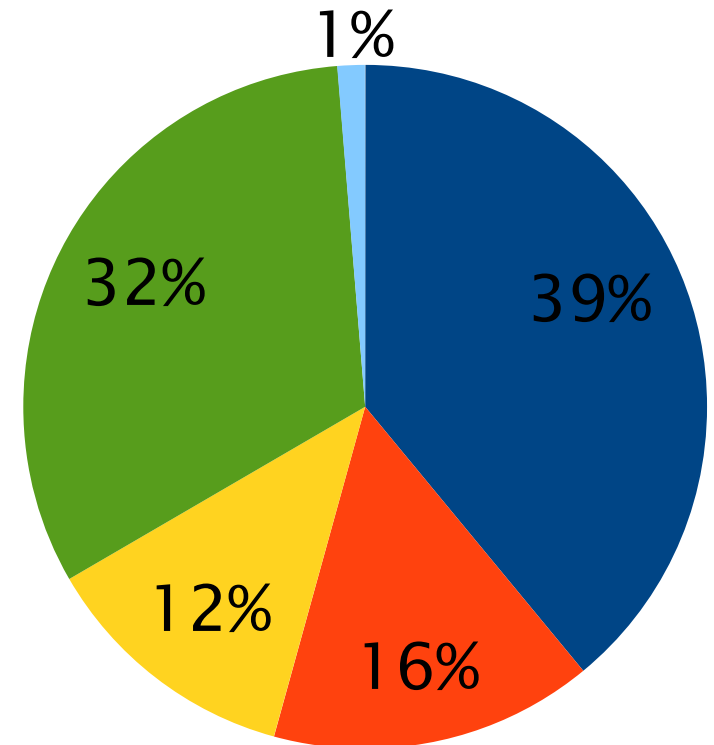


- Tramite SMS e/o chiamate offensive e volgari ricevuti su cellulare
- Tramite e-mail minacciose e/o offese ricevute in chat (o MSN)
- Tramite la diffusione o pubblicazione su Internet di mie immagini intime o comunque private
- Tramite scissione dalla lista di amici, con lo scopo di isolarmi (per es. su Facebook)
- Tramite la pubblicazione on-line di frasi volgari e diffamatorie nei miei confronti
- Non mi è capitato

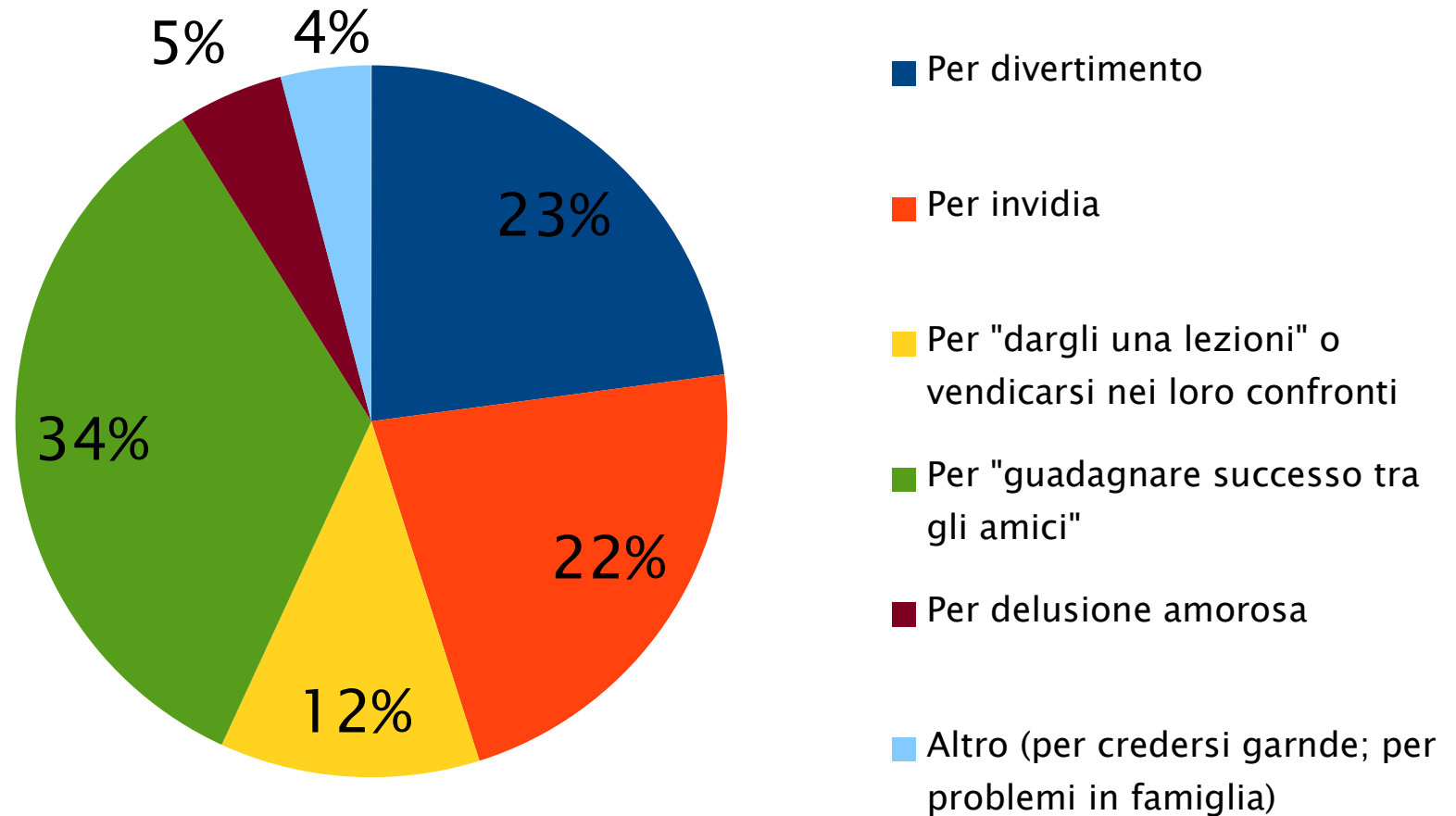
Come ti sei sentito?



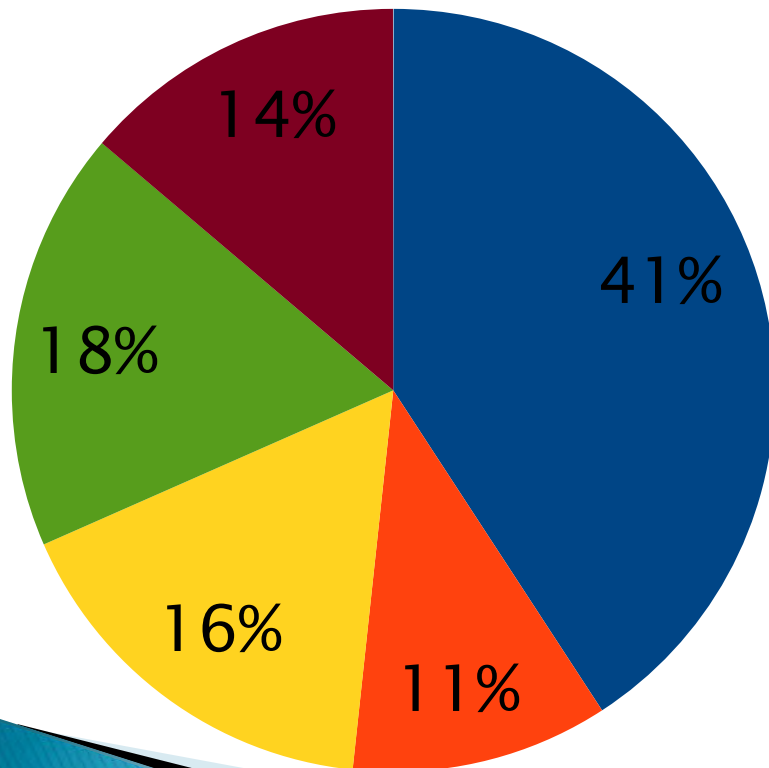
Come ti sentiresti?



Secondo te perché un ragazzo (o un ragazza) mette in atto episodi di cyberbullismo nei confronti di altri?

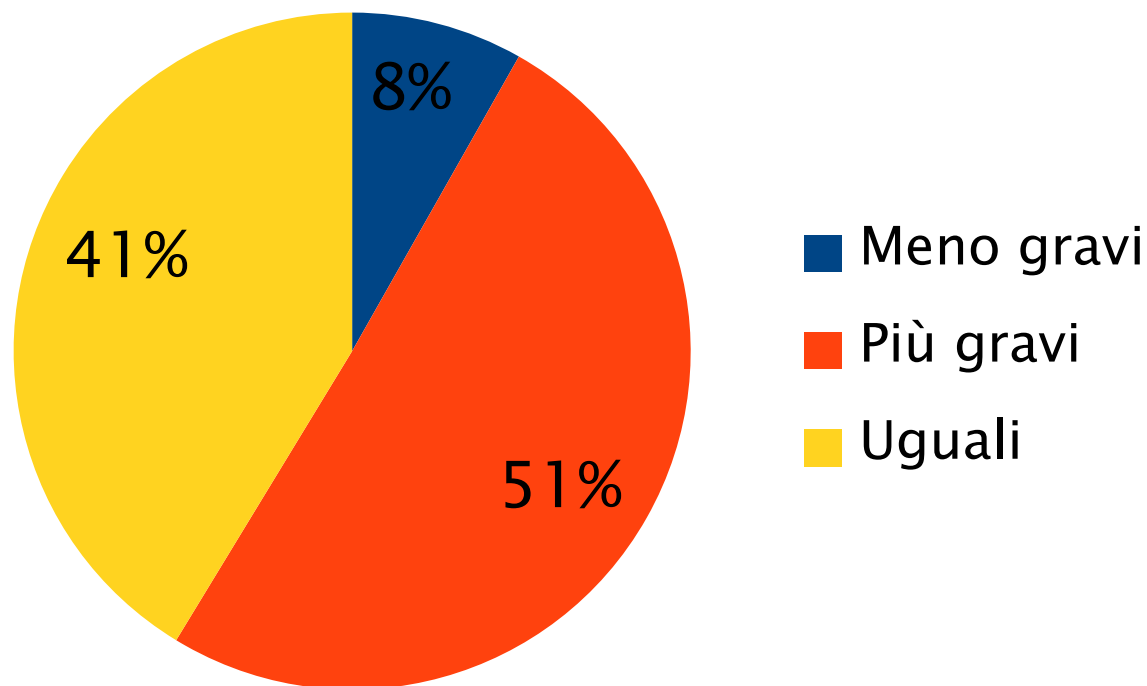


Nella tua opinione, perché alcuni ragazzi scelgono di aggredire gli altri attraverso strumenti tecnologici, invece che in modo “tradizionale” (come ad es. tramite offese e insulti faccia a faccia)?

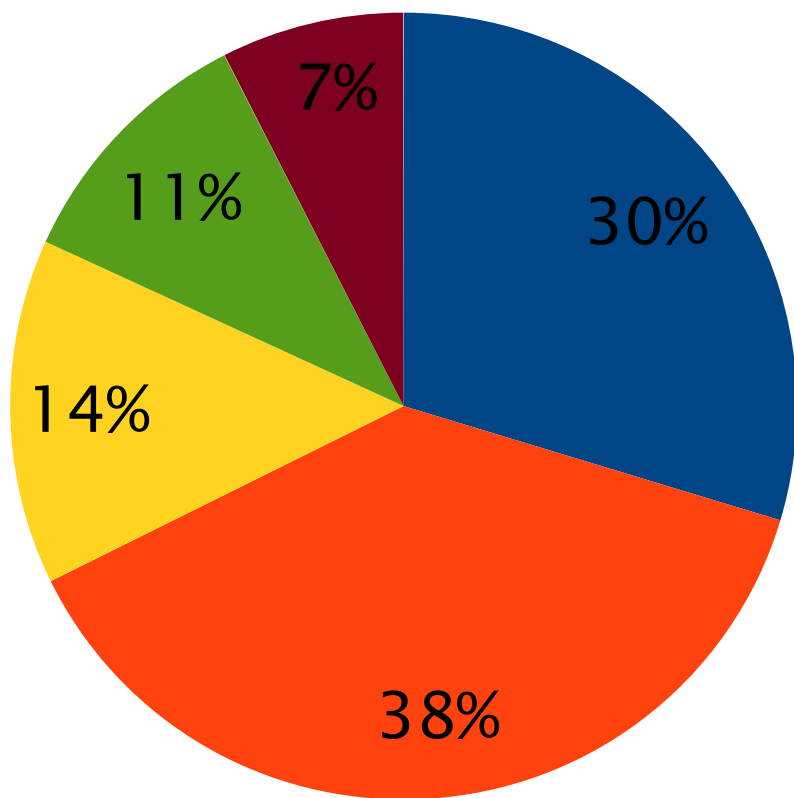


- Perché pensano che tramite cellulare e/o Internet possano nascondere la propria identità
- Perché il cellulare o Internet permettono di essere "più cattivi" e aggressivi che nella realtà.
- Perché per aggredire attraverso gli strumenti tecnologici non serve essere fisicamente forti
- Per poter importunare la propria vittima anche quando è a casa o comunque lontana da loro
- Perché è più facile, non vedendo l'altro dal vivo

Secondo te, le conseguenze sulla vittima di un atto di cyberbullismo, rispetto a un atto di bullismo tradizionale, sono:

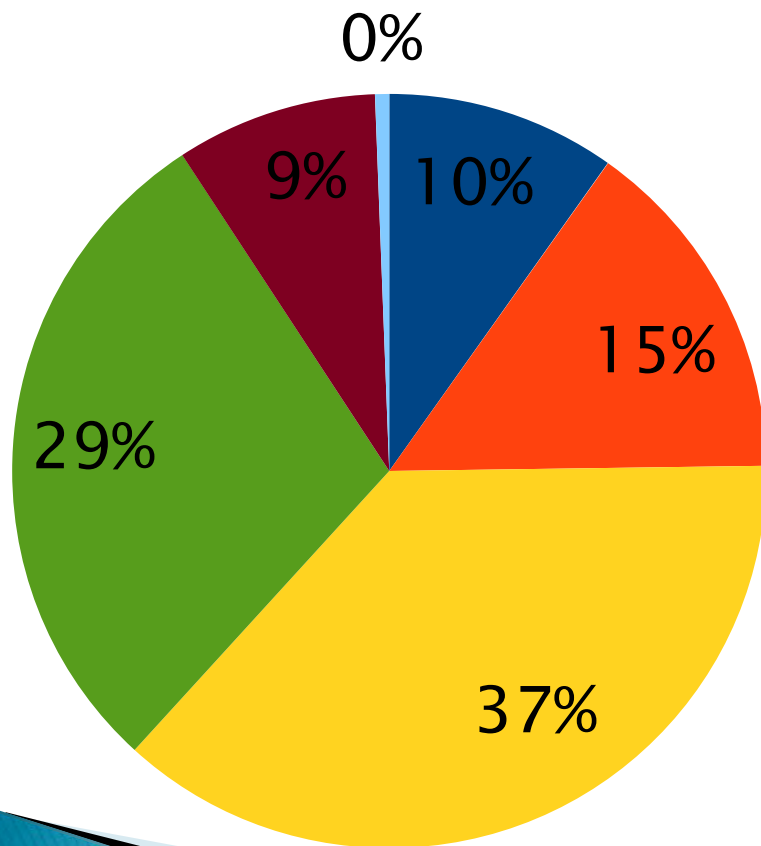


Se ti è capitato di essere “preso di mira” dai cyberbulli, o se ti dovesse capitare, pensi ne parleresti con qualcuno?



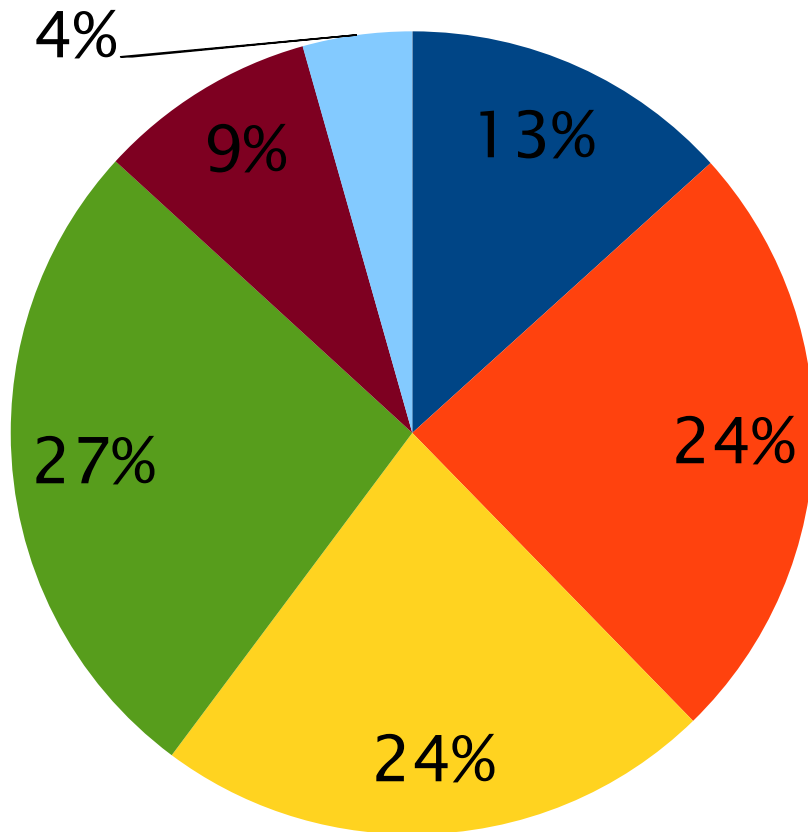
- Sì, con amici
- Sì, con genitori
- Sì, con insegnanti
- Sì, denuncierei il fatto alle Autorità
- No

Se ne hai parlato, o ne parleresti con altri, perché?



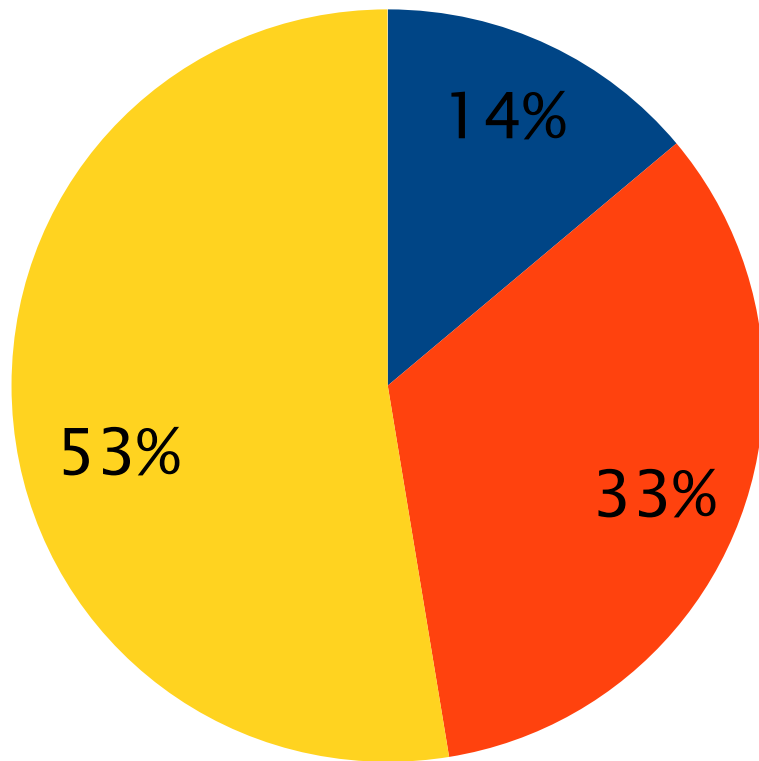
- Perché più competenti di me nell'utilizzo di nuove tecnologie, e quindi più esperti nel darmi consigli su cosa fare
- Perché più competenti di me a risolvere problemi
- Per ricevere sostegno e aiuto
- Per non sentirmi solo
- L'episodio mi ha talmente "scosso", che gli altri si sono accorti che qualcosa non andava
- Altro (non l'ho mai subito)

Se non ne hai parlato o non ne parleresti con nessuno, perché?



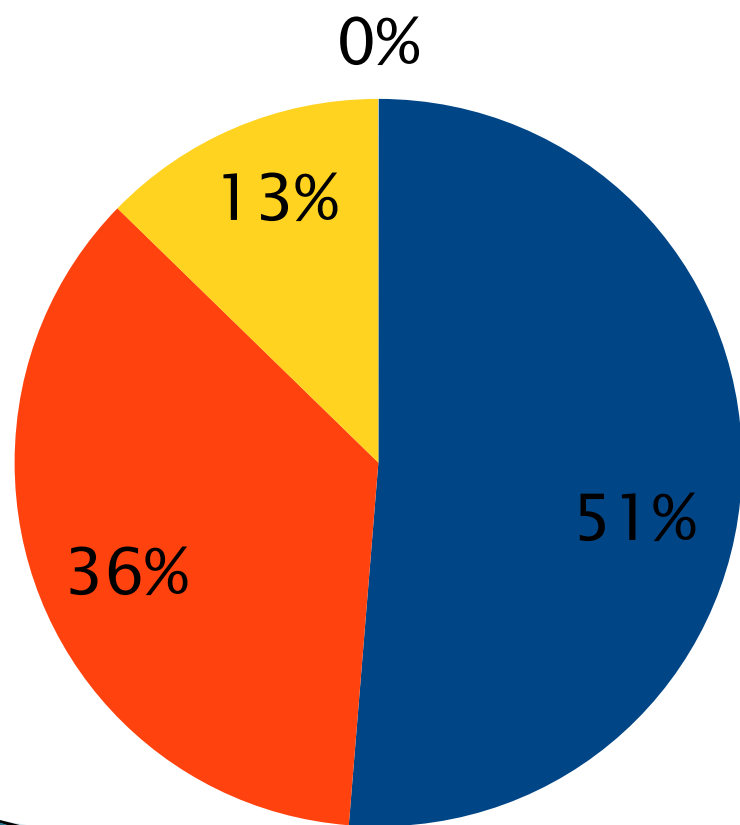
- Avevo paura di essere colpevolizzato per l'episodio
- Non penso che ciò che mi sia successo sia di gravità tale da parlarne agli altri
- Non voglio essere aiutato/protetto da altri, preferisco farmi giustizia "da me".
- Mi vergogno di quanto mi è successo
- Non ho trovato nessuno che avesse tempo per aiutarmi in queste questioni
- Altro (non ho parlato perché non ho subito; ne parlerei con qualcuno)

Secondo te parlare con qualcuno di un episodio di cyberbullismo è



- Più facile che parlare di un episodio di bullismo tradizionale
- Più difficile che parlare di un episodio di bullismo tradizionale
- Indifferente: non penso ci siano differenze tra parlare di cyberbullismo o bullismo tradizionale

Secondo te, quali tra questi è il modo più efficace per combattere episodi di cyberbullismo?



- Attraverso progetti di educazione e prevenzione a scuola
- aumentare il controllo dei genitori sull'utilizzo delle nuove tecnologie da parte dei figli
- Tramite l'introduzione di impostazioni tecnologiche garantiscono maggiore privacy
- Altro

Conclusioni



- L'uso di internet e delle moderne tecnologie nella nostra scuola è consolidato, ma non eccessivo
- Si conoscono il cyberbullismo e le sue conseguenze
- Viene riconosciuta la sua pericolosità, sebbene ancora ci sia molto da fare per poterlo estirpare definitivamente

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Come difendersi dal cyberbullismo?

PREVENZIONE

**ESSERE SEGUITI
E SUPPORTATI
DAI GENITORI**

**NON ESSERE
INGENUI**

- Mai dare informazioni personali, come nome, indirizzo, numero di telefono, età, nome e località della scuola o nome degli amici a chi non si conosce personalmente o a chi si conosce sul web;
- Non condividere le proprie password, neanche con gli amici;
- Non accettare incontri di persona con qualcuno conosciuto online;
- Mai rispondere a un messaggio che faccia sentire confusi o a disagio. Meglio ignorare il mittente, terminare la comunicazione e riferire quanto accaduto a un adulto;
- Mai usare un linguaggio offensivo o mandare messaggi volgari online.

UTILIZZO CONSAPEVOLE DELLA TECNOLOGIA

```
graph TD; A[UTILIZZO CONSAPEVOLE DELLA TECNOLOGIA] --> B[Avere un ruolo PASSIVO: si rischia di perdere importanti opportunità sia a livello professionale che a livello personale]; A --> C[Avere un ruolo ATTIVO: si colgono diverse occasioni che portano a molti vantaggi ma soltanto se si fa un uso corretto e responsabile degli strumenti tecnologici];
```

Avere un ruolo **PASSIVO**:
si rischia di perdere
importanti opportunità sia
a livello professionale
che a livello personale

Avere un ruolo **ATTIVO**:
si colgono diverse occasioni
che portano a molti vantaggi
ma soltanto se si fa un uso
corretto e responsabile degli
strumenti tecnologici

Il messaggio dis-educativo nei videogiochi

Cosa vuol dire comunicare

Senso critico e di analisi, veridicità dei contenuti

Caramelle da uno sconosciuto

La tecnologia è bella ed importante

CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



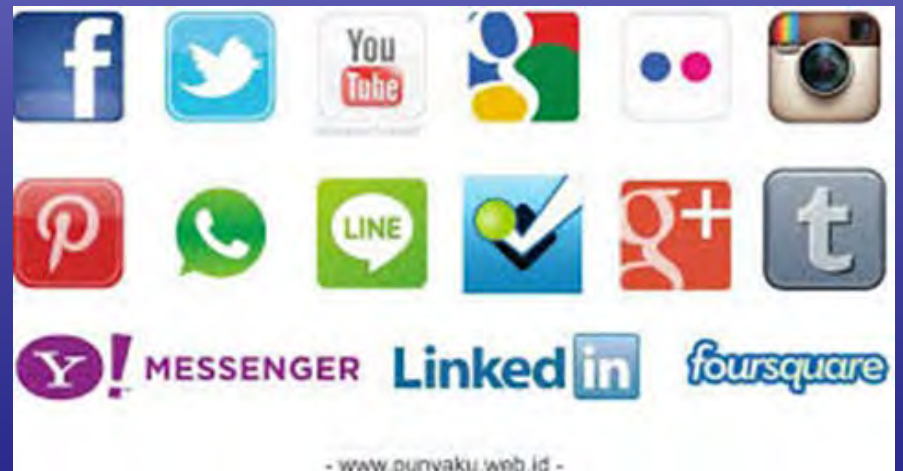
Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Il distacco generazionale





La «nostra» generazione viene definita
“*Always On*”, sempre connessa, poiché in possesso
di dispositivi digitali, connessi ad Internet e
in costante comunicazione con amici reali e
contatti virtuali.



VOLEVO COMPRARE
CASA TRAMITE ASTA.
MI HANNO DETTO
DI ENTRARE DAL
CANCELLETTO E DI
APRIRE LA FINESTRA
MA NON C'ERA
NESSUNA CASA...

INSOMMA ERA
UNA TRUFFA,
CAPISCI?!

ERA "HASHTAG"
PAPA', CON DUE
ACCA E LA GI...
SANTA PAZIENZA
CHE CI VUOLE...



PV

Gran parte della popolazione adulta/anziana ha una scarsa familiarità con la tecnologia, ed in particolare con il mondo di Internet.

“In Italia la maggioranza della popolazione tra i 55 ei 74 anni (il 60%) non ha mai usato Internet; il gap da colmare rispetto ai Paesi europei come Germania (29%) e Finlandia (15%) è grande”.

Gianfelice Rocca, Presidente di Assolombarda

Angeli Digitali: i giovani insegnano il web ai "nonni"



<http://www.mondodigitale.org/it/cosa-facciamo/aree-intervento/invecchiamento-attivo>

CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

LA COMUNICAZIONE E GLI ADOLESCENTI

Gli adolescenti tra gli 11 e i 16 anni sono attratti dai “nuovi” social media e dal mondo di internet, ciò fa perdere ad alcuni di loro la cognizione del tempo e di seguito i contatti col mondo reale.

Il social più famoso è **facebook**, viene usato da ragazzini e da adulti per condividere con il mondo virtuale: momenti, foto, interessi ecc. I social media sono molto utili ,ma possono presentare dei grandi rischi.



Se non sappiamo usare Internet diventa pericoloso

Su i social possiamo trovare moltissime fake identity, profili falsi con persone che si spacciano per altri.

E' così che nasce il cyberbullismo, un bullismo che avviene su internet, attraverso i social.

A differenza del bullismo il cyberbullismo si sviluppa più velocemente e tra più persone.



*L'unico modo di vivere
è quello di non accettare una sola identità
ma tantissime identità. (Pirandello)*

*Noi adottiamo comportamenti
differenti e ci conformiamo a
determinate aspettative,
ogni ruolo sociale che ricopriamo
ci induce in un certo senso a
INDOSSARE UNA MASCHERA*



***L'uomo nasce libero, ma in una società predisposta,
ognuno di noi recita una parte.***

Luigi Pirandello elenca tre modi di reagire a questa triste verità:

***Accettare la maschera con
ironia e umorismo***

*cercando di trarne un vantaggio
da essa*

Accettare la maschera

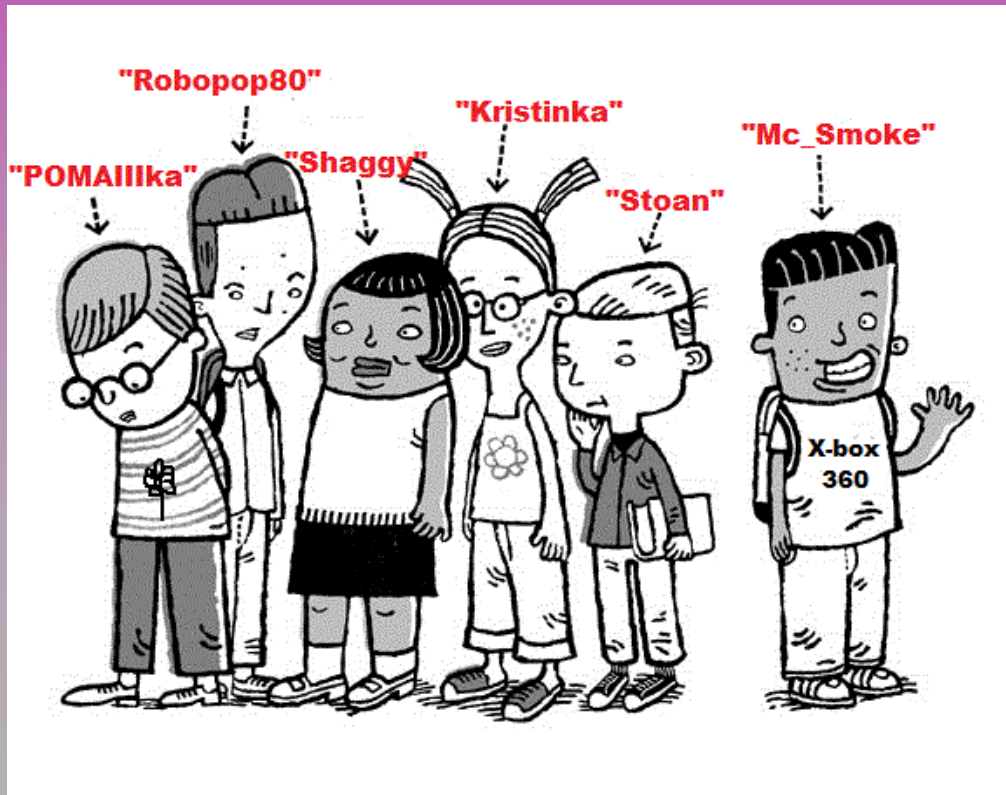
*vivendo così nell'infelicità e
nella frattura tra ciò che si
vuol essere
e ciò che si è.*

Rifiutare la maschera

*causando così disperazione, solitudine e follia, ribellandosi ad ogni
convenzione sociale per scoprirne le sue futilità.*

Così “creiamo” in un sito web la nostra vita

Ci registriamo usando un *nickname*, inventato e non, in grado di identificare il nostro essere.



Facciamo conoscenze, “chattando”, comunichiamo fornendo informazioni sulla nostra persona, che siano false o vere poco importa.

Approfittiamo di quel nome personale per risultare ciò che non si è, o magari ciò che si vorrebbe essere nella vita reale.

Tutti forti, tutti bravi ad apparire
ma anzi, tutti convinti di affacciarsi
correttamente alle vite degli altri
insultando da dietro un computer non
rendendosi conto che dietro a quella
macchina a cui stiamo scrivendo o
parlando ci sono delle persone e non
dei robot con un cervello programmato
a ricevere e mandare.

*Oggi la gente ti giudica,
per quale immagine hai.
Vede soltanto le maschere,
e non sa nemmeno chi sei.
Devi mostrarti invincibile,
collezionare trofei.
Ma quando piangi in silenzio,
scopri davvero chi sei.*

(MENGONI)



**Riprendiamoci
il coraggio
di essere ...
umani**

CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

**COMUNICARE, DAL LATINO METTERE IN COMUNE OSSIA
CONDIVIDERE PENSIERI, SENSAZIONI, ...**



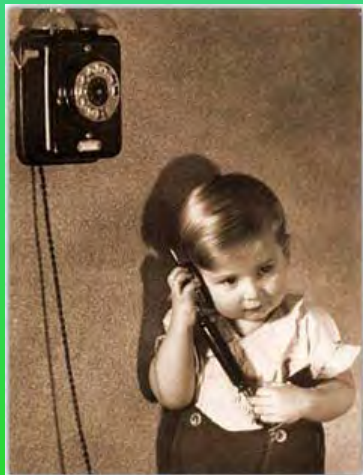
**COMUNICARE PREVEDE UNO SCAMBIO DI INFORMAZIONI
DA PARTE DI UNA O PIU' PERSONE**



IERI NEGLI ANNI '90

IL COMPUTER ERA UNO
STRUMENTO PER POCHI.

SI SCRIVEVANO LETTERE, IL
TELEFONO FISSO SQUILLAVA
PIU' SPESSO, SI LEGGEVANO
PIU' GIORNALI



OGGI

SI POSTANO MESSAGGI
VIA COMPUTER,
SI FANNO CHAT DI GRUPPO
VIA SKYPE
E IN OGNI CASA C'E' PIU'
DI UN COMPUTER



IL LEADER IN INTERNET

COMANDA, COORDINA, GUIDA UN GRUPPO;

**HA CAPACITA' COMUNICATIVE E CARISMATICHE CHE GLI CONSENTONO
DI TRASMETTERE AL MEGLIO LE SUE IDEE**



**E' AFFASCINANTE,
ATTRAENTE;
UTILIZZA UNA COMUNICAZIONE
CARISMATICA,
PERSUASIVA E COINVOLGENTE**

LE TECNOLOGIE DELLA COMUNICAZIONE

HANNO CONTRIBUITO A VELOCIZZARE

E A DIFFONDERE L'INFORMAZIONE



SOCIAL NETWORK

SERVIZIO DI RETE SOCIALE OFFERTO DA INTERNET

IL CUI SCOPO E' FACILITARE I RAPPORTI SOCIALI

CONSENTENDO DI COMUNICARE A DISTANZA



I SOCIAL NETWORK PIÙ USATI SONO:

Facebook



Twitter



Instagram



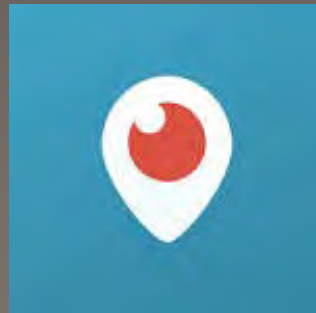
Ask.fm



Snapchat



Periscope



Youtube



Whatsapp



VANTAGGI

SONO POPOLARI IN QUANTO SODDISFANO DUE BISOGNI:

- **PARLARE DI SE', ESPRIMERE LE PROPRIE IDEE ED EMOZIONI**
- **CONSENTIRE UNO SCAMBIO RAPIDO CON ALTRE PERSONE .**



Alcuni pericoli dei social network

- 1) aumentano l'ansia di chi ne fa uso e causano malumore*
- 2) possono accresce l'irritabilità*
- 3) alterano l'umore*
- 4) alterano la capacità di giudizio*
- 5) aumentano il fenomeno del cyberbullismo*
- 6) ci obbligano a essere sempre multitasking*
- 7) diminuiscono l'obiettività e il nostro livello d'attenzione*
- 8) aumentano il senso di competitività*

CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

PHISHING

Il PHISHING è un tentativo di truffa, realizzato sfruttando la posta elettronica che ha per scopo il furto di informazioni e dati personali di utenti abituali di internet.



FURTI D'IDENTITÀ

Il furto dell'identità o l'uso improprio di essa è un crimine che potrebbe causare serie conseguenze sia di carattere emotivo che finanziario.

Un utente potrebbe diventare una inconsapevole vittima perchè i propri dati personali non sono adeguatamente protetti.



CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Grooming – L'adescamento online

Il grooming (dall'inglese "groom" - curare, prendersi cura) rappresenta una tecnica di manipolazione psicologica che gli adulti potenziali abusanti, utilizzano per indurre i ragazzi e/o le ragazze a superare le resistenze emotive e instaurare con loro una relazione intima e/o sessualizzata.

Queste persone utilizzano strumenti come le chat, gli SMS, i social network, per entrare in contatto con i ragazzi e le ragazze.



CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Chi è un amico?

La definizione di amico
è cambiata nel mondo di oggi,
mondo che si collega
sempre più alla rete .



Gli amici in rete; oggi si pensa di avere molti “amici”, siamo informati e costantemente aggiornati su ciò che accade nella vita di molti nostri conoscenti, e persino di gente che non abbiamo mai incontrato personalmente e che chiamiamo nostri amici.

*Nel contesto dei Social Media, il termine “amico” è spesso usato per descrivere i **contatti** piuttosto che i rapporti. Si ha la capacità di inviare un messaggio agli “amici”, ma non è la stessa cosa che avere un rapporto individuale con una persona.*



CI SONO 5 MOTIVI

PER NON ACCETTARE AMICI SU FACEBOOK

Mette gli
amici a
rischio

Mette a rischio
l'abitazione

Facendo amicizie
sconosciute aumenta
il rischio di furti di
identità

Aumenta il rischio
di ricevere spam
e/o link pericolosi

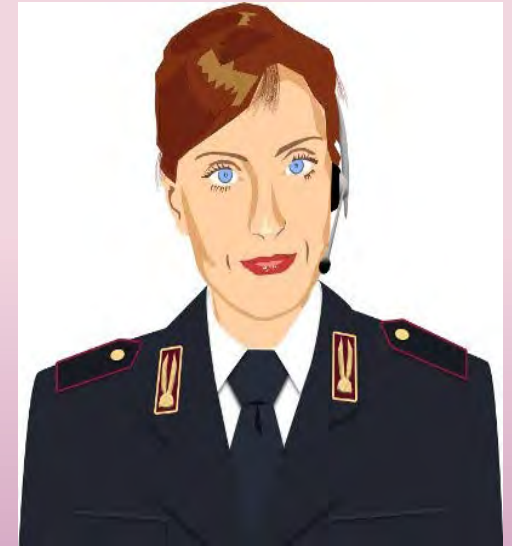
Mette le persone
vulnerabili a rischio di
forme gravi di
criminalità

**Nella vita reale così come
nella vita virtuale
ci sono persone scorrette**

Si può denunciare chi fa del male
attraverso il social media
alla **Polizia Postale e delle Comunicazioni**

***Su Facebook c'è un'agente
che si chiama Lisa che aiuta chi ha
dei problemi.***

***Basta solo digitare “AGENTE LISA” su
Facebook e chiederle l'amicizia.***



**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Cyberbullismo

(testo rap)

Nicolò Pantano – Leonardo Lucrelli – Samuele Anelli
su base “Rap Futuristico” Fabri Fibra

Rit.

Cyberbullismo no no,
Cyberbuillismo no no no

**Il bullismo è una cosa seria
E' una forma di cattiveria
Cattiveria, cattiveria**

**Il bullismo è cosa nera
è il contrario della primavera
Cosa nera, cosa nera**

**E' un gioco senza motivo
fatto da chi non è positivo
Non è positivo, non è positivo**

**Mi sento in trappola non so a chi parlare
quando vado a scuola non voglio litigare
Non voglio litigare, non voglio litigare**

Rit.
Cyberbullismo no no,
Cyberbuillismo no no no

*Insulto disprezzo odio totale
detesto tutti quelli che fanno male
Fanno male, fanno male*

*Urla grida e fatti sentire
Lo stupido bullo non mi deve impedire
Di vivere una vita ricca e normale
senza per questo subire del male
Subire del male subire del male*

**Fiducia, aiuto, comunicazione
Per combattere la terribile azione
Tutti insieme dobbiamo lottare
perchè questo fenomeno dobbiamo smontare**

Rit.
Cyberbullismo no no,
Cyberbuillismo no no no

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Comunicare
è
importante

In una società insincera
la **Comunicazione** si fa sempre
più **veloce e disattenta**
ai bisogni dell'altro

Internet è una fonte di informazioni
e serve per fare ricerche o a
documentarsi su qualcosa.

**Vi è qualcuno però che lo
utilizza per allarmare il
mondo**



I SOCIAL NETWORK e il terrorismo



I social network e alcuni siti sono usati per passare informazioni e fare **reclutamento**.

Gli account dei simpatizzanti su Twitter sono decine di migliaia e non di rado vengono usati per rivendicare attacchi e distribuire minacce.

Ogni volta che un profilo è chiuso ce n'è un altro pronto a fare la sua comparsa.

Youtube e altre piattaforme trasmettono i video delle esercitazioni dei miliziani e quelli delle esecuzioni. Le macabre immagini degli omicidi di molte vittime hanno fatto il giro del mondo.



VERIDICITA' DEI CONTENUTI

In qualche occasione però la realtà non è sempre quella che ci fanno vedere o che ci raccontano.

Ciò che conta è l'“**effetto mediatico**” cioè la volontà di fare sembrare un avvenimento più grave di quello che in realtà è o che addirittura non si è mai verificato.

Lo scopo principale di questi terroristi è quello di promuovere i loro attentati attraverso il *mezzo informatico e televisivo* con l'intento di **suscitare in chi li guarda** **profondo terrore** e turbamento



CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Il linguaggio della persuasione

LA PROPAGANDA

IERI

Storia della Pubblicità (Ceserani 1988: 57),

Mussolini deve «vendere un prodotto di massa:

la propria figura di capo e di Duce.

Egli guarda agli italiani in modo assolutamente nuovo;

li vede come consumatori,

e precisamente come consumatori politici».



PER ARRUOLARSI NELLA LEGIONE

44 ITALIANA

**ONORE
FEDELTA'
CORAGGIO**



Hitler baut auf
Helft mit



Kauft deutsche
Ware



**MOSTRA
DELLA RIVOLUZIONE
FASCISTA**

ROMA · 28 OTTOBRE XI · 21 APRILE XI

RIDUZIONE FERROVIARIA DEL 70%

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Il linguaggio della persuasione

LA PUBBLICITA'

OGGI

LA PUBBLICITA' IN RETE

Rispetto alle campagne pubblicitarie sui media tradizionali, Internet presenta un vantaggio: la possibilità di misurare gli effetti della campagna stessa con una precisione molto più ampia di quella ottenibile con i media tradizionali.



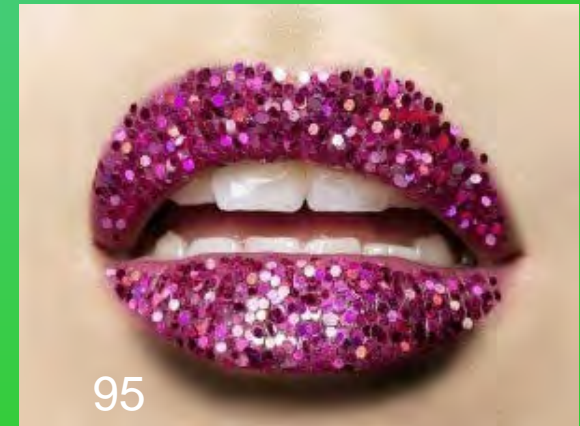
LE STRATEGIE DELLA

PUBBLICITA'

Farsi notare

Farsi accettare

Farsi ricordare



LA PUBBLICITA' INGANNEVOLE



<https://www.youtube.com/watch?v=MPtPmsewES4>

IL LINGUAGGIO SUBLIMINALE



IL LINGUAGGIO SUBLIMINALE



The image shows the FedEx logo, which consists of the word "FedEx" in a bold, sans-serif font. The "Fed" is in blue and the "Ex" is in orange. A white arrow is hidden within the negative space between the "E" and the "x".

IL LINGUAGGIO SUBLIMINALE

Il «messaggio subliminale»
è un'informazione che il cervello
di una persona assimila
a livello inconscio.

OLIVIERO TOSCANI & UNITED COLORS OF BENETTON



messaggio = UGUAGLIANZA₁₀₀

STRATEGIA EMOTIVA



https://www.youtube.com/watch?v=foQ3_VU5f0s

Collegamento diretto tra prodotto e supporto musicale



<https://youtu.be/bDV4z5uMmcg>



**In che modo i colori
influenzano
i nostri acquisti?**



CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

YOU **TUBE**

Creato il 23 aprile 2005
con la pubblicazione del
video “Me at the zoo”

[https://www.youtube.com/
watch?v=jNQXAC9IVRw](https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw)

- Ragioni di utilizzo



- Navigare

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

**Sarà la televisione
del nuovo millennio?**

La professione dello “Youtuber”

- Un’estensione (ad esempio, una band che pubblica i suoi brani musicali per meglio diffonderli)

La forma di guadagno si basa sulle visualizzazioni che lo youtuber ottiene

- Un surrogato della propria professionalità (colui che spera di trasformare in professione ciò che fa a tempo perso)

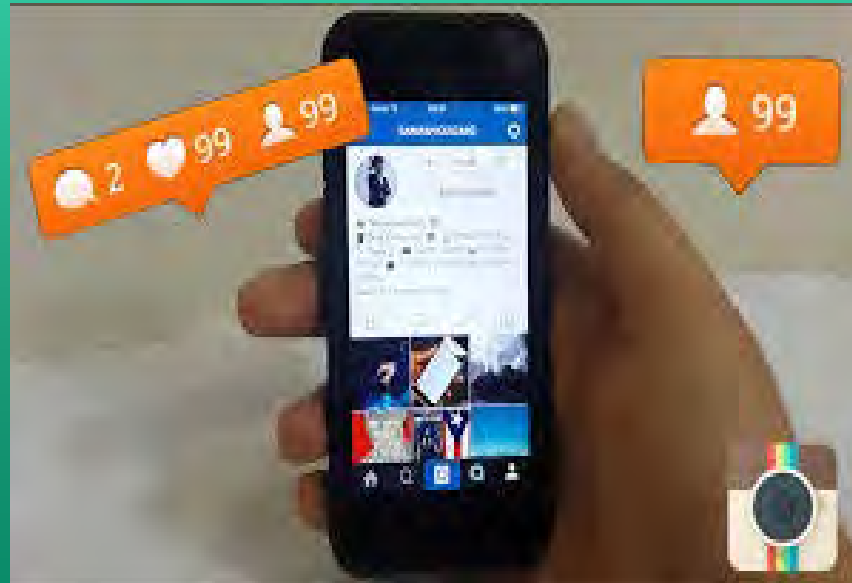
<https://www.youtube.com/watch?v=jNQXAC9IVRw>

Follower

Il follower è colui che “segue” una persona su un social network come:

● Instagram

● YouTube



**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago



i videogiochi

cos'è il videogioco?



è una nuova forma di linguaggio
e d'intrattenimento, il suo studio rientra
nell'ambito della **psicotecnologia**,
nuova scienza che si occupa di studiare
l'effetto psicologico e psicopatologico dei
media e delle nuove tecnologie
dell'informazione e della comunicazione



Oggi si stima che il numero di videogiocatori superi i 140 milioni di utenti (per lo più della fascia di età giovanile) e che la tendenza sia in crescita. L'età media dei fruitori sembra essersi abbassata considerevolmente: già nella fascia di età 3-5 anni.

L'aspetto che desta maggiori polemiche è quello della **violenza** e dell'**aggressività** nel rapporto ragazzi-videogame.

Anche se molte ricerche riportano una correlazione significativa tra utilizzo dei giochi violenti e aumento dell'aggressività nei ragazzi che ne fanno uso, non è ancora chiaro quale sia il fattore causale.



Questa violenza vissuta in prima persona dal giocatore stesso potrebbe avere profonde ricadute sul suo comportamento sociale.



Il 29 Aprile 1999 Eric Harris e Dylan Klebold entrarono nella loro scuola armati di bombe, fucili automatici e uccisero 13 fra insegnanti e studenti, ferendone prima di uccidersi altri 23.

Il centro Simon Wiesenthal nei propri archivi scoprì una versione modificata del videogioco DOOM, creata da due ragazzi, dove era possibile sparare contro gli esseri umani disarmati.

La condanna fu solidale, l'associazione dei genitori fece causa alla casa produttrice del videogioco per milioni di dollari e di nuovo ci furono polemiche contro i giochi violenti.



L'abuso dei videogiochi può portare ad una vera e propria **dipendenza** oppure a “rivolgersi” ai videogiochi per soddisfare bisogni che non si riescono a soddisfare diversamente:
alleviare emozioni negative come noia, tristezza, angoscia o rabbia;
o sentirsi una persona valida e degna di amore.



L'uso dei videogiochi ha effetti psicosociali come ad esempio l'effetto sulla qualità del rendimento scolastico e delle relazioni interpersonali e sociali. Si è di recente scoperta una patologia legata all'utilizzo della Rete e dei Videogiochi chiamata *Disturbo da Trance Dissociativa da Videoterminale*. Si tratta di uno stato involontario di trance causato dalla dipendenza patologica dal computer e dalle sue applicazioni che implica una marcata alterazione dello stato di coscienza e del senso abituale dell'identità personale.

Fattori di rischio per la salute



L'utilizzo eccessivo dei videogiochi può avere conseguenze anche gravi sulla salute dei bambini e sulla loro vita sociale.

Sono note alcune **conseguenze fisiche**:

- allucinazioni uditive
- dolore al polso, al gomito o al collo
- obesità
- epilessia

Cosa bisognerebbe fare per usare i videogiochi in modo adeguato:

- non giocare in modo eccessivo con i videogiochi;
- non giocare con videogiochi che trattano come argomento la violenza come ad esempio *Call of Duty*, *Gta*, *Assassins Creed*, ecc.
- giocare con videogiochi educativi come *Big Brain Academy*, *Minecraft*, *Bookworm*, *Civilization v* ecc.
- fare una netta distinzione fra videogioco e realtà

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

VIDEOGIOCHI: DA ASSOLVERE O DA CONDANNARE?



I VIDEOGIOCHI POSSONO DIVENTARE UN PROBLEMA

QUANDO SI GIOCA PER TROPPO TEMPO:

- SI PERDE IL CONTROLLO E SI RIMANDANO ALTRE ATTIVITA'
- SI PENSA ALLE STORIE E ALLE MOSSE DEL VIDEOGIOCO ANCHE QUANDO NON SI GIOCA
- SI CAMBIA UMORE SECONDO L'ESITO DELLA PARTITA.

La perdita di interesse per le occupazioni quotidiane e le relazioni si traduce in:

- *Scadimento delle prestazioni scolastiche*
- *Isolamento personale*
- *Abbandono di ogni attività extrascolastica*

Quali sono le sensazioni e le alterazioni dell'umore provocate dall'abuso dei videogiochi?



Rifiuto di fronteggiare stress e dolore

Ricerca di sensazioni forti

Suscettibilità alla noia

Distrazione dalla monotonia quotidiana

Evasione dalla realtà

RISORSE E POTENZIALITA'

DEI VIDEOGIOCHI

BENEFICI DEL VIDEOGIOCO

Si tratta di un mezzo importante, diffuso, complesso ed interattivo i cui aspetti positivi, se non utilizzato in maniera ossessiva sono:



- socializzazione;
- crescita e stimolazione mentale che contribuisce a combattere demenza e sindrome di Alzheimer;
- sviluppo capacità di concentrazione e di coordinamento;
- mezzo liberatorio, di sfogo di impulsi spesso nascosti che diversamente potrebbero esplodere pericolosamente.

GIOCHI INTERATTIVI DI MOVIMENTO - Benefici -



- Stimolazione al movimento fisico sia per bambini in sovrappeso che non;
- Strumento psicoeducativo e pedagogico tramite l'apprendimento attraverso la percezione e l'azione motoria.

CLASSIFICAZIONE DEI VIDEOGIOCHI



Ci sono diversi sistemi di classificazione dei videogiochi per tutelare i giocatori da contenuti diseducativi o inadatti alla loro età, mediante contrassegni che specifichino la fascia di età di destinazione, e la presenza di immagini e significati di tipo violento o discriminatorio e di promozione dell'uso di droghe o del gioco d'azzardo



Linguaggio scurrile

Gioco che contiene espressioni volgari



Discriminazione

Gioco che contiene scene di discriminazione o materiale che possa incoraggiarla



Droghe

Gioco che fa riferimento a o rappresenta l'uso di droghe



Paura

Gioco che può allarmare o spaventare i bambini



Gioco d'azzardo

Gioco che incoraggia o insegna a giocare d'azzardo



Sesso

Gioco che contiene scene di nudo e/o comportamenti sessuali o riferimenti sessuali



Violenza

Gioco che contiene scene di violenza

UTILIZZO CRITICO

- Regolare tempi e spazi dedicati al gioco



- Non da soli e per troppo tempo

E GLI ADULTI ?

E' IMPORTANTE ...



- **Orientare** la scelta del ragazzo verso videogiochi che integrino l'aspetto ludico con quello educativo-culturale
- **Prendere consapevolezza** di quanto i videogiochi possano influenzare l'organizzazione dei processi mentali dei giovani, di cui possono alterare attenzione e concentrazione.

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Guadagnare con i videogiochi



Ci sono persone che caricando video su you tube riescono a guadagnare un sacco di soldi perché i video che caricano sono apprezzati dagli utenti di you tube. Ci sono poi case produttrici di videogiochi che danno un compenso in denaro a chi scarica giochi e invita altre persone a giocare

Ci sono persone che hanno trasformato la loro passione per i videogames in un vero e proprio lavoro

Favij testa i nuovi giochi che arrivano sul mercato; è diventato l'opinionista ideale per tutte le case di produzioni di videogiochi che in questo modo capiscono cosa piace oppure no alle nuove generazioni di gameplayer sul pc.



24.000 € al mese

Per questo lavora più di otto ore al giorno

In alcuni Stati come USA e Corea del Sud i giocatori di Videogames possono essere ufficialmente riconosciuti come atleti professionisti, nell'ambito dei cosiddetti eSports, altrimenti detti sport elettronici o videogiochi e Videogames competitivi.



In Italia sino a qualche tempo fa non esisteva neanche un'associazione che rappresentasse i videogamers.

Da ottobre 2014 è nata GEC, acronimo di Giochi Elettronici Competitivi, che si occuperà di regolamentare questo nuovo settore dei Videogames a livello nazionale, nell'ottica di un accreditamento presso il CONI, esattamente come una federazione.



**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Clash of Clans



Clash of Clans è un popolare gioco di strategia per iPad/iPhone/iPod e dispositivi Android; creato da Supercel.

Il gioco consiste nello sviluppare un villaggio, con l'obiettivo di raggiungere il più alto numero di trofei possibile, attaccando i villaggi degli altri giocatori con il proprio esercito, accumulando risorse e sviluppando difese per proteggersi.

I giocatori normalmente si riuniscono in Clan, gruppi di utenti (che collaborano con una gerarchia interna ed hanno a disposizione risorse utili per la costruzione degli edifici del villaggio, un esercito di truppe di varie gerarchie, nonché eroi e incantesimi per raggiungere l'obiettivo.

Aspetti positivi e negativi di Clash of Clans

Aspetti positivi

- è un gioco gratis online che non ricorra al single player, ma che offre anche un po' d'interazione tra i giocatori.
Tutto questo è una combinazione molto rara.
- si può vivere un mondo virtuale, socializzando con gli amici;
- si può decidere se partecipare al gioco con il proprio nome reale oppure inventarlo. Clash lascia comunque la possibilità di cambiare nome in particolari circostanze.

Aspetti negativi

- la possibile dipendenza dal gioco. Stare con gli occhi sullo schermo per troppe ore può danneggiare la vista e la memoria;
- la possibile manifestazione di sintomi e atteggiamenti 'da disadattato', cioè si potrebbe non riuscire a distinguere il mondo reale da quello virtuale. Questo non significa che non si deve giocare a Clash, ma che non bisogna esagerare con le ore di gioco.

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

GUADAGNARE CON LE APP

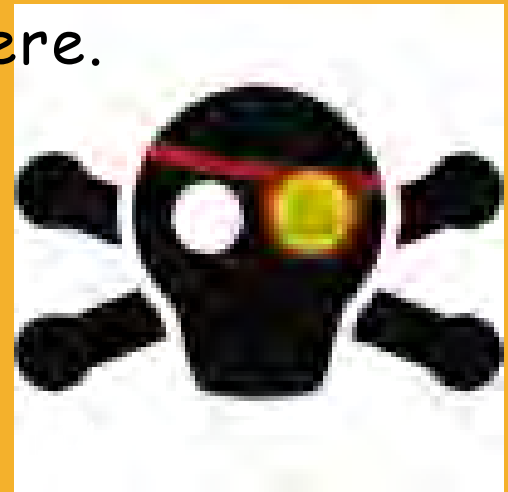
Cashpirate

I compiti che ti vengono proposti sono diversi, tra cui scaricare app gratuite, testare giochi, completare dei formulari e guardare video.

Ogni operazione ti fa guadagnare punti.

Quando ne collezioni 2.500, puoi riscuotere.

L'app ti paga in buoni regalo o denaro, a tua scelta.



AppBounty

Tu scarichi app gratuite, lui ti paga.

Questa è la promessa di AppBounty.

Invitare nuove persone ad unirsi ti fa guadagnare crediti: 250 ogni nuovo utente.

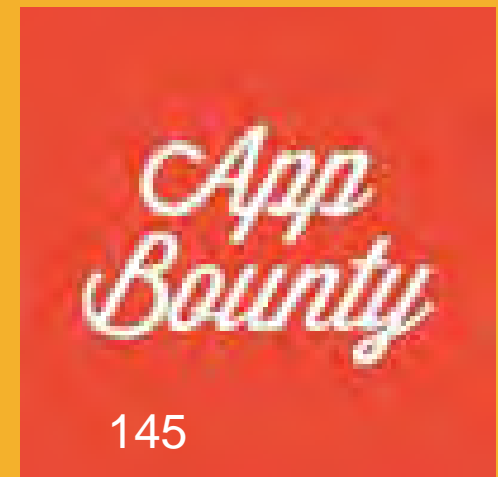
Vieni pagato in buoni regalo di Tunes Store,

GooglePlay, Amazon, in abbonamenti ai server di

Minecraft, in punti Xbox Live,

in card del PlayStation Store,

di Steam



Nexercise

Con questa app guadagni facendo esercizio fisico.

Le attività previste non sono solo quelle sportive: nella lista sono incluse anche le pulizie di casa, le partite con Xbox Kinect, il ballo, i lavori in giardino e tanti altri esercizi non convenzionali.

In queste app, ogni attività ti fa guadagnare punti, che puoi poi trasformare in buoni per tantissimi negozi reali e online, o dare in beneficenza



Gym Pact

Con quest'app tu decidi ogni settimana un obiettivo da raggiungere in termini di esercizio fisico. Se non onori il patto, dovrai pagare il denaro che hai scommesso.

Se invece riesci nell'intento, riceverai un premio in denaro.

Anche mangiando cibi sani guadagni punti (devi inviare le prove fotografiche alla comunità).

Una tecnica di motivazione un po' particolare.



**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

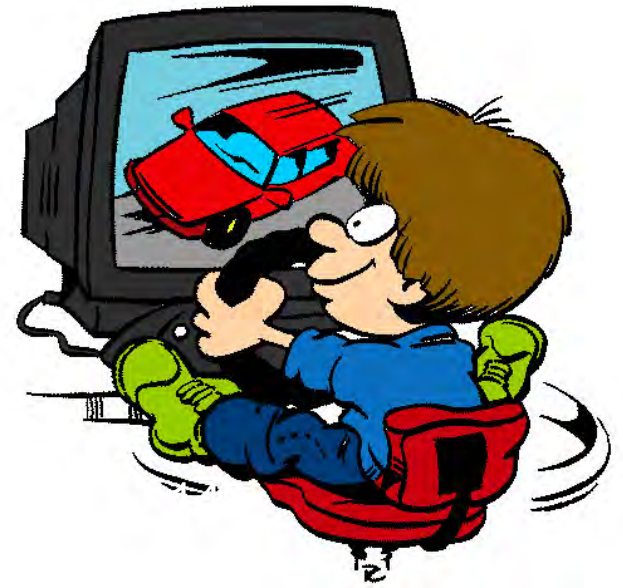
ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago



I VIDEOGIOCHI



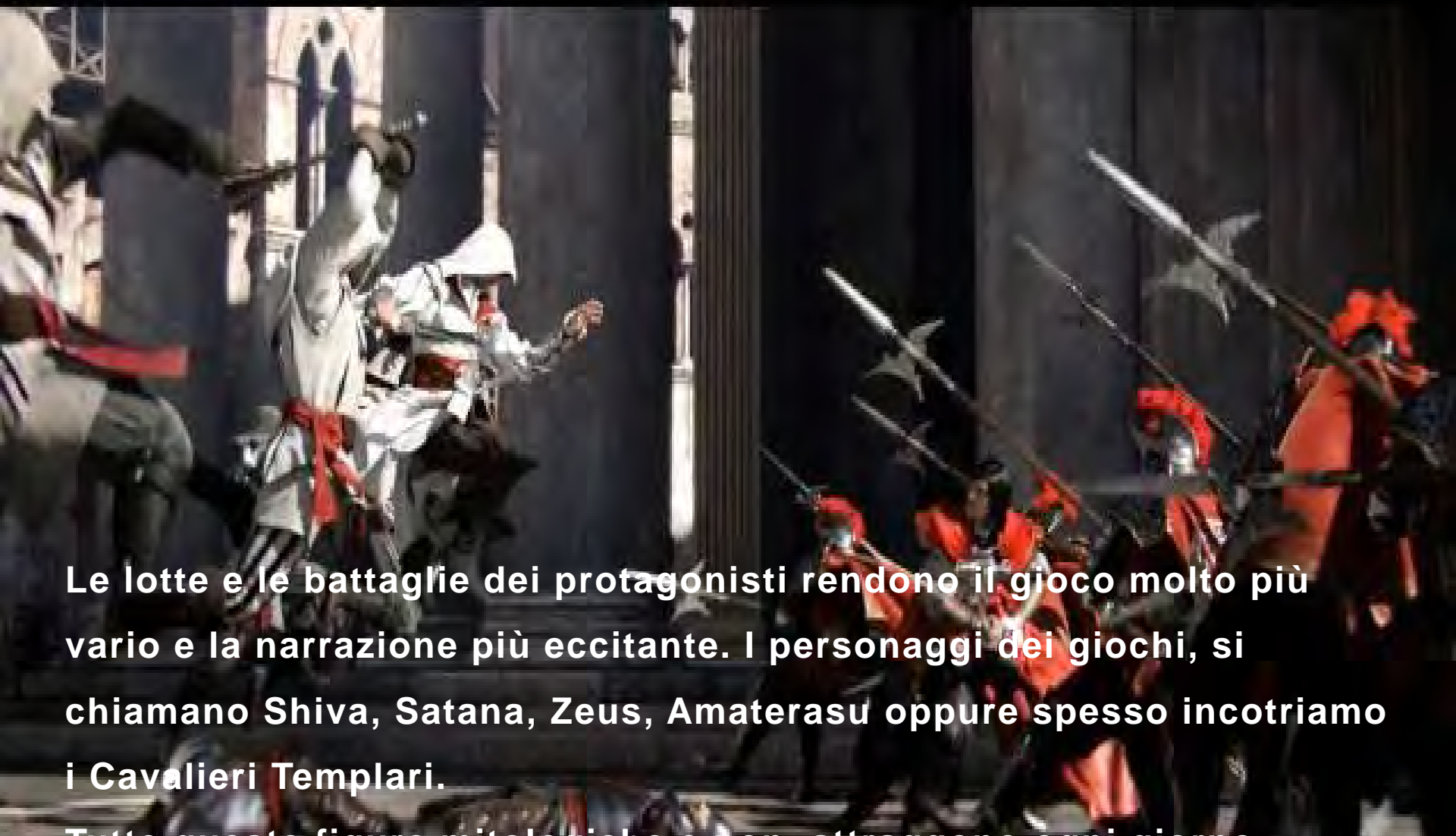
VIDEOGIOCHI E FEDE RELIGIOSA



L'industria videoludica negli anni ha iniziato a rendere le trame dei giochi sempre più complesse con elementi tratti dalla realtà come la religione.



Molte volte gli sviluppatori non vogliono di proposito scontrarsi con la religione, ma la utilizzino per creare storie stimolanti: i videogiochi contengono spesso violenza, perché violenza è conflitto e il conflitto entusiasma.



Le lotte e le battaglie dei protagonisti rendono il gioco molto più vario e la narrazione più eccitante. I personaggi dei giochi, si chiamano Shiva, Satana, Zeus, Amaterasu oppure spesso incontriamo i Cavalieri Templari.

Tutte queste figure mitologiche e non, attraggono ogni giorno milioni di persone e non dipende dalle proprie credenze religiose

A promotional image for the video game Assassin's Creed Brotherhood. The central figure is Ezio Auditore, dressed in his iconic white assassin's hood and red-lined tunic, holding a sword. He is looking down at a man with long dark hair who is looking up at him with a pleading expression. The background is a fiery, orange-hued scene with other figures in the distance. The title 'ASSASSIN'S -CREED- BROTHERHOOD' is written in the top left corner.

ASSASSIN'S —CREED— BROTHERHOOD

Solitamente il protagonista deve superare i problemi posti da religioni, come confronti diretti con i sostenitori o l'essere perseguitati da una colpa religiosa.

**La religione viene usata perchè supporta
le motivazioni e la vita delle persone.**



UNA DOMANDA

Tutto questo
può avere
conseguenze
sulla
percezione
dei giovani
verso la
religione?

CYBER BULLISMO A LEZIONE DA TUO FIGLIO

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Videogiochi razzisti, violenti?

due terzi degli utenti adolescenti (l'84% dei ragazzi, il 39% delle ragazze) hanno già giocato con videogiochi non adatti alla loro età (studio JAMES 2010), erano cioè più giovani rispetto alle indicazioni riportate sull'imballaggio

FarCry 4 ha scatenato molte polemiche su questo tema, specie per la copertina.

I personaggi
dei videogiochi
sono quasi
sempre **maschi**,
adulti e di **razza bianca**.

(Prof. Dmitri Williams
dell'Università della California)



Bisogna ricordare che gioco e realtà non coincidono

(prof. Ivo Colozzi dell'Università di Bologna)

I giochi violenti o razzisti possono indurre alla violenza **solo se non c'è “educazione”** se non ci sono genitori che aiutano il bambino a imparare a gestire i passaggi tra i vari momenti e le diverse dimensioni dell'esperienza.

Inoltre, se il tempo dedicato ai videogiochi diventa eccessivo fino a comprimere o addirittura ad impedire le altre attività, allora si parla di “abuso” e il gioco, diventa un fattore di rischio

Sfruttando la suggestione di una storia poliziesca o di un'avventura alla "Indiana Jones", i giochi costringono il bambino a **intuire** relazioni tra cose e funzioni, a **scoprire** e **memorizzare** oggetti nascosti, a **risolvere** puzzle o enigmi.

Per risolvere questi giochi il bambino potrà avere a volte bisogno dell'adulto. In questo modo i videogiochi possono diventare un'occasione ulteriore di educazione e di formazione.





LE JEU EST CONSEILLÉ À PARTIR DE 3 ANS



LE JEU EST CONSEILLÉ À PARTIR DE 7 ANS



LE JEU N'EST CONSEILLÉ QU'À PARTIR DE 12 ANS



LE JEU N'EST CONSEILLÉ QU'À PARTIR DE 16 ANS



JEU RÉSERVÉ AUX ADULTES



il PEGI, è uno strumento di tutela efficace

perché è chiaro ed accessibile a tutti, in quanto le indicazioni sull'età e sulle caratteristiche negative del gioco sono stampate sulla scatola

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

La tecnologia è utile



Ha rivoluzionato la nostra vita

Oggi si ha sempre l'informazione a portata di mano, si è illimitatamente connessi al mondo, grazie ai social network, alle pagine web dei quotidiani e ad altri siti in rete.

Ormai abbiamo facilmente accesso a molte informazioni, ricette, video, musica, giochi ed altre funzioni, solamente con un clic grazie a Google ed altri siti

La tecnologia e la scuola

Grazie alle tecnologie digitali e ai nuovi dispositivi mobili il metodo di apprendimento delle conoscenze diventa più interattivo (si cerca ciò che serve e si clicca per raccogliere le informazioni utili) , la trasmissione di conoscenze avviene privilegiando la modalità visiva (schemi, mappe, modelli, simulazioni, animazioni).

La navigabilità consente una ricerca logica, a livelli diversi di approfondimento; inoltre la connettività enfatizza l'attitudine alla cooperazione.

L'utilizzo delle tecnologie ha sicuramente un ruolo fondamentale nel favorire la motivazione dell' alunno.



**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago



TriviaCrack

I VIDEOGIOCHI EDUCATIVI SONO:

videogiochi digitali che non hanno esclusivamente scopo di intrattenimento, ma contengono elementi educativi e strumenti formativi



TRIVIA CRACK

COME SI GIOCA ?

- La ruota è divisa in 7 parti , 6 parti rappresentano categorie di domande di ARTE, SCIENZE, SPORT, SPETTACOLO, GEOGRAFIA e STORIA .
- La settima casella è una casella speciale chiamata CORONA
- Quando la ruota si ferma, il giocatore dovrà rispondere ad una domanda relativa alla categoria.
- Ogni risposta corretta permetterà di riempire un terzo della barra di corona .
- In caso di risposta sbagliata si cederà il turno all'avversario.
- Quando la ruota si ferma sulla casella speciale, o si raggiungono 3 terzi della barra di corona il giocatore dovrà scegliere tra sfidare il suo avversario per ottenere uno dei personaggi o semplicemente rispondere a una nuova domanda.



SCOPO DEL GIOCO

L'obiettivo è quello di vincere tutti i sei argomenti sulla ruota ottenendo il personaggio che rappresenta la categoria.

Il primo giocatore ad ottenere tutti i sei personaggi sarà il vincitore del gioco.

Ogni gioco avrà un massimo di 25 turni.

ASPETTI POSITIVI:

- Insegna o aggiorna su vari argomenti;
- È gratuito;
- Non pone limiti di età.

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



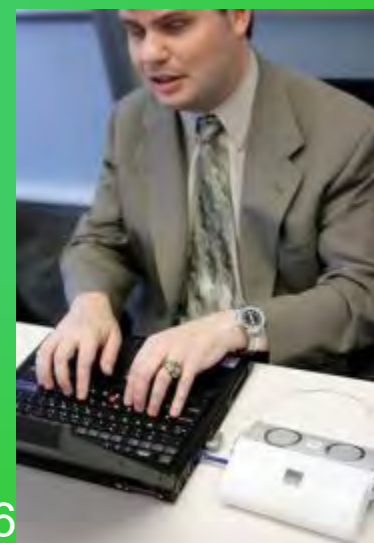
Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

La tecnologia per i disabili

La tecnologia è uno strumento efficace per assicurare la valorizzazione delle capacità residue dei disabili e per sopperire a delle “mancanze”.



Una persona cieca può istruire un computer per leggere ad alta voce il contenuto sullo schermo di un PC.



Una persona affetta da grave difficoltà di udito può usare liberamente il telefono o effettuare videochiamate



Una persona priva dell'uso delle mani può scrivere un testo semplicemente parlando al computer.



Una persona con una grave forma di afasia può comunicare attraverso un computer parlante.



Un valido esempio di come un computer possa aiutare chi è disabile è offerto dall'utilizzo che ne fa **Stephen Hawking ,fisico e cosmologo britannico** , che oggi ha quasi 73 anni, soffre fin da quando era giovane di sclerosi laterale amiotrofica, e **può comunicare, parlare, scrivere, gestire la posta elettronica solo grazie a un sensore a infrarossi** (adesso collegato agli occhiali), che lo scienziato riesce a controllare tramite un muscolo della guancia.



**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

LA COMUNICAZIONE

NELL'ERA DIGITALE





**Salve ragazzi.
Com'è l'acqua?**


**Che cos'è
l'acqua?**



**Due pesci
nuotano e ad un
certo punto
incontrano un
pesce anziano
che va nella
direzione
opposta...**

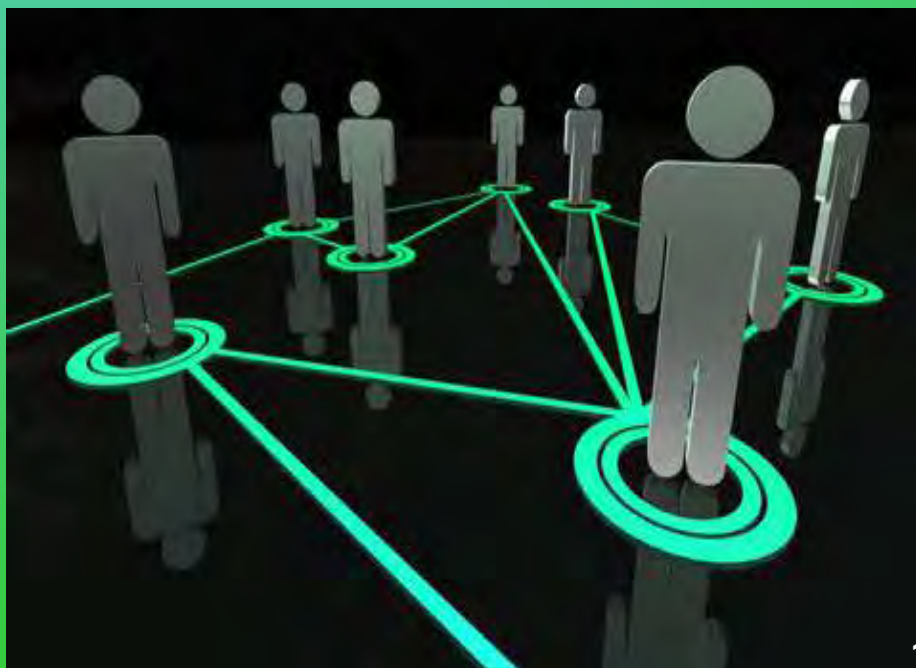
IL WEB OGGI E' L'ACQUA.
NON UNO STRUMENTO.
E' UN AMBIENTE IN CUI TUTTI SIAMO
IMMERSI, ANCHE CHI
NON VI NAVIGA.
PER ESSERE RACCONTATO,
VA VISSUTO.
E' UN LUOGO E RICHIEDE PER
QUESTO DI ESSERE AFFRONTATO
CON LA CATEGORIA
DELL'ESPERIENZA.



A 3D digital illustration featuring a glowing blue wireframe globe in the background. In the foreground, a dark grey network jack is shown on the left, and a clear plastic patch panel with a white Ethernet cable plugged into it is on the right. The scene is lit with a cool blue light, creating a futuristic, high-tech atmosphere.

LA SFIDA NON E'
USARE LA RETE,
MA VIVERE BENE
NELL'ERA DELLA
RETE.
*IL WEB CI RENDE
LIBERI?*

**CI RENDERA' LIBERI NELLA MISURA IN CUI LO
POPOLEREMO E LO VIVREMO DA UOMINI LIBERI.
IL WEB SIAMO NOI: SE E' BUONO O CATTIVO,
DIPENDE DA COSA CI METTIAMO DENTRO.**



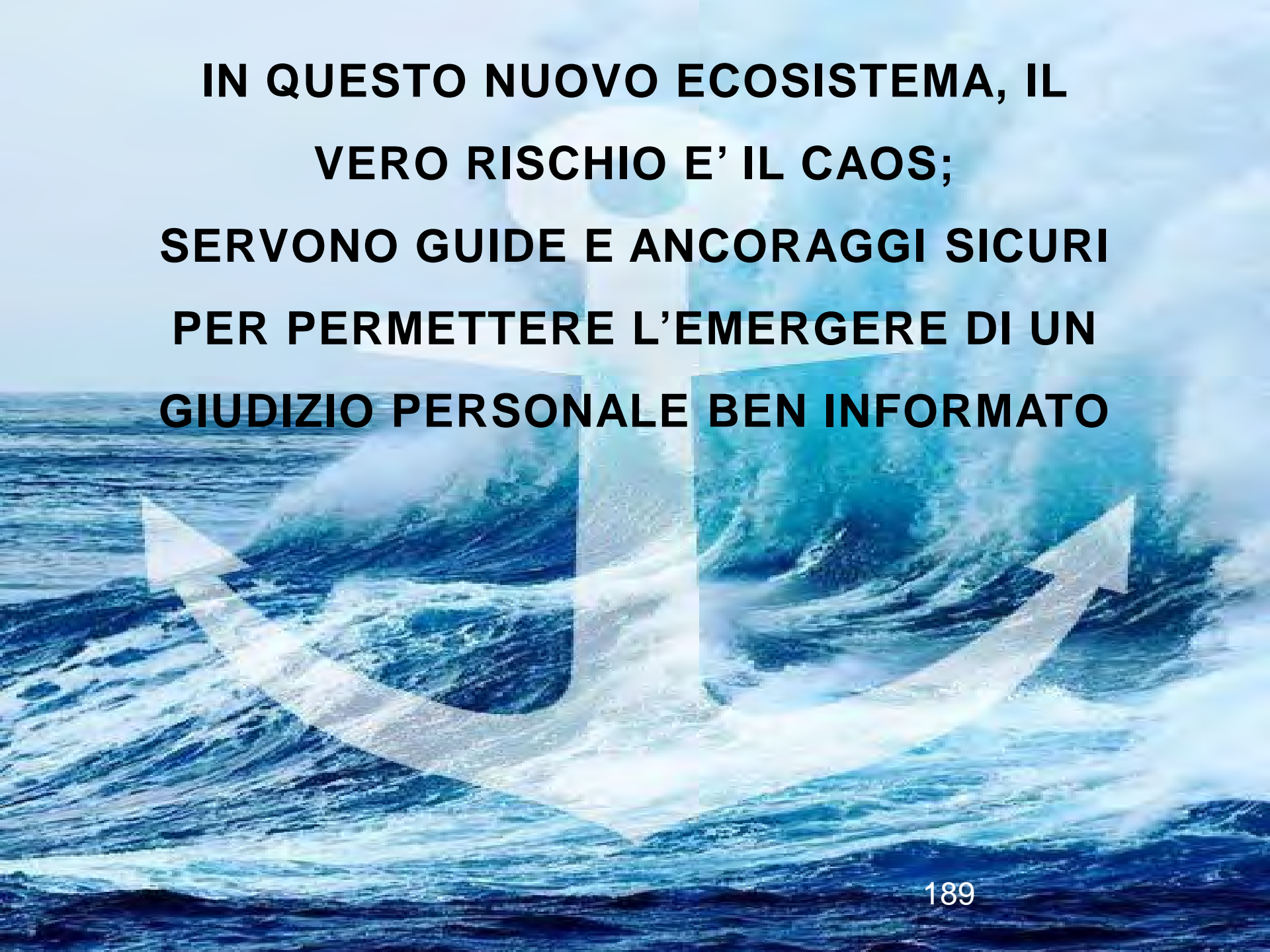
**FACEBOOK, TWITTER, INSTAGRAM,
YOUTUBE E LE ALTRE
PIATTAFORME SOCIAL**




**SONO STRUMENTI DI CONDIVISIONE E DI
CREAZIONE DI COMUNITA'**

**IL WEB HA MOLTIPLICATO ENORMEMENTE LE OPZIONI A
DISPOSIZIONE DI QUESTA VOCAZIONE DELL'UMANITA'
ALL'INTERAZIONE E ALLA COMUNICAZIONE,
E I SOCIAL MEDIA NE SONO L'ESEMPIO PIU' EVIDENTE.**





**IN QUESTO NUOVO ECOSISTEMA, IL
VERO RISCHIO E' IL CAOS;
SERVONO GUIDE E ANCORAGGI SICURI
PER PERMETTERE L'EMERGERE DI UN
GIUDIZIO PERSONALE BEN INFORMATO**



**I RISULTATI DIPENDERANNO
DA QUANTO SAREMO CAPACI
DI RENDERCI CONTO DELLE
CARATTERISTICHE DEL NUOVO ELEMENTO
NEL QUALE SIAMO IMMERSI
IN QUEST'ERA DIGITALE.**



LA NARRAZIONE
DELLA REALTA' SARA'
SEMPRE PIU' UN MIX
IN CUI LA PAROLA SCRITTA
SI TROVERA' A ESSERE
INTEGRATA CON IMMAGINI:
VIDEO, FOTO,
GRAFICHE INTERATTIVE,
VISUALIZZAZIONI DI DATI,
MAPPE.





STAY HUNGRY, STAY FOOLISH!

**CYBER
BULLISMO
A LEZIONE
DA TUO FIGLIO**

Invito per tutti i genitori
dell'Istituto Comprensivo di Inzago

VENERDI' 29 APRILE 2016

ORE 20,30
nell'auditorium della scuola
J. & R. KENNEDY
Via Leopardi - 20065 Inzago (MI)



Relatori: Roberto Licari Security Manager
e alunni classi terze della Scuola Sec. di 1° grado
J. & R. Kennedy, Inzago

Grazie della
partecipazione
e
BUONA
NOTTE