



GIORNATA INTERNAZIONALE DELLA SICUREZZA IN RETE DEI MINORI

SAFER INTERNET MONTH TRENTO - S.I.M.-T.

Il mese di buone pratiche per un internet migliore

Edizione 2019



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

DI COSA SI TRATTA?

“Creiamo insieme un internet migliore”, è questo lo slogan dell’evento per attirare l’attenzione dei giovani e della popolazione su temi sempre di forte attualità: i rischi della rete, la cittadinanza digitale, le potenzialità del web e le prassi di navigazione efficace e sicura. Il meeting darà il via ad un mese di itinerari sperimentali nei quali le scuole trentine potranno riformulare, anche attraverso percorsi inediti e creativi, gli stimoli e gli input trasmessi loro dagli esperti di settore.

Sarà inoltre occasione per le otto scuole europee coinvolte nel programma per confrontarsi sugli esiti di un questionario condi-

viso e per consentire agli esperti presenti di ricavarne spunti di riflessione da proporre alle scuole del trentino.

PROGRAMMA EVENTO

5 febbraio SID internazionale 2019

Auditorium ITT Buonarroti

Autorità PAT e presidi scuole coinvolte

Avvio del mese c/o auditorium ITT Buonarroti con il programma del SIMT e presentazione della seconda edizione dei laboratori per famiglie Digital Family responsibility.

Proiezione video 2018 degli studenti del Tambosi sul cyberbullismo

Kahoot su cyber bullismo a cura degli studenti del ITT Buonarroti/Pozzo

Intervento del dottor Matteo Iori su "Come la rete ha cambiato le abitudini dell'azzardo e i rischi di sviluppare dipendenze dai videogiochi"

Digital Family responsibility

Seconda edizione dei laboratori per le famiglie Digital Family Responsibility Presso le scuole ITT Buonarroti/Pozzo e Istituto Marie Curie a cura del team di psicologi Navigare a vista di Trento. Presso Istituto Tambosi a cura della Pedagogista clinica e mediatrice familiare D.ssa Arianna Montagni di Rovereto.

8 marzo mattina SIDONNE - Safer Internet Day Donne

Reading dello spettacolo "Tutto troppo in fretta" a cura degli allievi della scuola Estro Teatro

12 marzo SIM T - Teatro Cuminetti Trento

Saluti Autorità PAT e di Mauro Cristoforetti di Save the Children

Inizio spettacolo teatrale "Tutto troppo in fretta" a cura degli allievi della scuola di Estro Teatro

Intervento di Marco Crepaldi presidente Hikikomori Italia; a seguire A.M.A. ass. mutuo aiuto Trento con testimonianza genitori ritirati sociali trentini, Erik Gadotti dirigente scolastico scuola grafica Artigianelli per progetto e-school per i ritirati sociali;

Consegna attestati alle famiglie e ai presidi delle scuole coinvolte per la Digital family Responsibility.

Dottor Carlo Matteo Callegaro docente a contratto presso Università di Verona - sintesi e chiusura

DAL GAMING AL GAMBLING

di Matteo Iori

Presidente del Coordinamento Nazionale Gruppi per Giocatori d'Azzardo (CoNaGGA) e del "Centro Sociale Papa Giovanni XXIII SCS Onlus" di Reggio Emilia

Intervento:

*5 febbraio SID internazionale 2019
auditorium ITT Buonarroti*

Quanto sono legati il mondo dei **bambini e i giochi online?**

La ricerca svolta dall'Istat per Save the Children («Che genere di tecnologie?») dimostra che nella fascia tra 6 e 10 anni i bambini usano la connessione da casa nel 54% dei casi, le bambine nel 53%. Percentuale che sale con il crescere dell'età, per avere il suo apice tra i 15 e i 17 anni con il 93,5% delle ragazze connesse e il 94,2% dei ragazzi. Due ragazze su 5 (44,6%) tra i 15 e 17 anni, caricano contenuti di propria creazione come testi, fotografie, musica, video, su siti web, rispetto al 41% dei maschi.

Se internet è una cosa molto diffusa tra i giovani, sicuramente lo sono anche gli sport che vengono giocati in modo virtuale: si chiamano **e-sports**; in pratica sono una competizione attraverso un videogioco.

Quello degli eSport è un business che in Europa vale già 365

milioni di euro. In Italia, che è il quinto Paese in Europa per crescita degli eSports, nel 2017 si sono raggiunti 14 milioni di euro e ci sono alcuni club calcistici che hanno investito direttamente in queste attività: all'estero sono già nati i primi club calcistici degli eSport come Paris Saint Germain, Valencia, Manchester United, e in Italia lo hanno già fatto Empoli, Sampdoria, Roma, Genoa e il Cagliari. In pratica dei ragazzi molto giovani sono pagati dai club per giocare tramite console (Play Station o altre) a FIFA e rendere il più forte possibile la propria squadra di calcio. Squadra sulla quale è già possibile scommettere: i concessionari infatti sono autorizzati dall'ADM (Agenzia delle Dogane e dei Monopoli) a inserire gli eSports all'interno del palinsesto complementare delle Scommesse Sportive.

Il mondo degli eSports è quindi rappresentato dai team che giocano, dal pubblico che segue e dalle organizzazioni che creano gli eventi e in Italia si stima che i giocatori che partecipano attivamente siano 50mila.

A livello internazionale i maggiori tornei sono arrivati a sviluppare montepremi da 80mila euro. Ma ci sono anche premi più importanti: il vincitore dei mondiali di FIFA ha vinto 200mila euro, mentre «le regionali», che sono le partite di selezione per arrivare ai mondiali, partivano da una base di premio da 30mila euro. La modalità più giocata di FIFA è «Ultimate team»; i giocatori sono ragazzi la cui età va dai 14 ai 30 anni.

Ovviamente gli e-Sports non sono solo quelli legati al calcio; gli e-atleti sono giocatori che costruiscono una professione attraverso i videogiochi, per i quali esistono classifiche mondiali che li obbligano ad allenarsi duramente.

I montepremi dei tornei fanno invidia a quelli degli sport tradizio-

nali e hanno raggiunto nel 2016 cifre come i 20 milioni di dollari in palio a Seattle per The International, una sorta di olimpiade del gioco «Dota 2» (gioco di strategia in cui l'obiettivo è distruggere la fortezza avversaria).

Sempre per quanto riguarda la rete e i giochi non d'azzardo è utile segnalare il fenomeno delle **Loot Box**.

Le Loot Box sono una sorta di evoluzione di quelle che un tempo erano le bustine dei giochi di carte da collezione, in pratica sono forzieri virtuali dal contenuto casuale che possono essere ottenuti giocando oppure tramite micro transazioni. La possibilità di spendere denaro in cambio di oggetti casuali, senza la certezza di ottenere qualcosa in cambio, si avvicina pericolosamente al gioco d'azzardo anche se per la legge sono due cose ben distinte.

La scommessa viene spesso ac-

costata all'effetto eccitante del gioco d'azzardo: la sensazione di piacere e la scarica di adrenalina che il giocatore prova al momento di aprire i forzieri guadagnati/acquistati è simile a quella che prova una persona che gioca d'azzardo e colpisce le medesime aree del cervello. Per questi motivi il Senato australiano ha deciso di prevedere una regolamentazione specifica per le Loot Box e di avviare ricerche ad hoc: la ricerca del Royal Australia & New Zealand College of Psychiatrists sottolinea i rischi dei videogame che incoraggiano i giocatori a fare acquisti e inducono all'azzardo, di conseguenza il Senato australiano nel agosto 2018 ha introdotto un apposito divieto.

Secondo i ricercatori le loot box, oggetti virtuali basati sulla probabilità, potrebbero causare dipendenza, spese eccessive e portare a "forme di gioco d'azzardo" analoghe a quelle più conven-

zionali. I gruppi di ricerca accademici hanno prestato particolare attenzione al "programma di rinforzo del rapporto variabile" - il fatto che i giocatori non sanno esattamente quando riceveranno una ricompensa, spingendoli ad acquisire e ripetere comportamenti frequentemente nella speranza di vincere. Secondo i ricercatori (James Sauer e Aaron Drummond): «è plausibile che coloro che si impegnano con questi sistemi loot-box possano avere conseguenze a breve termine (es. eccessi di spesa nell'accedere a sistemi loot box) e conseguenze a lungo termine (ad esempio facilitando la migrazione verso forme di gioco più convenzionali)". Non solo l'Australia si è mossa su questo contesto, anche il Belgio l'ha fatto e ha vietato le Loot Box. Nell'aprile 2018, la Commissione belga di gioco ha pubblicato un rapporto approvato dal ministero della Giustizia del Belgio in cui si dichiara

che le Loot Box nel gioco «Overwatch» sono considerate gioco d'azzardo.

Rimanendo nel campo della rete e del gioco online, che non è d'azzardo ma si avvicina molto all'esserlo, non possiamo non citare il caso dei **social media casinò**.

Anche in questo caso l'Australia si è già mossa da tempo: il Center for Gambling Education and Research della Southern Cross University ha condotto uno studio sull'uso dei social media nel gioco d'azzardo. Lo scopo è individuare e descrivere la promozione del gioco d'azzardo attraverso i social media e la progressiva transizione tra «social casinò games» e gioco d'azzardo.

Il social casinò game sono i giochi online che non richiedono il pagamento per giocare e simulano casinò, scommesse o altri giochi d'azzardo (slot machine, roulette, bingo, ecc) e non possono portare ad una vincita in moneta «reale» bensì virtuale con la quale i giocatori possono acquistare crediti per accedere a funzioni aggiuntive ed esperienze di gioco.

Secondo lo studio «per una minoranza di persone i social games casinò possono funzionare da innesco per il gioco d'azzardo».

Secondo il sito specializzato Casinò App Kings, il successo dei social casino è spiegato in questo modo: "Le app social casino sono popolari perché offrono l'emozione e l'euforia dei giochi di casinò reali ma senza la responsabilità finanziaria che proviene dallo scommettere denaro reale. In più, sono pensate per essere social, in modo che le persone possano vantarsene e condividere i loro successi su Facebook e godersi lo status proveniente da grandi vincite e dal raggiungere alti livelli."

Sono decine le slot scaricabili e sono tutte PEGI 12 (Pan European Game Information), quindi indicate per bimbi da 12 anni in su.

E per bimbi ancora più piccoli?? Apple, Facebook e Google sotto già finiti sotto accusa per offerta di giochi d'azzardo ai minori. Una tendenza in atto da qualche tempo è quella dei videogiochi per bambini, anche molto piccoli, su computer o dispositivi mobili, che non solo assolutamente adatti a loro. Un'inchiesta del quotidiano britannico The Sunday Times (22 ottobre 2017) ha svelato che ai bambini, anche in tenera età, vengono proposti veri e propri giochi d'azzardo, usando i personaggi dei cartoni animati. Responsabili di questa offerta diseducativa sono i giganti del web.

In pratica Apple, Facebook e Google offrono ai più piccoli centinaia di videogiochi gratuiti tipici dei

casinò: slot machine, roulette, poker e tanti altri. Giochi che normalmente, fuori dal web, sono adatti solo ai ragazzi dai 12 anni in su, ma che sulle app vengono proposti perfino a bambini di 4 anni. Come ad esempio fa la Apple che propone Farm Dozer, "il gioco più avvincente di sempre a gettoni", che include mini slot-machine. Si tratta di un gioco molto popolare in cui un bambino di nome Ethan deve aiutare il nonno a costruire una casa e per farlo deve accumulare monete virtuali.

Inoltre i bambini rischiano anche di acquistare facilmente videogiochi a pagamento, grazie alla facile accessibilità delle app e all'acquisto con un semplice click. Oppure possono passare dalla versione gratuita a quella a pagamento di uno stesso gioco, la versione "pro" con maggiori funzioni. In altri casi possono acquistare all'insaputa dei genitori gettoni virtuali per continuare il gioco. Il tutto se sono inseriti i dati della carta di credito dei genitori.

La Apple offre 200 giochi da casinò per iPhone e iPad, di questi 117 sono considerati adatti ai bambini nonostante alcuni contengano addirittura "riferimenti all'uso di sigarette e alcol", "contenuti blandamente sessuali" e "intense simulazioni di gioco d'azzardo".

Il social network Facebook offre 70 giochi, senza distinzioni di età, perché comunque l'accesso al social è vietato ai minori di 13 anni, ma non ci vuole molto ad entrare anche per i più piccoli, iscrivendosi con una età maggiore o utilizzando il profilo dei genitori (ad esempio lo smartphone con l'accesso aperto a Facebook).

Google propone 250 giochi, la maggior parte dei quali sono adatti solo ai maggiori di 12 anni. All'inizio tutti i giochi sono gratis, ma più si va avanti e più possono essere chiesti contributi in denaro.

Se tutte queste offerte in teoria erano giochi non d'azzardo, il passo al gioco d'azzardo è piuttosto breve e non a caso certe forme di **azzardo online** stanno crescendo in modo importante anche nel nostro Paese.

I Casinò on line sono quelli che stanno facendo la "parte del leone" rispetto al fatturato, ma non va sottovalutato neppure il mercato delle scommesse.

Ad agosto 2017 è stato evidenziato un rialzo dell'89% delle scommesse sportive degli italiani rispetto all'anno precedente.

Nel 2016 il gioco in agenzia ha battuto quello online: 5,1 miliardi di euro rispetto ai 4,2 miliardi di quello da remoto, il comparto online però è cresciuto di più: passando dai 2,9 miliardi del 2015 ai 4,2 del 2016 (+39,5%)

Secondo una ricerca della Doxa pubblicata su Gioconews (luglio 2017) dal punto di vista dei concessionari le **scommesse virtua-**

li hanno grande potenzialità:

«Il segmento delle scommesse virtuali, meglio conosciute nel settore come Virtual Game, si inserisce nello scenario attuale del gioco pubblico - essendo presente nelle molteplici offerte di betting dei bookmaker italiani - come un prodotto dalle connotazioni ben precise e con un potenziale di gradimento molto alto e fortemente ampliabile.

Inoltre il Virtual permette al giocatore di soddisfare la sua voglia di sfidare la sorte in qualsiasi momento della giornata e posizionandosi come alternativa al palinsesto di eventi quotidiani

Il Virtual rientra in una categoria di giochi d'azzardo diversa e al tempo stesso raccoglie in sé caratteristiche di ognuna delle varie tipologie di giochi: la virtualità delle Vlt, l'appeal delle discipline sportive, la casualità nella vincita tipica dei giochi ad estrazione e l'immediatezza dei Gratta e Vinci. A questo va aggiunto il forte lega-

me che questa tipologia di gioco ha con il mondo del gaming (Playstation - X-Box - Wii) che ha un duplice effetto nella percezione del giocatore: la sveste parzialmente della connotazione patologica legata al 'vissuto' del gioco d'azzardo dandole una natura più ludica e ricreativa ed al tempo stesso strizza l'occhio alle nuove generazioni molto più avvezze e familiari con le grafiche virtuali del gaming.

Tra le molteplici discipline la parte del leone, sul mercato italiano, la gioca senza dubbio il calcio. Il legame con la tradizione sportiva nazionale è un driver di scelta molto forte tra gli utenti italiani anche se le discipline di corse (cavalli e cani) sono riuscite a ritagliarsi una solida fetta di mercato grazie ad una tipologia di scommesse più "immediata ed emozionale".

L'osservazione ha confermato la forte connotazione istintiva che il virtual suscita nel giocatore con-

sentendogli più liberamente di abbandonare 'il lato razionale della scommessa' utilizzato in altri contesti.»

Dal rapporto Arel e Pwc emerge che le scommesse sul calcio nel 2017 hanno una raccolta totale di 8,1 miliardi di euro (più 33,2 per cento rispetto al 2016), di cui 3,1 miliardi di raccolta su rete fisica e 5 miliardi dall'online. La raccolta complessiva delle scommesse (compresi gli altri sport) è stata invece pari a 11.088.000.000 euro, ne deriva quindi un'incidenza del calcio, sulla raccolta delle scommesse sportive totali che ha superato il 73 per cento.

Ma le scommesse non sono le uniche che sono aumentate negli anni. Tutto il settore del gioco d'azzardo sta continuando a crescere senza soste e se il gioco d'azzardo nel nostro Paese è costantemente cresciuto negli ultimi anni ciò è sicuramente attribuibile anche agli impulsi generati dalle varie manovre economiche.

Dalla metà degli anni '90 fino al 2012 tutti i Governi hanno costantemente introdotto nuove offerte di gioco d'azzardo pubblico; l'ultimo governo Berlusconi, nel triennio 2009-2011, ha poi liberalizzato una grande quantità di giochi d'azzardo particolarmente "aggressivi" (dai casinò online alle videolottery) che hanno portato l'Italia a primeggiare a livello mondiale nella spesa pro-capite sull'azzardo.

Se in Italia nel 2004 si spendevano complessivamente 24,8 miliardi di euro al gioco d'azzardo, questa cifra è costantemente cresciuta fino ad arrivare ai 47,5 miliardi del 2008, agli 88,5 del 2012, ai 95,9 miliardi del 2016, agli stimati 107 miliardi del 2018. E' vero che una buona parte di quanto viene giocato torna poi ai giocatori in vincite (che spesso si rigiocano), ma come in ogni gioco d'azzardo l'unico a vincere davvero è il banco: in pratica lo Stato che prende circa metà

dei ricavi, e la filiera industriale (che va dal bar fino al grande concessionario internazionale) che prende l'altra metà.

Questa crescita di gioco d'azzardo non è stata uniforme fra tutti i giochi: alcuni in percentuale sono calati, mentre altri sono aumentati.

Un fenomeno che merita attenzione è il gioco d'azzardo online che è passato dal 19% degli 88 miliardi fatturati complessivamente nel 2015, al 22% del 2016, al 26,2% di quanto fatturato nel 2017. Questa crescita di gioco online è legata soprattutto alla crescita dei giochi da casinò (slot, carte, roulette, ecc) e alla crescita delle scommesse sportive online passate dai 2,8 miliardi del 2015 ai 5,6 del 2017.

Ciò che desta particolare preoccupazione è il fatto che le scommesse sportive sono quelle preferite dai ragazzi: dagli studi del CNR (Ispad e Espad 2017) emerge che il gioco d'azzardo preferi-

to dai maschi fra i 15 e i 19 anni sono le scommesse sportive (giocato dal 66,9% degli studenti nell'ultimo anno). Questo riporta l'attenzione al mondo giovanile e a ciò che si fa per prevenire eventuali derive problematiche. I progetti di prevenzione particolarmente efficaci sono quelli che sono in grado di modificare il proprio linguaggio a seconda del target di riferimento, non esistono quindi progetti di prevenzione validi a prescindere, piuttosto tante tipologie diverse che si adattano ai contesti e ai partecipanti.

Esistono interventi più adatti alle persone anziane, come lo spettacolo teatrale "All'alba vincerò", interventi più adatti a gruppi numerosi di studenti, come quelli effettuati da Taxi 1729 di Torino, interventi di informazione/prevenzione diffusi tramite strumenti cartacei o online, come la Guida sui rischi del gioco d'azzardo giunta alla sua quarta edizione



(https://www.libera-mente.org/wp-content/uploads/2018/10/libretto-2018_WEB.pdf), interventi più adatti a chi è un familiare di un giocatore patologico e vuole tutelare il proprio patrimonio, come il vademecum di 20 pagine costruito con la Banca BPER con consigli pratici per cercare di affrontare la situazione con interventi mirati (**scaricabile sul sito www.libera-mente.org**) e ovviamente interventi per le classi.

Su questo tema sono molte le esperienze effettuate sui vari territori, alcune più efficaci ed altre meno. La letteratura ci dice che quelle che risultano più efficaci sono quelle che vengono ripetute nel tempo, che coinvolgono anche gli insegnanti, che aiutano a costruire una consapevolezza nello studente e che possibilmente costruiscono progetti (video, audio, altro) che vengono poi diffusi dagli studenti stessi che ne diventano cassa di risonanza.

Fare interventi di prevenzione efficaci non è così scontato, e a questo fine è utile indicare un testo del CNCA (Yearbook 2016 - Rischi da giocare; scaricabile gratuitamente su www.cnca.it) che ha una parte importante proprio dedicata al ruolo della valutazione nei progetti di prevenzione del gioco d'azzardo con indicazioni sulle evidenze di efficacia delle diverse strategie di prevenzione.

Le strategie di prevenzione sono essenzialmente 5: quella informativa, quella educativa-promozionale, quella basata sulla peer-education, quella di sviluppo di comunità, e quella della autoesclusione; a seconda dei contesti e dei target da raggiungere occorre usare quella più adatta.

Il gioco d'azzardo continuerà ad aumentare e a mutare, raggiungendo sempre di più le giovani generazioni tramite gli smartphone e la rete; per questo motivo è necessario continuare a produrre informazione, aumentare la consapevolezza e a chiedere a chi ci governa linee chiare e definite contro ai rischi del gioco d'azzardo.

SID DONNE

Intervento:

8 marzo mattina SIDONNE
Safer Internet Day Donne
Auditorium Tambosi

La violenza sulle donne ai tempi del web, una vera e propria persecuzione online

Nel pezzo pubblicato sul Pacific Standard la giornalista, che si occupa di sesso e tecnologie anche sul blog Sexwithamandahess.com, racconta la sua esperienza e le conseguenze sulla propria vita di una vera e propria persecuzione online. Che le donne siano il bersaglio più frequente di insulti e molestie online è dunque problema che riguarda tutti i Paesi. Hess racconta diversi casi e cita alcuni dati: "Delle 3787 persone che dal 2000 al 2012 hanno denunciato episodi di questo tipo all'organizzazione di volontariato Working to halt online abuse, il 72,5% erano donne". Non solo: un altro rapporto del Pew Resear-

ch Center, che da più di dieci anni segue la vita online degli statunitensi, rende noto che al 5% delle donne che usano internet qualcosa che "è successo online" le ha messe "fisicamente in pericolo".

La rete contro le donne?

Insulti alle donne e minacce a sfondo sessiste. Quanto e come la Rete e i social network contribuiscano a diffonderli e ad alimentare contro le donne una forte ostilità."

I social network diventano luoghi di denuncia delle donne maltrattate?

da quando Anna Laura Millacci, compagna del cantante Massimo Di Cataldo, ha postato sulla sua bacheca le foto con il volto tumefatto, il popolo del web (23 milioni di italiani appiccicati su Facebook a fronte di 27,4 milioni di connessi, secondo gli ultimi dati Audiweb) si è trasformato in uno stuolo di formidabili magistrati.

«Da anni il web è il protagonista di tradimenti, divorzi, separazioni, ma è la prima volta che viene usato non per annunciare, ma per denunciare. E basta un post perché il pm abbia "notitia criminis" e inizi a muoversi, anche senza una denuncia formale» - spiega l'avvocato Annamaria Bernardini de Pace

Giusella Finocchiaro, il primo avvocato in Italia a occuparsi di diritto e nuovi media afferma:

Aumentano vertiginosamente i casi di diffamazione su internet. Oggi bisogna ragionare su un nuovo diritto dell'identità personale, all'immagine sociale

Anna Laura Millacci

si difendeva scrivendo che non voleva questa «agogna mediatica» (letterale), ormai la piazza virtuale aveva già emesso la sua sentenza. Velocissima, come nessun tribunale ordinario sarebbe mai riuscito a fare.

I tempi di denuncia del web 3 gg

Appena ha letto la notizia della violenza, l'avvocato Giulia Bongiorno, attuale ministro della pubblica amministrazione, ha risposto (va da sé) con un tweet: «Domani apriranno un fascicolo».

Normalmente anche 3 anni

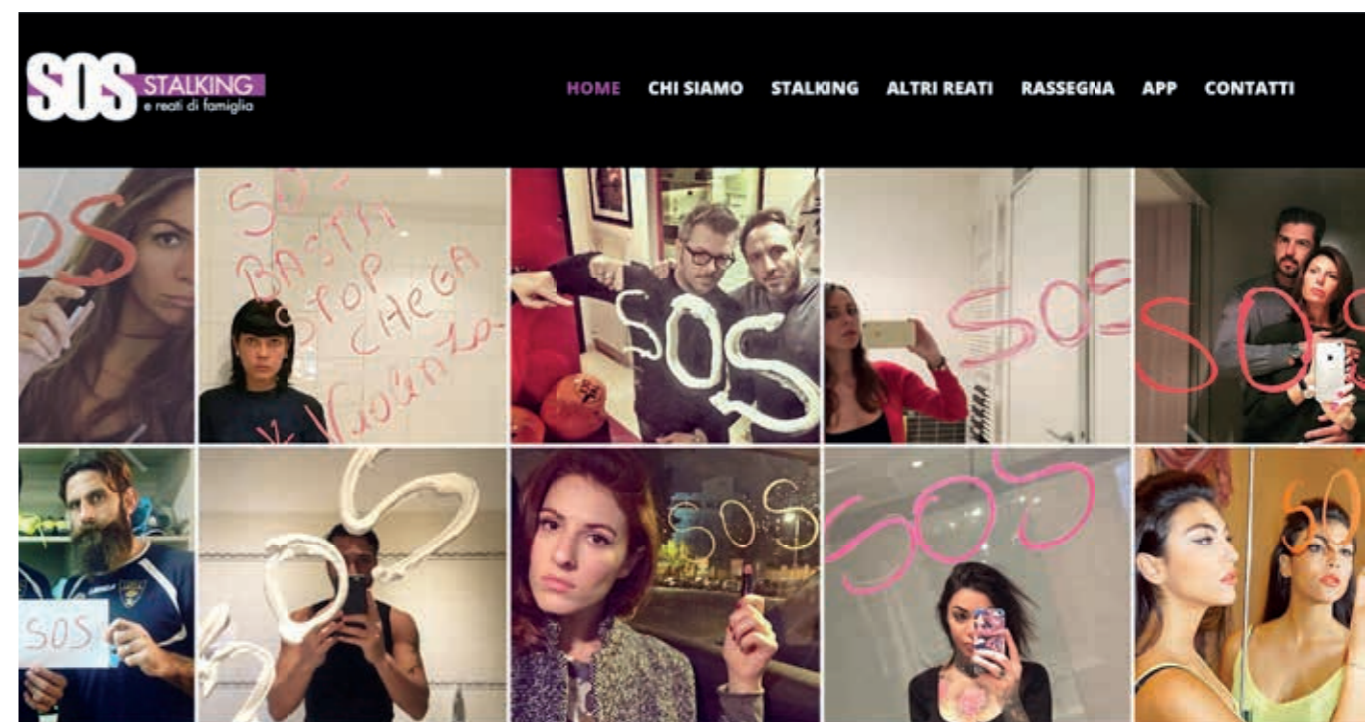
in meno di tre giorni l'uomo e la donna sono stati sentiti e così la babysitter testimone di quel che succedeva in casa. Quanto tempo passa se si sporge regolare denuncia in commissariato? In certe procure, per le lesioni lievi, anche due o tre anni prima che la denuncia venga solo presa in considerazione.

Web mezzo improprio

Il sistema è lento, inadeguato, salvo eccezioni, però continuo a credere che non ci siano scorciatoie. Il web è un mezzo improprio da usare e alla fine non è detto che la persona offesa venga tutelata nel modo giusto» sottolinea avv.ssa Bongiorno.

Sos Stalking

l'impatto per la Millacci è stato duro: se un 70 per cento dei messaggi era di elogio e ringraziamento, per il 30 erano, invece, ingiurie e minacce. E c'è il rischio che la vicenda strumentalizzata le si ritorca contro» teme Lorenzo Puglisi, avvocato di Millacci e fondatore di Sos Stalking, portale per la tutela dei casi di violenza. Negli ultimi giorni ha ricevuto molte e-mail di donne che chiedevano se potevano raccontare le violenze subite sul web: «Mi scrivono: ho fatto 10 denunce e non è successo niente, allora mi devo mettere anche io su Facebook?».



Un gruppo di professionisti può darti la forza di reagire

Il web è casualità, non certezza.

Anche Cristina Biagi aveva denunciato l'ex marito Marco Loiola più volte e lui si era sfogato sulla sua bacheca: «Perdono molto, ma non tutto. Dimentico subito, ma non sempre! Ma non è bastato.

È finita che lui ha sparato in faccia all'ex moglie, reso orfani i figli, ferito gravemente quello che pensava essere il nuovo compagno e poi si è sparato. Prima però ha postato su FB una frase di Bob Marley che celebrava il suo delirio...

La rete moltiplica l'impulso

«La rete fa agire d'impulso, moltiplica, amplifica la grande instabilità. E la variabilità è problematica per la giustizia come per la politica, che ha bisogno di tempo e di fiducia. Il web schiaccia, uccide il tempo. Il suo popolo di impazienti non sa gestire l'attesa. Tutto è istantaneo e pericoloso». Quello in rete è un giudizio terribile, irrazionale e definitivo, con una forte dimensione narcisistica.

Enrica Patti

Cosa sarebbe successo se Enrica Patti, la madre che ha visto bruciati i due figli dall'ex marito, avesse denunciato online le violenze subite? Forse i suoi figli sarebbero ancora vivi?

I nuovi media si scontrano con leggi obsolete

l'avvocato della donna Pierluigi Milani non si sente neanche di immaginare: «Le vie istituzionali funzionano poco, anzi pochissimo, ma una denuncia su Facebook sfocia nel gossip, non me la sentirei mai di consigliarla. È troppo veloce, superficiale, crea fenomeni imitativi e sembra una trasmissione sportiva dove tutti dicono la loro ed è sempre colpa dell'arbitro. Si rischia in casi così delicati di rimanere invischiati nelle sabbie mobili di questi nuovi strumenti». Nuovi media che si scontrano con leggi obsolete.

Riforma necessaria?

l'avvocato Grazia Volo: «La nostra normativa è pensata per un'epoca in cui gli unici mezzi di comunicazione di massa con cui fare i conti erano giornali e radio. Oggi non è più così, testate online, blog, forum, social network... Sarebbe necessaria una riforma che tenesse conto della loro importanza».

Web grande platea

Così uno schiaffo in una lite di coppia può venire strumentalizzato e nelle separazioni sono molto aumentate le denunce di stalking, perché sembra che questa sia la strada più seguita, come 10 anni fa c'erano quelle per presunta pedofilia dei padri. E adesso cominciano ad arrivare storie figli che minacciano di mettere i genitori su Facebook, accusandoli di limitare la loro libertà».

HIKIKOMORI

di Marco Crepaldi

Laureato in psicologia sociale ed esperto di comunicazione digitale, fondatore di Hikikomori Italia

Intervento:

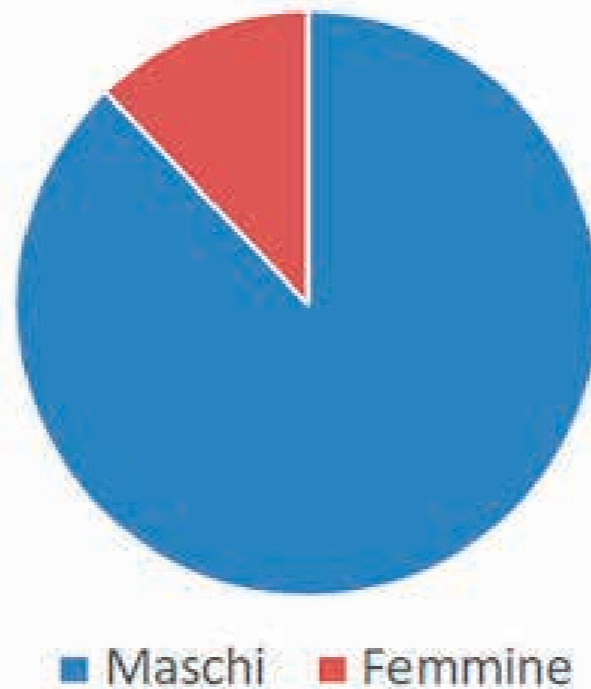
12 marzo SIMT

Teatro Cuminetti Trento

“Hikikomori” è un termine giapponese che significa letteralmente “stare in disparte” e viene utilizzato generalmente per riferirsi a chi decide di ritirarsi dalla vita sociale per lunghi periodi (da alcuni mesi fino a diversi anni), rinchiudendosi nella propria camera da letto, senza aver nessun tipo di contatto diretto con il mondo esterno. È un fenomeno che riguarda principalmente **giovani tra i 14 e i 30 anni e di sesso maschile**, anche se il numero delle ragazze isolate potrebbe essere sottostimato

dai sondaggi effettuati finora. **Al momento in Giappone ci sono di oltre 500.000 casi accertati**, ma secondo le associazioni che se ne occupano il numero potrebbe arrivare addirittura a un milione (l'1% dell'intera popolazione nipponica). Si tratta dunque di un fenomeno incredibilmente vasto, eppure in pochi ne hanno sentito parlare, soprattutto al di fuori del Giappone.

Anche in Italia l'attenzione nei confronti del fenomeno sta aumentando. L'hikikomori, infatti, sembra non essere una sindrome culturale esclusivamente giapponese, come si riteneva all'inizio, ma un disagio sociale che riguarda tutti i paesi economicamente sviluppati del mondo. Come associazione nazionale stimiamo che nel nostro paese ci siano almeno 100 mila casi.



Dati tratti dal libro: *“Hikikomori, i giovani che non escono di casa”* | Marco Crepaldi

LE CAUSE POSSONO ESSERE DIVERSE:

- caratteriali: gli hikikomori sono ragazzi spesso intelligenti, ma anche particolarmente introversi e sensibili. Questo temperamento contribuisce alla loro difficoltà nell'instaurare relazioni soddisfacenti e durature, così come nell'affrontare con efficacia

- caratteriali: gli hikikomori sono ragazzi spesso intelligenti, ma anche particolarmente introversi e sensibili. Questo temperamento contribuisce alla loro difficoltà nell'instaurare relazioni soddisfacenti e durature, così come nell'affrontare con efficacia le inevitabili difficoltà e delusioni che la vita riserva;
- familiari: l'assenza emotiva del padre e l'eccessivo attaccamento con la madre sono indicate come possibili cause, soprattutto nell'esperienza giapponese. I genitori faticano a relazionarsi con il figlio, il quale spesso rifiuta qualsiasi tipo di aiuto;
- scolastiche: il rifiuto della scuola è uno dei primi campanelli d'allarme dell'hikikomori. L'ambiente scolastico viene vissuto in modo particolarmente negativo. Molte volte dietro l'isolamento si nasconde una storia di bullismo;
- sociali: gli hikikomori hanno una visione molto negativa della società e soffrono particolarmente le pressioni di realizzazione so-

ciali dalle quali cercano in tutti i modi di fuggire.

Tutto questo porta a una crescente difficoltà e demotivazione del ragazzo nel confrontarsi con la vita sociale, fino a un vero e proprio rifiuto della stessa.

L'Hikikomori viene spesso assimilato erroneamente alla dipendenza da Internet, come ho riscontrato in tantissimi articoli comparsi sul web, anche su testate prestigiose. Purtroppo si tratta di un malinteso dal momento che l'Hikikomori e l'Internet Addiction, seppur talvolta in grado di potenziarsi reciprocamente, sono due problematiche completamente distinte.

Iniziamo col dire che, stando alle ricerche effettuate sugli Hikikomori giapponesi, sembrano essere in molti coloro che non utilizzano assiduamente rete. Secondo quanto riportato nel 2008 dall'antropologa Carla Ricci, tra i primi studiosi italia-

ni a occuparsi del fenomeno e oggi ricercatrice all'Università di Tokyo, allora in Giappone vi era **una percentuale di auto-reclusi offline vicina al 30%**.

Lo stesso Tamaki Saitō, durante un'intervista risalente allo stesso anno, affermò che solamente un decimo dei suoi pazienti sembrava fare un uso massiccio di internet e, nella maggior parte dei casi, si sarebbe trattato comunque di **un utilizzo monodirezionale e non finalizzato all'interazione** (Pierdominici, 2008). È facile ipotizzare che questi dati siano oggi sensibilmente diversi e che la maggior parte degli Hikikomori odierni faccia un uso intensivo di internet, almeno per quanto riguarda i tanti casi italiani che ho avuto modo di osservare direttamente.

Il punto chiave, però, è che **l'Hikikomori sembra avere un'origine indipendente dalle nuove tecnologie**. Basti pensare che





negli anni '80, quando il fenomeno esplose in Giappone, internet non era ancora entrato a far parte della vita quotidiana delle persone e i primi ritirati sociali erano completamente isolati dal mondo esterno, non avendo alcuna possibilità di entrare in comunicazione con esso, nemmeno virtualmente. Da una certa prospettiva, potremmo allora sostenere che l'avvento di internet abbia rappresentato un'opportunità per gli Hikikomori, permettendo loro di mantenere delle relazioni, seppur digitali, con altre persone.

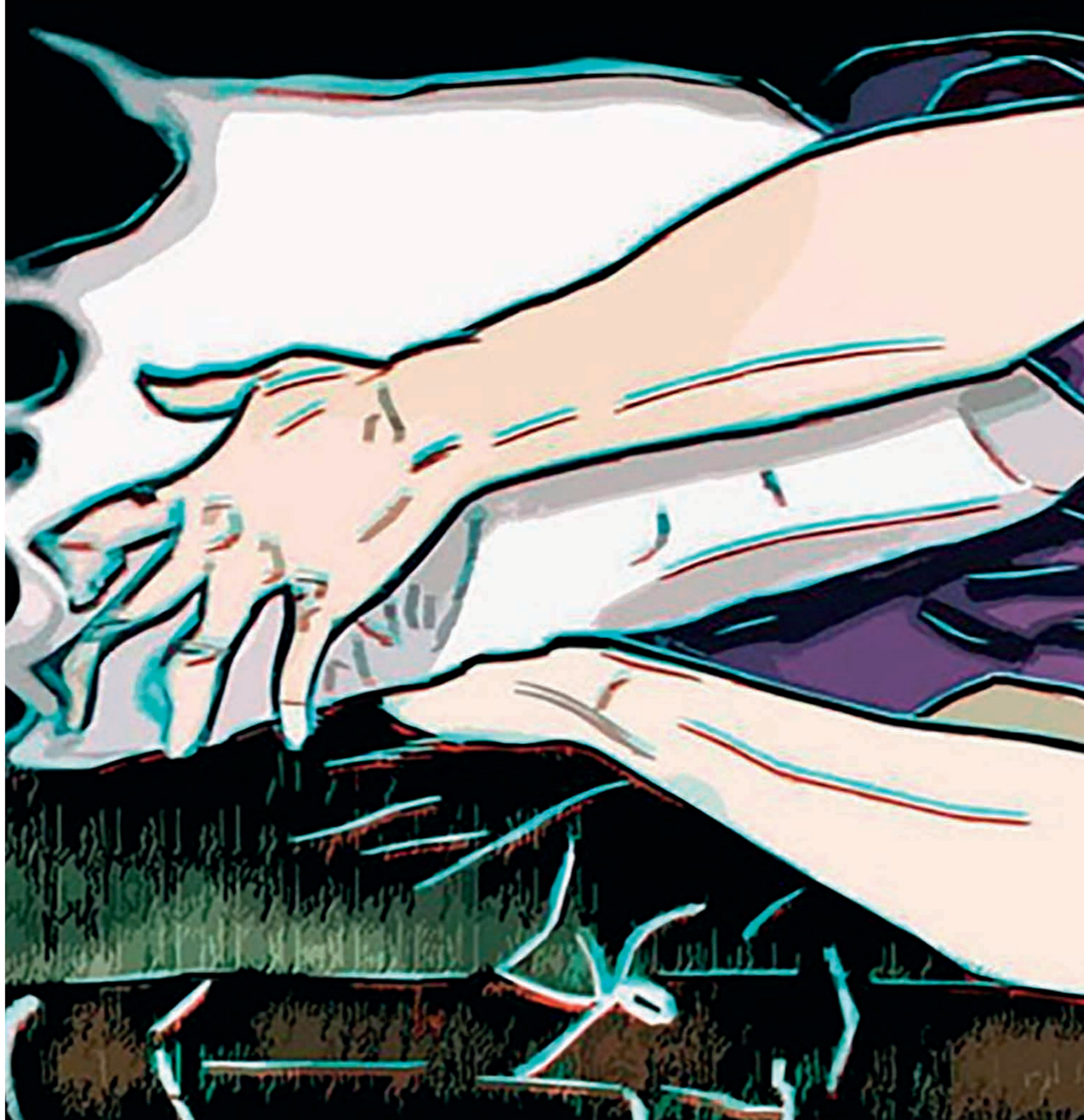
In fase di valutazione dello stato di gravità dell'isolamento, ***l'utilizzo del web dovrebbe dunque essere considerato come un fattore positivo***, in quanto utile a preservare, al meno in parte, le competenze sociali del soggetto ritirato, le quali saranno presumibilmente maggiori rispetto a chi vive la medesima condizione in modalità offline e senza nessun tipo di contatto, diretto o indiretto, con la società esterna. Allo stesso modo, è possibile ipotizzare un ruolo negativo giocato dalle nuove tecnologie, con l'esistenza di una correlazione diretta tra la diffusione capillare del web e la rapida crescita del fenomeno registrata parallelamente negli ultimi anni. ***Internet potrebbe infatti aver avuto un effetto acceleratore***, ampliando esponenzialmente le risorse a disposizione degli Hikikomori nella condizione di isolamento e rendendo di fatto maggiormente attraente tale strada, almeno più di quanto lo fosse nell'era pre-digitale.

Attenzione però, la pulsione all'isolamento di un Hikikomori non dipende mai esclusivamente dalla sua attrazione nei confronti della rete, ma origina sempre da un malessere sociale preesistente. L'eventuale abuso che egli fa di internet non deve allora essere interpretato come causa diretta dell'isolamento, ma piuttosto una conseguenza



dello stesso, dal momento che il computer diventa per il soggetto ritirato l'unico mezzo di contatto con la società esterna, nonché il principale strumento di intrattenimento e svago. Al contrario, quando parliamo di Internet Addiction, l'isolamento sociale, qualora presente, ha origine direttamente dalla dipendenza e non è affatto detto che il soggetto che ne soffre sperimenti un disagio sociale sovrapponibile a quello degli Hikikomori.

A tal proposito è doveroso fare un'ulteriore precisazione, poiché spesso si ritiene, erroneamente, che sia il tempo che un individuo trascorre utilizzando lo strumento tecnologico a determinarne la dipendenza, eppure **quello che conta non è il tempo, ma il rapporto che si sviluppa con il mezzo**. Prendendo come esempio il caso del Gaming Disorder (dipendenza da videogame), problematica inserita nel 2018 tra le psicopatologie ufficialmen-



te riconosciute, l'Organizzazione Mondiale della Sanità ha stabilito che si può parlare di dipendenza solo quando il giocare ai videogame impatta negativamente sulla sfera personale, sociale e familiare, esercita sull'individuo un bisogno incontrollabile e prende il sopravvento fino ad annullare gli altri interessi della vita.

Quest'ultimo punto è proprio quello che differenzia un soggetto affetto da Gaming Disorder da un Hikikomori per il quale, come detto, il giocare ai videogame, così come il navigare su internet, rappresenta uno strumento di intrattenimento, di distrazione e di comunicazione con il mondo esterno. Non è il videogioco a creare un vuoto nei suoi interessi: la perdita di senso e di significato, nel caso degli Hikikomori, si trova a monte. **Il videogioco va proprio a tentare di colmare un vuoto.** Ciò significa che tolto il videogioco, tolto il computer, tolto internet, il vuoto rimane.





IL PRINCIPALE PERICOLO NELL'USO DI INTERNET

di Carlo Matteo Callegaro

Pedagogista, Pedagogista Clinico, Mediatore Familiare, Counsellor, Formatore e Blogger

Intervento:

*12 marzo SIMT
Teatro Cuminetti Trento*

All'inizio del mio intervento ho chiesto ai ragazzi e ragazze presenti di prendere in mano il loro smartphone, contrariamente a quello che normalmente accade quando si entra in un teatro per ascoltare uno speech. Questo per poter capire cosa loro pensano rispetto ai pericoli dell'uso di internet. Infatti, ho chiesto di

collegarsi ad una piattaforma che permette in tempo reale di vedere i risultati del sondaggio.

Su 103 ragazzi e ragazze che hanno risposto alla domanda: "quale è il principale pericolo nell'uso di internet?" la metà ha risposto che è sviluppare una dipendenza.

Ciò è vero, ed è quello che oggi, bene o male, tutti i ragazzi sanno. Eppure, sapere non basta, per non cadere nella dipendenza. Tutti sappiamo che il fumo di tabacco provoca seri danni alla salute, eppure si continua a fumare.

Solo il 14% dei presenti ha risposto che il pericolo maggiore che si

nasconde dietro l'uso delle nuove tecnologie è di scollegarsi dal proprio corpo.

Queste nuove tecnologie fanno funzionare al 100 x 1000 il cervello e lo "scollegano" dal resto del corpo. La persona è un unico, un organismo formato dalle varie parti e dimensioni e quando una prende il sopravvento sulle altre allora possono emergere disagi e difficoltà.

Il nostro organismo è stato progettato per funzionare grazie all'interazione tra le varie dimensioni (cognitiva, emotiva, del movimento etc.). Si impara, infatti, grazie anche alle sensazioni, soprattutto all'esperienza diretta. Un vero apprendimento è sempre esperienza diretta, non solo trasmissione di conoscenze. Come possiamo aiutare i giovani a non cadere nella trappola della tecnologia? E' sicuramente importante informare, ma oggi la maggioranza dei ragazzi sa che c'è questo rischio. Bisogna edu-

care all'uso, perché comunque oggi non si può vivere nel mondo senza la tecnologia digitale.

Come fare per educare all'uso? Anzitutto è importante educare all'uso moderato. Cosa significa uso moderato? Significa che il ragazzo o la ragazza sono in grado di usare con moderazione la tecnologia, e per farlo è fondamentale che siano in grado di ascoltare i segnali del proprio corpo che indicano un affaticamento. Spesso i ragazzi stanno svegli la notte perché seguono video, o chattano con i vari social etc, in quel momento non sentono la fatica perché hanno il corpo scollegato dalla mente. La mente funziona a mille in un corpo stanco. Poi arriva mattina e il corpo, che non ha riposato, non riesce ad alzarsi dal letto. Ecco che è veramente importante imparare ad ascoltare il corpo, che con la sua saggezza interiore, sa quando è ora di fermarsi, di riprendere energie e poi ripartire.

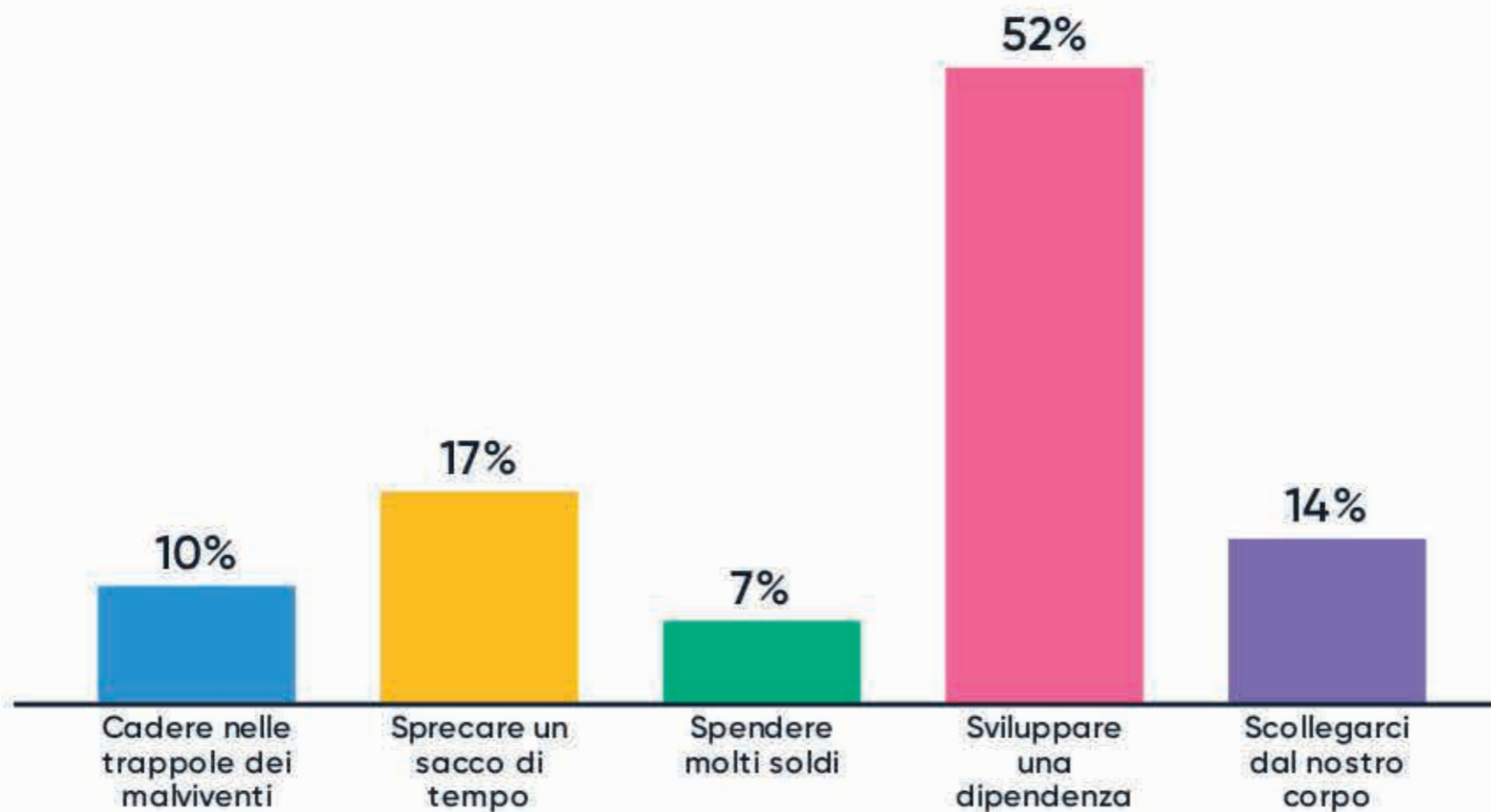
Per questo quando si usano le tecnologie è importante muoversi, cioè ogni 30 o 45 minuti muovere il corpo per pochi minuti. Questo riattiva la connessione con il corpo che può comunicare alla mente se è ancora disponibile a lavorare oppure no. Poi è importante respirare, cioè portare l'attenzione al respiro perché è l'atto vitale per eccellenza. Respiri profondi ossigenano il cervello e permettono di prendere le distanze del compito cognitivo chiesto dalla tecnologia e magari osservare tutto ciò che accade nell'interno organismo.

Con i ragazzi abbiamo respirato assieme, all'inizio c'era imbarazzo, qualcuno rideva, ma poi questo atto naturale e vitale ha permesso a tutti di ricordare che mente e corpo sono un'unità e guai a dividerla.

Il vero rischio delle nuove tecnologie è di essere connessi con la rete e sconnessi dal proprio corpo.

Il principale pericolo nell'uso di internet

Mentimeter



103

LA GENTILEZZA

di Arianna Montagni

professionista dell'educazione, Pedagogista di base ho poi svolto la scuola di specializzazione in Pedagogia Clinica nel 2009 e conseguito abilitazione alla professione di Mediatore Familiare nel 2015

Intervento:

*12 marzo SIM T
Teatro Cuminetti Trento*

I ragazzi in un sondaggio di UNICEF hanno fornito risposte interessanti su ciò che essi stessi e i loro genitori insegnanti e politici possono fare per la loro sicurezza.

La GENTILEZZA spicca come una delle azioni più efficaci per prevenire bullismo e cyberbullismo.

Nel 2018 UNICEF pubblica che ogni giorno nel mondo 175.000 bambini e ragazzi si connettono per la prima volta nella loro vita a Internet: in media, uno ogni mezzo secondo.

L'accesso digitale porta un gran numero di benefici e opportunità, ma allo stesso tempo a una serie di rischi e minacce, tra cui l'accesso a contenuti dannosi.

«Prevenire gli atti di bullismo online è la nostra sfida più importante e impegnativa.»

Francesco Samengo,
Presidente UNICEF

«Abbiamo ascoltato i bambini e i giovani del mondo e ciò che dicono è chiaro:

Internet deve diventare un luogo ricco di gentilezza. Per questo, per il Safer Internet Day, l'UNICEF sta invitando tutti, giovani e adulti, ad essere più gentili online, chiedendo un'azione più ampia per rendere Internet un posto più sicuro per ognuno»

Francesco Samengo,
Presidente dell'UNICEF Italia.

www.unicef.it

Safer Internet Day 2019, online 7 giovani su 10 ma aumentano le minacce

Fatti e cifre

In Italia le ragazze sono più di frequente vittime di cyberbullismo: **7,1%** rispetto al **4,6%** dei ragazzi

Le prepotenze più comuni consistono in offese con brutti soprannomi, parolacce o insulti (**12,1%**), derisione per l'aspetto fisico e/o il modo di parlare (**6,3%**), diffamazione (**5,1%**) esclusione per le proprie opinioni (**4,7%**) aggressioni con spintoni, botte, calci e pugni (**3,8%**).

Nel corso della propria carriera il **75,8%** dei dirigenti scolastici si è trovato a gestire il **65%** di casi di bullismo tradizionale e il **52%** di cyberbullismo



In tutto il mondo **1** ragazzo su **3** tra i **13** e i **15** anni è vittima di cyberbullismo

Aumenta la percentuale di ragazze e ragazzi che vivono esperienze negative navigando in Internet: erano il **6 %** nel 2010, sono diventati il **13 %** nel 2017.

Fonti: UNICEF/CENSIS/ISTAT/MUR

Ma nel **58%** dei casi gli intervistati ammettono di non aver fatto nulla per difendere le vittime.

Il **31%** degli **11-17**enni dichiara di aver visto online messaggi d'odio o commenti offensivi rivolti a singoli individui o gruppi di persone, attaccati per il colore della pelle, la nazionalità o la religione.

Quando siamo nel mondo del virtuale le parole che scegliamo fanno la differenza.

Le parole raccontano chi siamo, ci rappresentano. Esse sono veicolo, con esse trasmettiamo gentilezza o prepotenza.

Possono essere un ponte se le scelgo con attenzione per farmi capire per comprendere e avvicinarmi agli altri. Ogni parola gentile contiene il potenziale per trasformare un incontro, una relazione in un'esperienza magnifica o se usate con prepotenza possono ferire, colpire, minacciare.

La gentilezza è ciò che nessuno ti obbliga a fare, e che per questo, fai.

DIGITAL FAMILY RESPONSABILITY 2019

Genitori e figli in rete



Provincia autonoma di Trento
Agenzia per la famiglia, la natalità
e le politiche giovanili



Durante il Safer Internet Month Trentino 2018 è stato lanciato un innovativo percorso per genitori e figli: un ciclo di incontri al termine del quale sarà consegnata l'attestazione "Digital Family Responsibility". Per il IM T 2019 è stato riproposto lo stesso format presso Ist. Marie Curie di Pergine, Polo

tecnologico Buonarroti/ Pozzo e Ist. Tambosi di Trento e I.C. Fiera di Primiero. L'iniziativa si rivolgeva alle famiglie che si sono messe alla prova affrontando un percorso formativo, con simulazioni, suddiviso in tappe sui temi: cyber bullismo. Il format del progetto prevedeva un'aula informatica, la

presenza di formatori e di nuclei familiari con uno o due genitori e un figlio. Il laboratorio era suddiviso in tre incontri:

1° incontro: *Spiegazione del programma; creazione delle identità virtuali su Telegram ; accesso alla documentazione on - line ; Divi-*

sione in due gruppi e richiesta di usare i post-it anonimi per descrivere aspetti positivi e aspetti difficili o critici del web e dei social; condivisione dei contenuti dei post-it.

2° incontro: Simulazione con utilizzo di Telegram per il gruppo classe su cyber bullismo e furto di identità. Ogni famiglia poteva reagire all'accaduto aiutandosi con la documentazione a disposizione, ma soprattutto instaurando un dialogo tra genitore e figlio su che cosa stia accadendo e come sia opportuno reagire;

3° incontro: ,il tema dell'incontro era sui video giochi e giochi on-line .Restituzione in aula su come le famiglie avevano vissuto l'esperienza e cosa avesse significato questa formazione sia individualmente che nella loro relazione parentale. Consegna degli attestati.

ESTRO TEATRO

A cura di Andrea Visibelli

La presentazione teatrale che la mia classe ha proposto all'interno del contenitore "Safer Internet Month", è stata così pensata:

Un atto unico, di circa venti minuti di durata in cui viene messa in scena una giornata tipo di una ragazza che ha sviluppato la sindrome di Hikikomori. A causa di un grave episodio di cyberbullismo ha sviluppato una vera e propria repulsione per il mondo al di fuori della propria camera ed ha messo in campo una strategia difensiva che prevede l'autoreclusione.

Il palco è quindi diviso a metà, a sinistra il pubblico vede la ricostruzione di questo ambiente, e

a destra viene rappresentato il mondo virtuale che l'adolescente frequenta attraverso un Avatar.

Questo atteggiamento è tipico di chi, ritenendosi incapace di intrattenere delle relazioni "sane" con il resto del mondo, crea un alter-ego virtuale che non presenta le proprie debolezze, una vera e propria proiezione di sé.

Guidando il proprio Avatar, quindi, la giovane protagonista frequenta i social network normalmente utilizzati dai ragazzi della sua età, come Instagram, Ask, chat di gruppo e così via.

Il padre, un affettuoso genitore che cerca di colmare la propria inadeguatezza nell'affrontare la situazione, le suggerisce di visitare il sito di mutuo aiuto "tra-di-noi.com", nella cui chat avrà modo di entrare in contatto con dei coetanei in cerca di aiuto, afflitti da problemi simili ai suoi. Nonostante l'anonimato garantito dal sito, la protagonista si convincerà di essere stata contattata proprio dal bullo che più di tutti l'ha attaccata, e che si confida con lei raccontandole di essere terrorizzato e deciso ad un gesto estremo. Perso il contatto online, la giovane si troverà quindi nella condizione di scegliere se ignorare la richiesta di

aiuto, vendicandosi della violenza subita, o infrangere il proprio isolamento andando di persona a tentare di salvare il bullo che l'ha ferita. Rendendosi conto che opponendo indifferenza ad una richiesta di aiuto non sarebbe stata diversa da chi si era approfittato di lei in un momento di debolezza, deciderà di uscire dal suo guscio e fare la cosa giusta.

Si è scelto di dare particolare rilevanza a due elementi che abbiamo giudicato fondamentali:

- la facilità con cui nelle chat di gruppo si tenda a isolare e bullizzare chi ha un comportamento "eterodosso" rispetto a quello del gruppo di riferimento, o si attacchino in modo anche molto violento ed offensivo coetanei "colpevoli" di aver avuto, anche soltanto in un'occasione, un comportamento equivoco. Molto più che "dal vivo" si dicono e si scrivono cose molto offensive, come se ciò che viene detto o scritto online fosse meno

importante o avesse meno impatto nella vita delle persone a cui ci si rivolge.

- come ciò che "subiamo" online da parte dei nostri contatti, nel bene e nel male, ci segna anche nella vita reale. I commenti che l'avatar raccoglie nel mondo virtuale si trasferiscono sul corpo della protagonista nel mondo reale, sotto forma di post-it colorati, in un momento dal forte richiamo simbolico a cui abbiamo dato molta importanza, sottolineandolo con un'adeguato gioco di luci e musica.

Nel finale, un controluce molto forte, alternato al buio, mostra le due sagome dell'avatar e della ragazza tornare ad essere un solo elemento, subito dopo che la protagonista ha annunciato la propria volontà di rompere il suo isolamento per andare personalmente ad aiutare chi l'aveva ferita, spezzando la catena dell'odio e trovando uno strumento incredibilmente efficace per superare le proprie difficoltà.





Coordinamento Relatori



Giovanna Baldissera

Pedagogista
Agenzia per la famiglia
Provincia Autonoma di Trento



Marco Crepaldi

Laureato in psicologia sociale
ed esperto di comunicazione
digitale, fondatore di
Hikikomori Italia



Luciano Malfer

Dirigente generale Agenzia
per la Famiglia, natalità e
politiche giovanili Provincia
autonoma di Trento



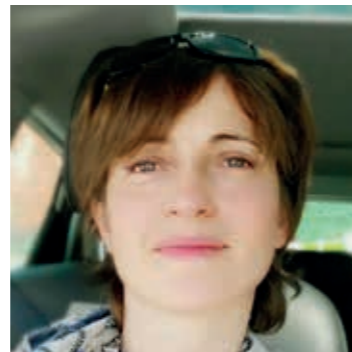
Daniela Longo

Avvocata, Difensora Civica
e garante dei Minori Provincia
autonoma di Trento



Mauro Cristoforetti

Media Educator di Save
the Children nazionale e
Generazioni Connesse



Arianna Montagni

professionista dell'educazione,
Pedagogista di base ho
poi svolto la scuola di
specializzazione in Pedagogia
Clinica nel 2009 e conseguito
abilitazione alla professione
di Mediatore Familiare nel
2015



Andrea Visibelli

Natem aligendipsam quiam
harchit est, unt.
Ra nus dolumquo blatecus
verepturit in pra cum



Carlo Matteo Callegaro

Pedagogista, Pedagogista
Clinico, Mediatore Familiare,
Counsellor, Formatore e
Blogger

Link utili

RELAZIONE FRA GIOVANI E IL TEMA SID

<https://www.ufficiostampa.provincia.tn.it/Comunicati/Social-verso-real-nella-relazione-fra-giovani-il-tema-del-Safer-Internet-Day-2016>

LA GIORNATA CONCLUSIVA

<http://www.trentinofamiglia.it/Attualita/Archivio-2016/Marzo/Safer-Internet-Month-11-marzo-la-giornata-conclusiva>

SAFER INTERNET DAY E SAFER INTERNET DONNE - LA CONFERENZA STAMPA DI PRESENTAZIONE

<https://www.ufficiostampa.provincia.tn.it/Comunicati/Safer-Internet-Day-e-Safer-Internet-Donne-la-conferenza-stampa-di-presentazione>

GIRL REVOLUTION - ALBERTO PELLAI

https://www.youtube.com/watch?v=p4UI_MfcEmI

DOV'È GIANNI?

<https://www.youtube.com/watch?v=IG2mjDxnNtc>

DIFENSORE CIVICO GARANTE DEI MINORI DANIELA LONGO

<http://www.consiglio.provincia.tn.it/istituzione/difensore-civico/Pages/biografia.aspx>

STREAMING DIRETTA INCONTRO PRESSO LICEO SCIENTIFICO

GALIELO GALILEI

<https://www.youtube.com/watch?v=d600miU4hCs>

GENERAZIONI CONNESSE - INCONTRO PER GENITORI 12 APRILE 2016

<https://www.lsgalilei.org/index.php/docenti-studenti-genitori/genitori/21-consulta/1008-safer-internet-day-12-aprile-2016>

