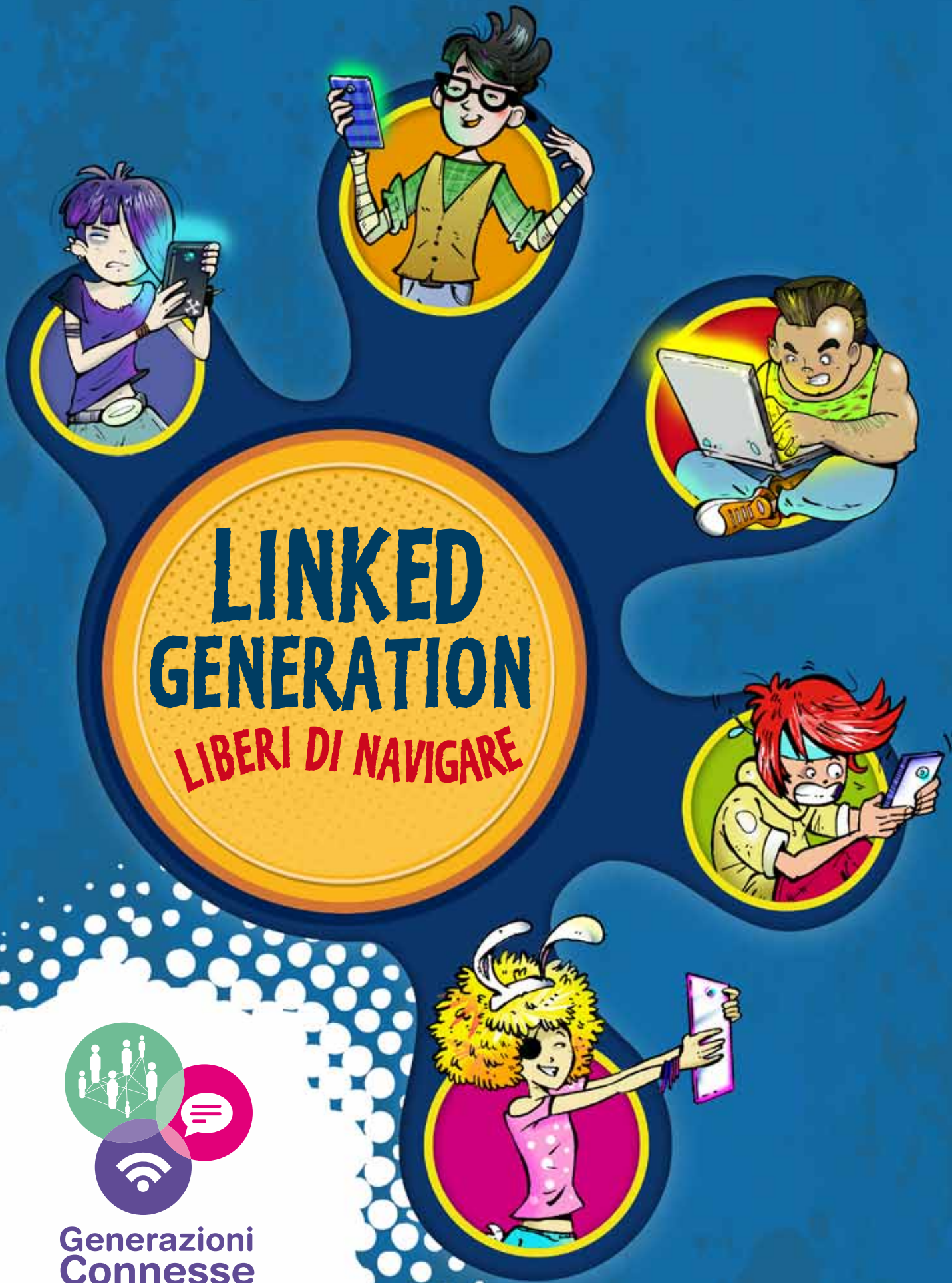


LINKED GENERATION

LIBERI DI NAVIGARE



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE



Internet è un mondo e, come tutti i mondi,
conosciuti e di fantasia, ha i suoi scenari e i suoi abitanti.

Abitanti digitali, come te.

Sviluppare un'identità virtuale a prova di **invadenti**
è molto importante perché ti permette di partecipare, sperimentare,
esplorare, esprimerti, socializzare e vivere la Rete al 100%.

Senza correre troppi rischi.



Fidarsi degli abitanti digitali sbagliati, non pensare alla propria
privacy o farsi confondere dalla realtà virtuale sono **insidie**
più comuni di quel che pensi: se non fa **attenzione** o non conosce
le **regole** del gioco, **chiunque** può trovarsi nei guai.

Impara a conoscere i suoi scenari, e Internet sarà

ANCOR di più... il tuo mondo.

SCEGLI IL TUO PERSONAGGIO



MissSpia

detesta
chi SPARLA
in Rete



**Teddy
Bear**

cerca l'anima
GEEK-MELLA
in Internet



B4

non sopporta
i prepotenti
digitali



EnJoy

è un patito
di giochi
online



**Crazy
Bunny**

adora
i selfie
e tagga
no stop





web REPUTATION



Regola numero 1:

utilizza i **SOCIAL NETWORK** come fossero un'agenda, non un diario **SEGRETO!**

Quando aggiorni il tuo **STATUS**, cerca di non postare foto e informazioni personali che potrebbero essere usate per ferirti, offenderti o per infangare la tua **REPUTAZIONE**, né subito, né in futuro (anche se non sempre dipende da te).

Se hai dei dubbi, usa il **TUO PEGGIOR NEMICO** (un'amica invidiosa, un fratello invadente, un Prof che ti ha preso di mira, un ex) come **FILTRO** e domandati: "e se la vedesse **PROPRIO** chi non vorresti mai?" Basta un secondo per trasformare un **UPLOAD** in un **DOWNLOAD**: davvero vuoi concedergli/le tanto potere?



CHI HA OSATO FARMI
QUESTO?



Quindi non sei sempre stata un **VAMPIRO!**...

"Rosa confetto?!? Che DOLCEEE"...

"Ah ah ah! Che rideeereee!"...

"S-sei proprio tu?!?"...

"LOL"...



N-NON STA
DAVVERO ACCADENDO...
NON A ME...

~~AAAAA~~ ~~RRRR~~ ~~RGH HHH~~

!

QUALCUNO DEVE
AVERLA TAGGATA:
LO DETESTA.



NESSUNO
HA IL DIRITTO DI
POSTARE MIE FOTO! NESSUNA
FOTO! FIGURIAMOCI QUELLE DI
QUANDO MI VESTIVA
E MI PETTINAVA MIA MADRE!
E ORA COSA FACCIÓ?
COME NE ESCÓ?
LA MIA IMMAGINE
È DISTRUTTA...



POTREI RIPAGARLA
CON LA STESSA
MONETA...



...MA SCATENEREI UNA GUERRA
VIRTUALE CHE SFINIREBBE
ENTRAMBE!



**NON C'È
SOLUZIONE!**



TOC TOC
LA CENA È PRONTA...
TUTTO OKAY?



NOOO!
A MENO CHE...



Tu cosa faresti?

Continua a pagina 10...



GROOMING

Regola numero 2:

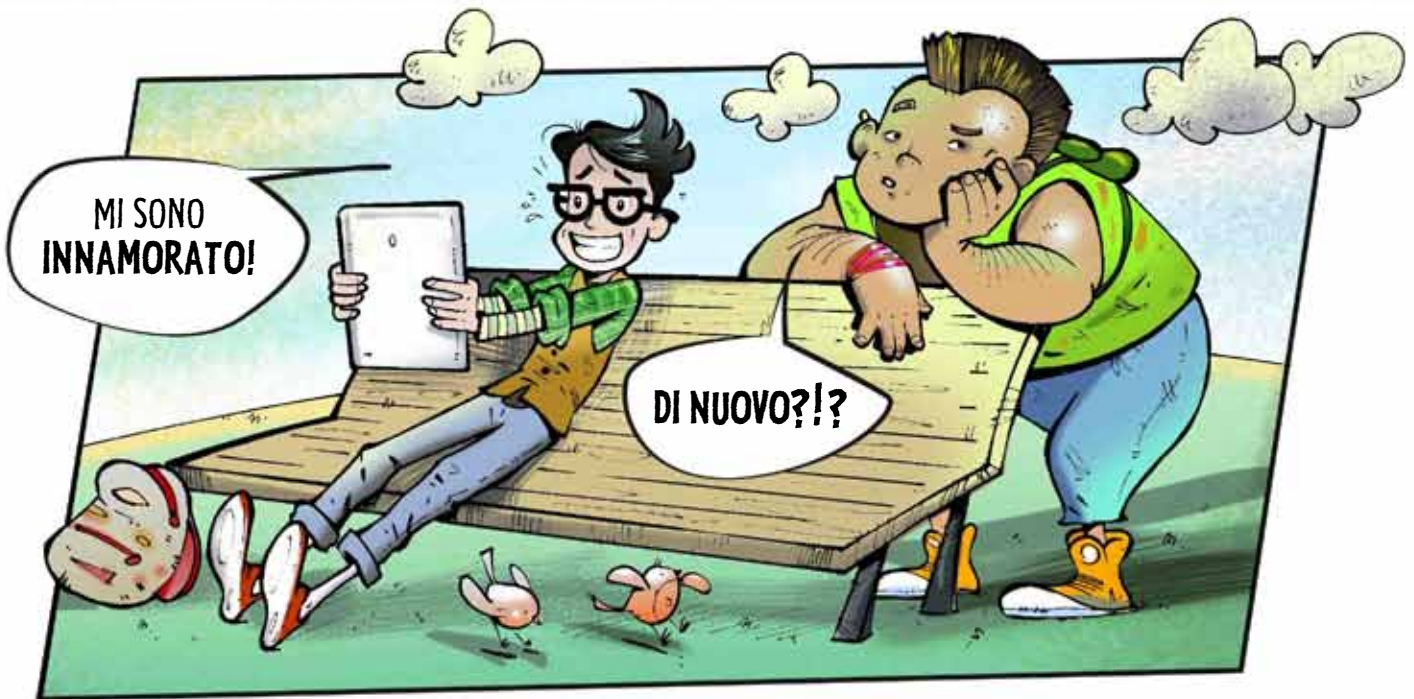
se non sai con chi chatti (magari da mesi!) sappi che potrebbe trattarsi di un **FAKE**.

Chi dice di aver fatto cose pazzesche, ti scrive o ti invia link, foto, frasi sdolciate e complimenti che ti inducono a pensare “**uao, ho trovato la mia ANIMA GEMELLA**”... potrebbe deludere le tue aspettative.

Al contrario, se sai di chattare con un adulto, devi anche sapere che, probabilmente, questa persona avanzerà pretese o ti farà proposte **DA ADULTO**: dietro un **PROFILO BELLISSIMO** potrebbe nascondersi un bruttissimo **CEFFO!**

I FAKE – ossia gli utenti fasulli – sono più di quanti immagini: ce ne sono di innocui, che si inventano identità posticce per gioco (o per noia), ma ce ne sono anche di **INVADENTI** e di **PERICOLOSI**.





E DIMMI... ANCHE LEI
CERCA L'ANIMA GEEK-MELLA
IN RETE, IMPAZZISCE
PER GLI AFORISMI
E NON SOPPORTA
LA MUSICA RAGGAE?

SSSÌ. DOVE VUOI
ARRIVARE?

ANDIAMO! NON PENSI
CHE ABBIATE DAVVERO
TROPPO IN COMUNE?
PENSA AL SUO USER ID...
JOEYN...
TI DICE NIENTE?

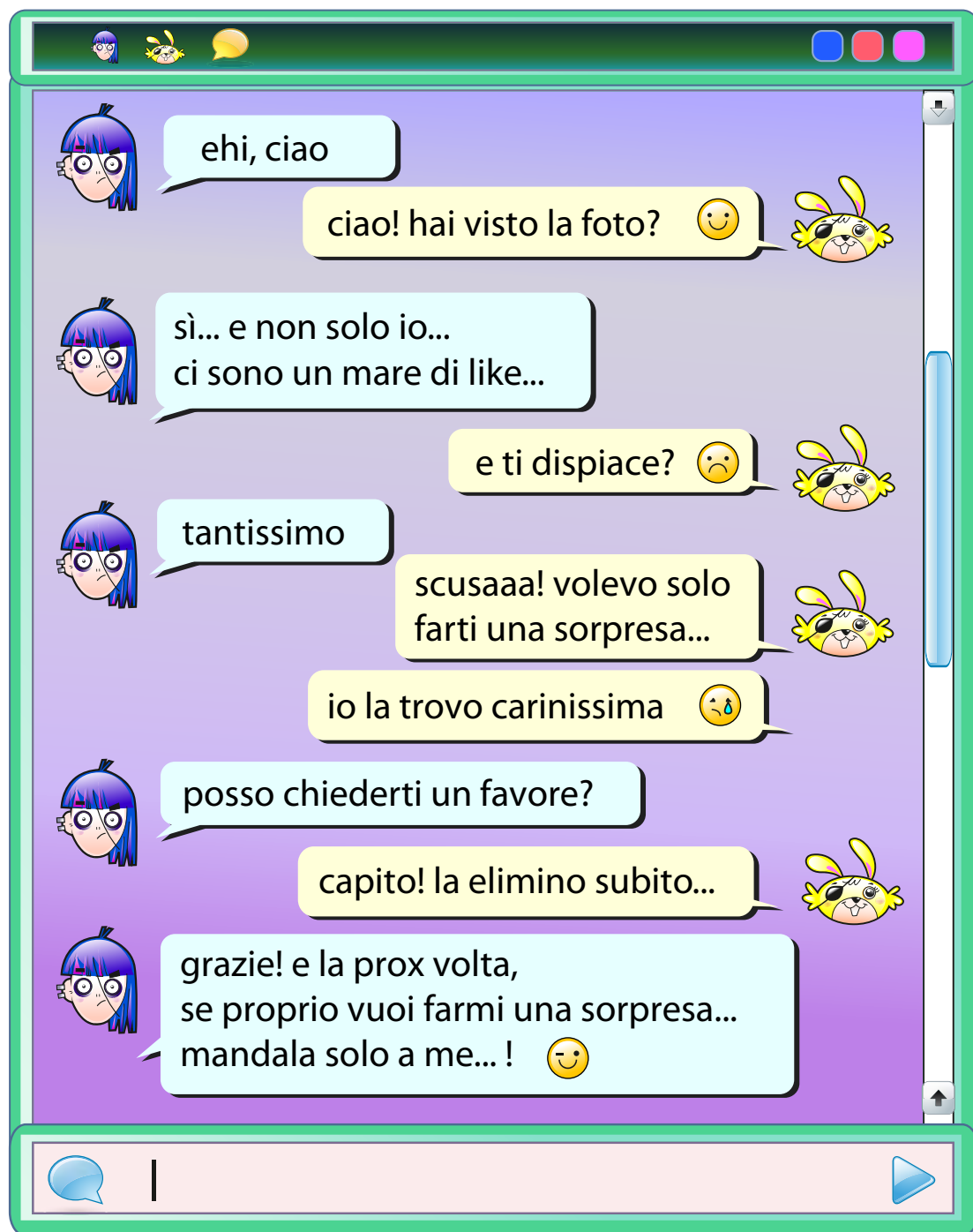
JOEYN

NOOOOO! ENJOY NOOOOO!



**Teddy Bean ci è
CASCATO come un pollo!**

Continua a pagina 14...



Rispettare la PRIVACY degli altri è estremamente importante!
Non è detto che quello che piace a te... piaccia a tutti.
Chiedi sempre il permesso **PRIMA** di condividere qualcosa
che non riguarda solo te.

CONTINUA A NAVIGARE! Scegli un altro personaggio



CYBERBULLISMO

Regola numero 3:

Cerca di distinguere gli scherzi fatti per gioco da quelli di cattivo gusto architettati dai **CYBERBULLI**.

Come? Semplicissimo! Se l'ideatore o l'ideatrice ha atteggiamenti **AGGRESSIVI** (ossia insulta e minaccia), **DIFFAMATORI** (vale a dire mente e s'inventa storie assurde per il gusto di mettere in difficoltà gli altri, magari diffondendo informazioni e immagini private senza il consenso della persona coinvolta) o addirittura **DISCRIMINATORI** (per esempio crea nomignoli o slogan razzisti o sessisti), e lo fa usando la Rete... è un cyberbullo! Che siano reali o DIGITALI, i prepotenti si sgonfiano come palloni bucati senza l'approvazione

(e gli applausi!) del **PUBBLICO**: ignorali e schierati dalla parte

di chi ha bisogno di

AMICI... non di FAN!





Il giorno dopo...

OLÀ! HO CONTROLLATO
STRADA FACENDO...

ANCH'IO:
IL PROFILO DI **Mr SpAAAm**
È STATO ELIMINATO.



MA LA MIA PAGINA FB
È INZACCHERATA DI INSULTI: ME L'HANNO
GRAFFITATA PER TUTTA LA NOTTE...

The BIGGER, Dr NOISE, Ad MIN:
HO GIÀ SENTITO QUESTI NICKNAME...

PER FORZA, FREQUENTANO
LA NOSTRA SCUOLA! PROBABILMENTE ERANO
SOSTENITORI DI Mr SpAAAm.

OKAY.
È IL MOMENTO
DI PASSARE
AL PIANO **B4.**

Qual è?

Scopriilo a pagina 18...

Se scegli di fidarti di chi conosci in Rete cerca di essere **PRUDENTE**.

A Teddy Bean è andata decisamente bene: dall'altra parte della chat c'era semplicemente un amico patito degli scherzi. Imbattersi in persone molto più insistenti e **VISCIDE** (di ogni età) è però possibile!

Se decidi di attivare la webcam con degli estranei, per esempio, fallo con la giusta consapevolezza: se hai dei problemi, parlane con una persona della quale ti strafidi...



Il mio tiro mancino non è nulla paragonato ai comportamenti di **CYBERBULLISMO** che intasano Internet... vuoi saperne di più?

Torna a pagina 11.



Video • GIOCHI

Regola numero 4:

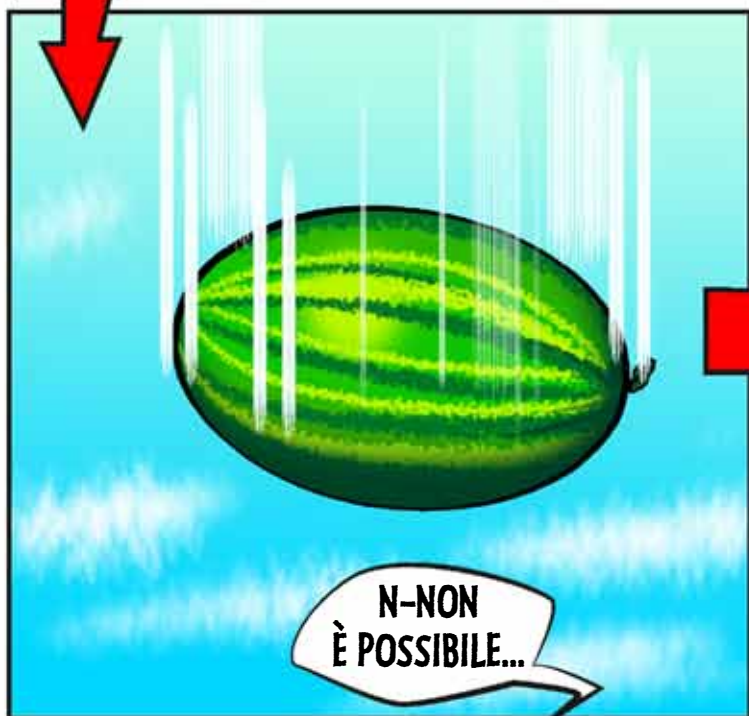
il gioco è bello quando il giocatore... sei tu!

Non permettere a nessun **SOCIAL GAME** o **GIOCO ONLINE** di trasformarti... in uno **ZOMBIE**: a quel punto, sarebbe lui a divertirsi con te, non il contrario!

Capire se, quando e quanto il **GIOCO TI ABBIA GIOCATO** non è semplice, ma prova a farti qualche domanda. Chiediti: “ho ancora del tempo libero?”, “giocare mi rilassa?”, “riesco a concentrarmi su qualcosa che non riguardi il gioco?”, “a fine giornata, mi sento soddisfatto/a?” ... se hai risposto **NO** a tutte (o quasi) le domande, sei fuori tempo massimo. **GAME OVER!**







**Le ALLUCINAZIONI di Enjoy
ti ricordano qualcosa?**

Raggiungi il livello...
ehm... la pagina 22,
e scopri come va a finire!

Rispondere alle offese con nuove offese non fa che creare **SCHIERAMENTI** e nuove vittime. Piuttosto, parlane con i tuoi amici più fidati: il confronto stimola le idee e le strategie **MIGLIORI!** Spesso i **CYBERBULLI** non si rendono conto dei **DANNI** e delle **SOFFERENZE** che causano. Prendere di mira qualcuno non è affatto divertente: ci sono modi più **COOL** per attirare l'attenzione!



Se vuoi un ripasso, torna a pagina 4.

18



SEXTING

Regola numero 5:

una foto e un video sbandierati in Rete diventano di tutti, e **PER SEMPRE!**

Se hai deciso di postare foto che ti immortalano in pose private, senza vestiti o in atteggiamenti ammiccanti e **PROVOCANTI**, devi essere cosciente di tre cose.

1. Dall'**UPLOAD** in poi, potresti essere sotto gli occhi (e nel PC) di chiunque: a quel punto, non avresti né la possibilità di tornare indietro, né quella di controllare o limitare i **DOWNLOAD** altrui.

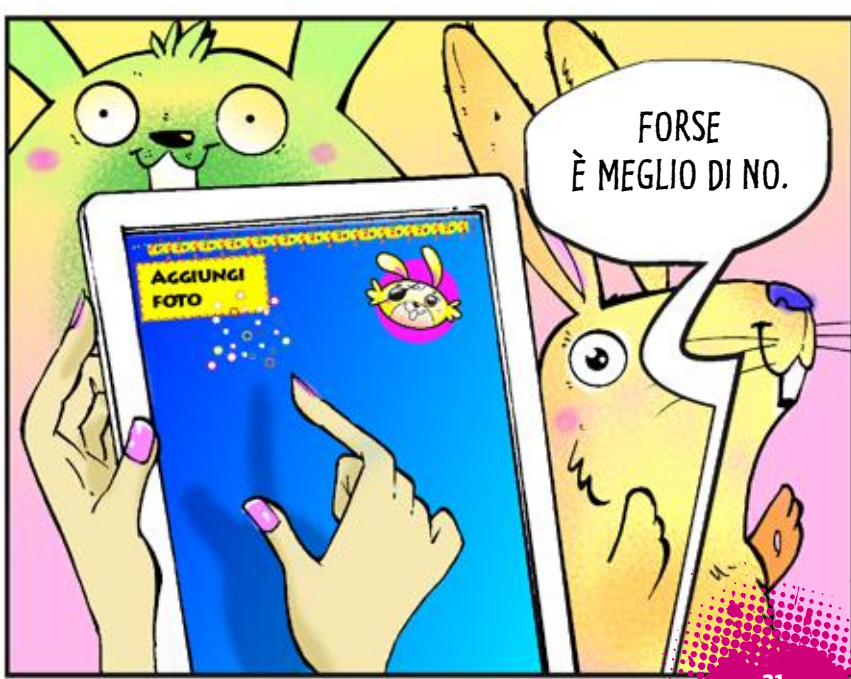
2. Un gesto impulsivo o poco ragionato potrebbe compromettere l'immagine che gli altri hanno di te, anche a distanza di mesi o anni (ripercorri i punti salienti a pagina 4!)

3. Le immagini non raccontano le tue reali intenzioni, non contengono descrizioni su come ti senti e non mostrano **il DESTINATARIO**: chiunque ci vedrà quello che vorrà. Il rischio che chiunque le scarichi o diffonda è altissimo, come è alto il rischio che chiunque possa usare quelle foto come gli pare, senza che tu lo voglia o sappia.

Come evitare questi pericoli? Facendo un po' di attenzione (torna a pagina 7 e ripassa!)







Oh-ho! Che cosa avrà in mente la nostra patita di SELFIE?
Scoprilo a pagina 23!

Non aspettare che sia un **SOCIAL GAME** a proporti di condividere i tuoi interessi o a suggerirti di sfidare qualcuno (che magari conosci a malapena o non conosci affatto) nel **TORMENTONE** del momento, piuttosto invita i tuoi amici a giocare con te... fianco a fianco!

Qualsiasi gioco ti spinga all'acquisto di bonus, assorba più del tempo dovuto o ti renda nervoso/a, stanco/a e irascibile, va **RIDIMENSIONATO**: meglio giocare che farsi giocare!

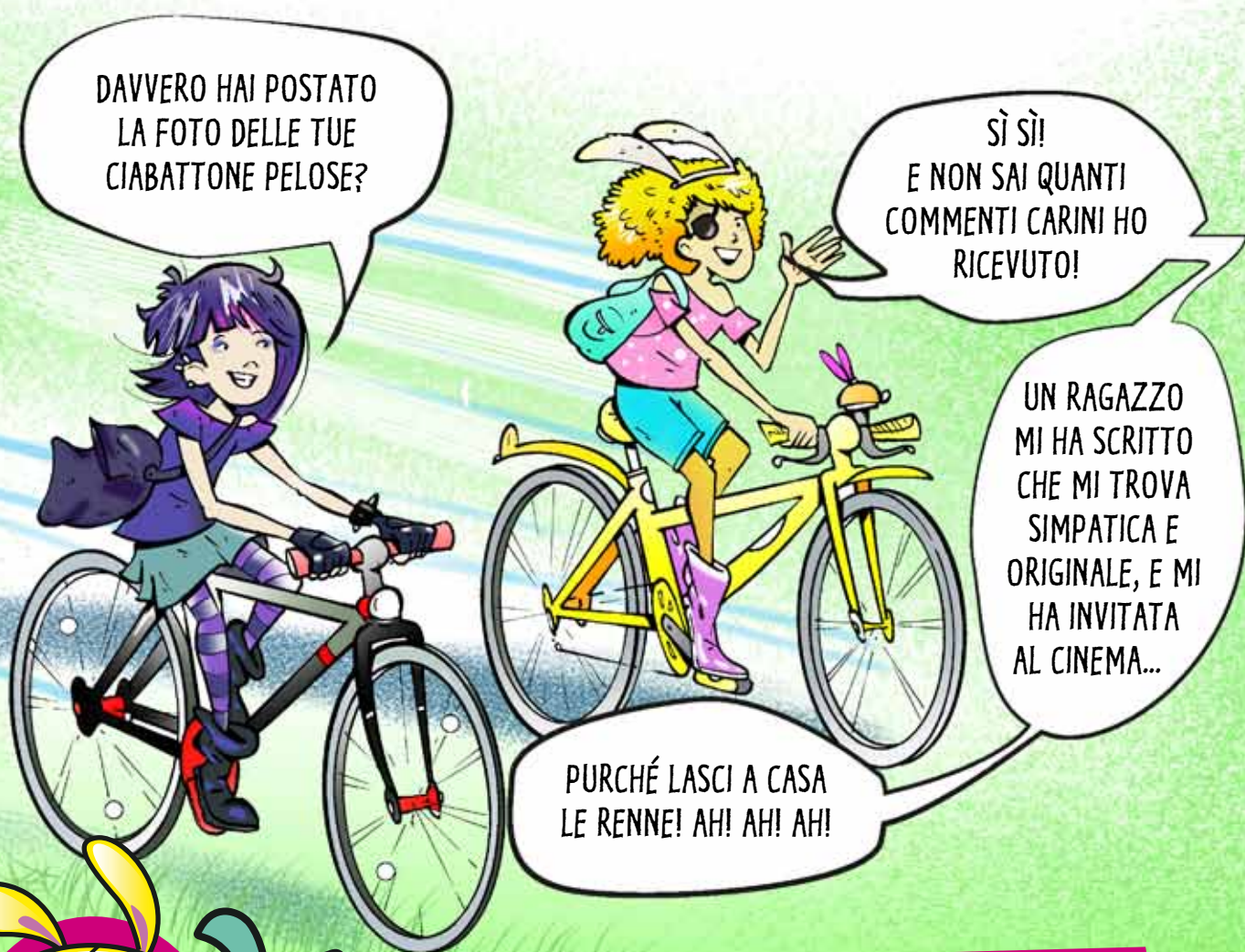


Dubita **SEMPRE** dei giocatori eccessivamente bravi: spesso sono le APP a vincere le loro partite!

Torna a pagina 7 e leggi che pericoli corre chi si fida troppo dei **FAKE**...

CONTINUA A NAVIGARE! Scegli un altro personaggio

Rispettati e tutto il mondo, non solo quello **DIGITALE**, farà lo stesso. Imparare a riconoscere i **CONFINI** degli altri, e scegliere di non oltrepassarli è fondamentale: chi ti vuole bene ti apprezza per come sei, non ti incasina la vita e non ti metterebbe in **IMBARAZZO** per nulla al mondo! Chi si comporta diversamente non merita la tua amicizia, nemmeno virtuale. Ampliare le conoscenze in Rete è possibile, ma occorre **CAUTELA**. Nel nostro Paese, ci sono delle leggi che ti tutelano: se pensi che qualcuno stia usando la tua immagine o abbia intenzioni **STRANE**, parlane con un adulto del quale ti fidi. Intanto, accetta i consigli di Crazy Bunny, EnJoy, B4, Teddy Bean e MisSpia: **li trovi a pagina 24!**



Chi ha fascino non ha bisogno di apparire... è.

CONTINUA A NAVIGARE! Scegli un altro personaggio

10 DITTE per NAVIGARE A VELE SPIEGATE



1

Dubita dei super curiosi! Nome e cognome, numero di telefono, indirizzo, mail, contatto Skype, scuola, palestra: sono solo fatti tuoi (e dei tuoi amici VERI).

Se capiti in un sito **SEGNALATO** (ossia vietato ai minori) resisti alla tentazione di dare una **SBIRCIATA**: i clic **SELVAGGI** e poco meditati potrebbero condurti in pagine contenente materiale pornografico altamente **DISTURBANTE**.

2

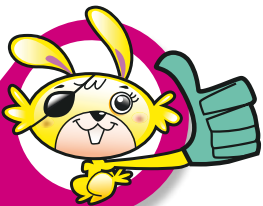


3

Insultare, offendere, mettere in difficoltà o **TORMENTARE** altri utenti, amici, nemici o conoscenti - sia per attacco che per difesa - è da cyberbulli... e tu non lo sei!

Dedica il giusto tempo ai giochi online. Capire quando stai giocando più del dovuto è semplice: quando un hobby assorbe integralmente tutti gli altri, significa che ti è sfuggito di mano.

4



5

Se ricevi SMS, MMS, mail o messaggi che ti disturbano, blocca l'utente e segnalalo agli amministratori del sito o del Social Network.

10 DITTE per NAVIGARE A VELE SPIEGATE

Crea una **PASSWORD** difficile (usa anche simboli, tipo # @ *, e numeri) cambiala spesso e non memorizzarla su nessun dispositivo: se perdessi lo smartphone o il tablet, la tua **PRIVACY** sarebbe spacciata! Non condividerla, è solo tua.

6



7

Sii consapevole del fatto che la Rete non è tutta rosa e fiori: se un tuo amico/a virtuale vuole un appuntamento **FACCIA A FACCIA**, non andarci da solo/a, dì a qualcuno dove vi vedrete e a che ora, e scegli un posto affollato.

Prova a non incoraggiare cyberbulli e cyberbulle, e vedrai che si sgonfieranno! Spesso basta loro un like o un commento divertito per auto convincersi che la **PERSECUZIONE** virtuale sia possibile e accettata.

8



9

Non entrare nei siti a **PAGAMENTO** che richiedono il numero della carta di credito dei tuoi o un indirizzo mail: la **FEBBRE** da acquisto no stop si cura con pillole di giudizio.

Se ricevi allegati da mittenti sconosciuti, cestinali senza aprirli: potrebbe trattarsi di **VIRUS** informatici o di materiale audiovisivo che potrebbe turbarti.

10



Il Progetto SIC - Safer Internet Center italiano (Generazioni Connesse), co-finanziato dalla Commissione Europea, nasce nel novembre del 2012 per promuovere un uso sicuro e responsabile dei nuovi media da parte dei giovani.

Il Progetto è coordinato dal Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca in partenariato con: Autorità Garante per l'Infanzia e l'Adolescenza, Polizia Postale e delle Comunicazioni, Save the Children Italia, Telefono Azzurro, Cooperativa E.D.I. e Movimento Difesa del Cittadino.

info@generazioniconnesse.it

Se vuoi maggiori informazioni o hai vissuto delle situazioni online che ti hanno preoccupato e infastidito visita il sito:

www.generazioniconnesse.it

Hanno collaborato:

Brunella Greco

Mauro Cristoforetti

Giovanni Salerno

Barbara Forresi

Malusa Kosgran } testi

<http://ilblogdimalusa.blogspot.com>

Mauro Sacco e Elisa Vallarino } illustrazioni

www.saccovallarino.it

Felicita Bertiero } grafica

www.zazigrafica.it

Paolo Cagliero } animazione

www.paolocagliero.it



**Generazioni
Connesse**
SAFER INTERNET CENTRE



CO-FINANZIATO
DALLA COMMISSIONE
EUROPEA



MINISTERO DELL'ISTRUZIONE DELL'UNIVERSITÀ E DELLA RICERCA



Polizia di Stato



Save the Children
Italia ONLUS

