

Save the Children è la più grande organizzazione internazionale indipendente per la difesa e la promozione dei diritti dei bambini. Opera in 120 paesi nel mondo con una rete di 28 organizzazioni nazionali e un ufficio di coordinamento internazionale: la International Save the Children Alliance. Save the Children Italia opera anche sul territorio nazionale con particolare attenzione alle fasce più deboli e potenzialmente vulnerabili di minori. In particolare, sviluppa azioni di sostegno per minori migranti non accompagnati, minori vittime di tratta e abuso. Inoltre vi sono azioni ad ampio raggio inerenti programmi di educazione allo sviluppo e il rapporto dei minori con le nuove tecnologie.

Adiconsum è un'associazione di consumatori con 128.000 associati, costituita nel 1987 su iniziativa della CISL. Essa opera a tutela dei consumatori in piena autonomia dalle imprese, dai partiti, dal governo e dallo stesso sindacato. È presente in tutte le regioni italiane, con circa 300 sportelli di informazione e consulenza nelle maggiori città. Adiconsum è impegnata fin dalla nascita nella promozione di un consumo sostenibile, socialmente responsabile e critico. Tra i diversi ambiti di intervento, quello delle nuove tecnologie rappresenta un settore di crescente importanza, dal 2001, infatti, Adiconsum implementa progetti di educazione e sensibilizzazione di ragazzi, genitori e insegnanti sulla sicurezza in Rete e delle nuove tecnologie.

Il Coordinamento genitori democratici è una onlus fondata nel 1976 da Marisa Musu e Gianni Rodari sull'onda dei movimenti di partecipazione e di rinnovamento democratico delle istituzioni tradizionali. Al centro delle sue attività ci sono i bambini e il loro diritto a crescere in piena autonomia, salute e dignità. Opera a livello nazionale e nelle sue articolazioni associative territoriali, per affermare nei diversi contesti educativi una cultura dell'infanzia e dell'adolescenza ispirata ai valori di laicità, democrazia, libertà e uguaglianza della Costituzione Repubblicana. Il Cgd individua nella scuola, nella quale opera come associazione nazionale di genitori di allievi, l'ambito prioritario della sua attività. È presente altresì in comitati e commissioni nazionali, in particolare in ordine alle esigenze di tutela dei minori nei diversi contesti mediatici. Tra le iniziative di maggiore rilievo vanno ricordati soprattutto gli Incontri di Castiglioncello che costituiscono, fin dalla prima edizione del 1984, un'occasione di analisi e di riflessione sulla condizione dell'infanzia nel nostro Paese.



Save the Children Italia Onlus  
Via Volturmo 58 - 00185 Roma  
tel +39 06 480 70 01  
fax +39 06 480 70 039  
info@savethechildren.it

## GUIDA PER GENITORI

# EDUCAZIONE E NUOVI MEDIA



# INDICE

A cura di:  
Walter Nanni

Autori:  
Elisabetta Papuzza  
Maria Elisa Marzotti  
Adele Rita Medici  
Mario Russo

Media dizionario a cura di:  
Mauro Cristoforetti  
Nicola Fabiano

Con il contributo di:  
Mauro Cristoforetti  
Cristiana De Paoli

Disegni di:  
Luisa Casatta  
Con il contributo di  
Basilio Benedettini

Si ringraziano per la partecipazione:  
Paola Pendenza  
Marco Vignola  
Alessia Borrelli

Grafica:  
Enrico Calcagno | AC&P SRL

Stampa:  
EDIThink s.r.l.

Progetto EAST2  
Prima edizione  
settembre 2009

INTRODUZIONE 2

PREFAZIONE 5

CAPITOLO I  
**IL CELLULARE** 7

CAPITOLO II  
**INTERNET** 19

CAPITOLO III  
**I VIDEOGIOCHI** 37

CAPITOLO IV  
**LA TELEVISIONE** 47

CONCLUSIONI 56

APPENDICE 60

RIFERIMENTI 63

Questa guida si inserisce all'interno di un panorama già ampio di proposte e di strumenti concreti destinati al mondo dei genitori per educare i figli a un corretto utilizzo delle nuove tecnologie. Perché allora abbiamo sentito l'esigenza di un ulteriore contributo in tal senso?

## LA FINALITÀ

A noi preme valorizzare e promuovere le potenzialità di questi nuovi strumenti nella vita dei nostri figli, pur non sottovalutandone i rischi. Non intendiamo offrire solo un kit di consigli tecnici, ma anche e soprattutto, una proposta educativa da cui il genitore può trarre con chiarezza la valenza del proprio ruolo.

## A CHI CI RIVOLGIAMO

Pertanto con questa guida vorremmo fornire uno strumento utile a tutti quei genitori che:

- desiderano comprendere meglio perché i loro figli e figlie trascorrono tanto tempo con Internet e cellulare e cosa tali strumenti rappresentano nella loro vita;
- non hanno la stessa competenza dei loro figli e ritengono che l'utilizzo dei nuovi strumenti multimediali rappresenti un fatto puramente tecnico, che non li

coinvolge quindi come educatori (se non per proibirne o limitarne l'uso);

- hanno una buona competenza tecnica nell'uso delle nuove tecnologie perché le utilizzano quotidianamente per motivi di lavoro, ma finiscono con il dimenticare che i loro figli non hanno ancora maturato quella capacità critica e quella consapevolezza di sé che loro possiedono in quanto adulti, dimenticando così il loro compito educativo.
- considerano tali strumenti potenzialmente dannosi per i loro figli, rafforzati in questa convinzione dal fatto che, nella loro esperienza giovanile, non esistevano e pensano che, forse per questo motivo, erano meno diffusi tra i giovani alcuni tipi di disagi: la tendenza all'isolamento, l'assuefazione alla violenza, la dipendenza, ecc;

## LA NOSTRA ESPERIENZA

Ciò che la nostra esperienza a stretto contatto con ragazzi, genitori e insegnanti ci sta insegnando da diversi anni, è che bambini e adolescenti sono innanzitutto fruitori molto attivi e vivaci degli strumenti tecnologici, tutt'altro che passivamente esposti ai pericoli. Abili ed esperti dal punto di vista tecnico, sono piuttosto "fragili" dal punto di vista emotivo, come del resto è normale che sia a questa età. Ed è proprio in questo ambito che hanno bisogno di una guida educativa da parte di qualcuno a loro affettivamente vicino, che li sostenga nel riconoscimento e nella gestione delle loro emozioni, nei valori in cui credere, nello sviluppo di autonomia, responsabilità e senso critico.

Il ruolo educativo degli adulti risulta fondamentale perché le nuove tecnologie

sono a tal punto entrate nella nostra vita e in quella dei nostri figli, che la famiglia (insieme alla scuola e alle altre agenzie educative primarie) non può non svolgere, anche in questo campo, una fondamentale funzione educativa.

## CONTENUTI E STRUTTURA DELLA GUIDA

In questa guida:

- cerchiamo di analizzare i bisogni, le motivazioni e le emozioni che stanno dietro l'utilizzo degli strumenti multimediali da parte dei ragazzi, al fine di comprendere meglio perché li usano, come li usano e da cosa possono dipendere eventuali comportamenti rischiosi;
- proviamo a capire come tali strumenti entrano in relazione con noi adulti, cosa rappresentano per noi e come si inseriscono nel rapporto con i nostri figli;
- proponiamo, infine, un modello educativo, affinché nell'utilizzo dei nuovi media bambini e bambine, ragazzi e ragazze siano in grado di sviluppare una serie di competenze (il senso critico, l'autonomia di pensiero e il senso di responsabilità, ecc.) e agiscano in nome di determinati valori (il rispetto di sé e dell'altro, della legalità, ecc.). Allo stesso tempo, offriamo alcuni suggerimenti per aiutare il genitore a regolare tempi e modi di utilizzo.

Abbiamo voluto inserire insieme ai Nuovi Media<sup>1</sup>, cioè Internet e Cellulari, anche quelli ormai non più recenti, come la Televisione e i Videogiochi. Questo perché riteniamo che certe questioni, da un punto di vista educativo, siano trasversali e perché i vari

media sono sempre più interconnessi tra loro, influenzandosi l'un l'altro ed evolvendosi insieme.

La struttura della guida prevede quattro sezioni principali in base ad altrettanti strumenti tecnologici:

## 1 IL CELLULARE 2 INTERNET 3 I VIDEOGIOCHI 4 LA TV

Ogni sezione, a sua volta, contiene:

- una *situazione* tipica tra genitore-figlio o figlia alle prese con i nuovi media;
- un'analisi della situazione rappresentata nella scena e una sua possibile *interpretazione* in base ai ruoli degli attori coinvolti, alle loro dinamiche relazionali, alle problematiche emerse, ecc.;
- le *piste educative*: cioè una serie di riflessioni, sollecitazioni e percorsi possibili su come intervenire da un punto di vista educativo;
- un *media dizionario* che offre spiegazioni in linguaggio corrente sugli strumenti e sulle sue funzioni tecniche inerenti la singola situazione.

Segue una **parte generale** in cui i contenuti delle singole situazioni rappresentate, vengono ripresi e riproposti secondo le principali tematiche educative emerse.

<sup>1</sup> Da questo punto in poi, il termine nuove tecnologie viene quasi sempre sostituito da quello che riteniamo più opportuno utilizzare ossia Nuovi Media. Con Nuovi Media, infatti, ci si riferisce a tutti quei mezzi di comunicazione di massa sviluppati posteriormente alla nascita dell'informatica e in correlazione ad essa. Essendo ormai radicato l'uso del termine "medium" (singolare di media) per indicare i mezzi di comunicazione di massa, tali strumenti vengono definiti «nuovi media» nella misura in cui vengono usati come mezzi di comunicazione di massa (one-to-many) o comunque su larga scala. [Rif. [www.it.wikipedia.org](http://www.it.wikipedia.org)]



di Mario Russo e  
Adele Rita Medici

CGD (Coordinamento  
Genitori Democratici)

## PERCHÉ L'EDUCAZIONE?

La grande diffusione delle nuove tecnologie della comunicazione è un serio ostacolo all'espressione della fantasia e della creatività di bambini e ragazzi? Oppure, al contrario, le nuove tecnologie mettono a disposizione opportunità per esprimersi in forme nuove allargando in modo quasi sconfinato le possibilità della condivisione e della comunicazione? Le opinioni al riguardo sono molteplici.

Con questa guida non ci avviciniamo a queste tematiche con l'atteggiamento di proporre repertori di comportamenti etici o non etici; oppure di stabilire se un certo comportamento è degno di encomio o di riprovazione, educativo o diseducativo. Vogliamo, invece, proporre delle **Piste educative** che aiutino i genitori a orientare bambini e adolescenti verso un comportamento responsabile nell'utilizzo dei nuovi media, perché in quanto genitori non possiamo esimerci dall'educare i nostri figli a percorrere insieme con le strade della vita anche le strade telematiche che con quelle sempre più si intrecciano, si affiancano e sovrappongono.

Il nostro impegno di educatori è anche chiamato in causa di fronte all'emergere della linea di tensione tra l'esistente e il non ancora esistente, tra la condizione attuale e la prefigurazione di una condizione per raggiungere la quale sarà necessario aiutare i nostri figli a tirar fuori ciò che di positivo possiedono, ad accogliere e fare proprie le stimolazioni adeguate che provengono dall'ambiente esterno (usi, costumi, tradizioni, linguaggi, saperi).

In questo senso, scegliere se comprare o no il cellulare a nostro figlio o a nostra figlia o stabilire come regolare la sua fruizione televisiva o la durata delle chat con i compagni, oltre ad avere riflessi pratici ed economici, interessa il nostro compito di educatori che vogliono aiutarli a sviluppare delle capacità autonome nel riconoscere le opportunità e i rischi, nel discriminare persone ed esperienze, nel compiere scelte consapevoli. Insomma, educare, cioè insegnare a vivere e a crescere ... anche nel mondo virtuale che è ormai parte integrante della vita reale dei nostri figli, e sempre più anche della nostra.

Sappiamo bene che in questo compito finiamo per essere coinvolti con tutta la nostra personalità, poiché nel momento in

cui rappresentiamo il tramite tra i nostri figli e la cultura del mondo attorno, i valori, le tradizioni e le conoscenze che trasmettiamo sono mediate dalla nostra personalità. Li confermiamo o li sconvolgiamo, spesso in modo non consapevole e, allo stesso modo, anche i ragazzi interiorizzano ed elaborano questi contenuti secondo gli equilibri della propria personalità. In questo senso, allora, ogni fatto e ogni contesto educativo è diverso da un altro, poiché sono diverse le persone in gioco; l'esperienza degli altri è certamente una fonte utile per ispirarci e trovare delle regole, ma ogni volta toccherà a noi decidere cosa riteniamo che sia meglio e assumerci la responsabilità per le scelte che faremo.

## PERCHÉ LE PISTE?

Perché indicare queste riflessioni educative sui nuovi contesti mediatici con la parola "pista"? L'immagine della pista indica un percorso che, per essere seguito, è necessario ricostruire sulla base di tracce, orme, segnali depositati dal passaggio di qualcuno. La pista non è necessariamente la migliore via, ma il depositato di una o di più esperienze, che richiede la nostra elaborazione per essere assunta come guida per il nostro cammino.

Quando seguiamo una pista mettiamo in atto un pensiero congetturale: attraverso dei segnali colti dal contesto proviamo a ricostruire le storie di precedenti passaggi e li interpretiamo alla luce delle nostre conoscenze e della destinazione che ci siamo prefissi. Non siamo all'interno di un percorso obbligato e nulla ci rassicura che abbiamo scelto la strada giusta per raggiungere la nostra meta: in ogni momento siamo chiamati a interrogare i segnali che la strada ci presenta e assumerci la responsabilità per i rischi correlati alla comprensione raggiunta e alle scelte compiute.

Qual è allora l'utilizzazione migliore di queste Piste educative? Probabilmente, quella che ci consente di ricostruire una dimensione di "dialogo": meglio se con altri genitori, scambiandoci idee ed esperienze; altrimenti sforzandoci di riproporle a noi stessi come fossero domande che ci sollecitano riflessioni, dubbi e curiosità, senza che nessuna risposta riesca a esaurirle completamente.



# IL CELLULARE

<sup>2</sup> Il 77,4% della popolazione italiana usa il cellulare, ma la percentuale sfiora il 94% per la fascia d'età che va dai 15 ai 19 anni e il 95% dai 20 ai 44 anni. Fonte ISTAT: "L'uso dei media e del cellulare in Italia" Indagine multiscopo sulle famiglie "I cittadini e il tempo libero", Anno 2008.

Il cellulare è ormai diventato un oggetto molto diffuso nel nostro paese<sup>2</sup>. Probabilmente anche tu, genitore, ne possiedi uno (o forse più di uno), e lo consideri indispensabile per il tuo lavoro e nella vita privata. Il cellulare ha cambiato molte tue abitudini, sicuramente il modo di gestire i contatti e di organizzarti nella quotidianità. Ne apprezzi i vantaggi (la reperibilità, l'accesso immediato a informazioni veloci, la facilità dei contatti, ecc.) e hai imparato a conoscerne e forse a controllarne anche gli svantaggi (la violazione della privacy, i costi, la dipendenza, ecc.).

Per i tuoi figli il cellulare è uno strumento scontato, che assolve un gran numero di funzioni, non solo legate a esigenze di comunicazione: sentire gli amici, rimanere sempre in contatto, condividere pensieri ed emozioni, sentirsi parte di un gruppo, fissare momenti della propria vita e condividerli con altri, ecc. Accanto a questi aspetti, non dovresti sottovalutare una serie di problemi che possono verificarsi con l'utilizzo del cellulare: l'interferenza di amici e parenti, l'uso improprio e a volte eccessivo, il rischio di cyberbullismo, i costi, l'influenza della pubblicità e del consumo, ecc.

Alcuni di questi problemi ti chiamano direttamente in causa in veste di educatore, nella consapevolezza che ci troviamo di fronte a strumenti che da adulti consideriamo ancora come delle novità, ma che per i giovani di oggi rappresentano un normale strumento di comunicazione e di relazione.

## PAPA' MI COMPRI IL CELLULARE?

### LA SITUAZIONE

*"Papà, mi compri il cellulare?!... E dai papà, me l'avevi promesso!"*

All'ennesima richiesta di tuo figlio Riccardo di **11 anni**, non ce la fai più e sbotti arrabbiato: *"Ma che cellulare e cellulare... io non ti ho promesso niente! Costa troppo!"*

Riccardo non molla, la questione è troppo importante per lui: *"Ma i miei amici hanno tutti il cellulare, sono rimasto l'unico senza!"*

Ma anche tu sei un osso duro: *"... come ho fatto io alla tua età? Io non ce l'avevo il cellulare, e mi sono arrangiato benissimo, quindi tu fa lo stesso! Sei ancora troppo piccolo. Fine della questione!"*

In assenza del cellulare, Riccardo non può fare altro che scroccare qualche chiamata o un SMS dai suoi amici e chiedersi: *"quando sarò abbastanza grande per avere un cellulare?"*

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Probabilmente, come per la quasi totalità dei genitori di oggi, anche per te il cellulare è un'acquisizione fatta in età adulta, nel senso che non ne possedevi uno nel periodo della tua infanzia e adolescenza.

Questo non ti aiuta quando per la prima volta tuo figlio o tua figlia, molto prima di quanto tu immaginassi, ti chiede di possedere un suo personale telefonino. Questa richiesta può spiazzarti e in questo caso non puoi attingere dalla tua esperienza personale perché ai tuoi tempi il cellulare **nemmeno esisteva**. Ma avrai certamente espresso altre richieste ai tuoi genitori a quell'età e forse i bisogni non erano poi così diversi.

A volte, il mancato acquisto del cellulare viene motivato ricordando ai figli la propria infanzia e adolescenza: *"Ai miei tempi non c'erano i cellulari e vivevo lo stesso benissimo"*.

Fino a pochi anni fa, la funzione di socializzazione e comunicazione che oggi viene svolta dal cellulare veniva svolta dal **normale telefono**: se quindi è vero che "ai tuoi tempi" nessun ragazzo o ragazza sentiva l'esigenza di un telefonino, è anche vero che sentivate comunque l'esigenza di stare ore e ore al telefono... e i tuoi genitori se lo ricordano certamente!

Ma oggi, che cosa rappresenta il cellulare per tuo figlio o per tua figlia? Che utilizzo ne farà? Con quali implicazioni? Perché te lo chiede? È davvero arrivato il momento di acquistarlo o è meglio aspettare che cresca?

### PISTE EDUCATIVE

Anche le **scelte** sottostanti l'acquisto e l'utilizzo del telefonino hanno forti **implicazioni educative**: è quindi importante riflettere su tempi e modi adeguati nell'acquistarlo e soprattutto nel gestirlo, regolandone l'utilizzo e ponendoti domande sul livello di maturità di tuo figlio o di tua figlia alle prese con uno strumento eccezionale.

Cosa si nasconde dietro il **conformismo** come giustificazione delle sue richieste? Il fatto di avere qualcosa perché "ce l'hanno tutti gli altri compagni"; oppure fare qualcosa perché "lo fanno tutti...". Il rischio del conformismo può riguardare anche i genitori: ti è mai capitato di giustificare i tuoi comportamenti sostenendo che "lo fanno tutti"?

Se spesso è utile tenere conto di come si comportano gli altri, forse non è altrettanto ragionevole decidere in un certo modo solo perché è la scelta della maggioranza. La richiesta del telefonino può far nascere in famiglia l'occasione per riflettere su questi argomenti, e anche per condividere con tuo figlio o tua figlia l'idea che avere delle convinzioni e farsi guidare da queste è il modo migliore per ritrovarsi con gli altri senza essere subalterni.

Ricordati di quando eri tu a essere giovane, delle richieste che facevi ai tuoi genitori, di come loro si sono comportati nei tuoi confronti, dei sentimenti che hai provato. Questo ti aiuterà certamente a evitare di svalutare le sue motivazioni e aprire un dialogo che porti in primo piano le sue esigenze reali. Forse vuole un cellulare uguale a quello dei compagni o uno più "fico" per farsi accettare dal gruppo o per primeggiare nel gruppo... Oppure lo vuole per fare colpo su qualcuno in particolare... Oppure per sentirsi grande.

Come accade a tutti, anche i genitori possono essere stanchi e andare di fretta. Dovresti ricordare, però, che ogni volta che dici ai tuoi figli di "farla finita", perdi un'occasione per ascoltarli, per conoscerne i bisogni, per creare un clima di dialogo che sarà una risorsa preziosa quando saranno adolescenti.

Cosa significa dire che **"sono ancora troppo piccoli"**? Vuol dire forse che passano ancora la maggior parte del loro tempo con i genitori o in ambienti, come la scuola o la palestra, dove sono facilmente raggiungibili telefonicamente? In questo caso è sull'utilità del telefono cellulare che conviene confrontarsi.

L'importante è dimostrare che il cellulare è uno strumento e che, come tale, vale la pena acquistarlo soltanto se serve a qualcosa. In questo momento, a cosa serve? Quali bisogni soddisfa? Ragionando in questo modo potrai forse capire (e far capire) che alcuni di questi bisogni non ne giustificano l'acquisto o che possono essere soddisfatti in un altro modo. Potrai anche capire meglio quando arriverà il momento di servirsi di questo nuovo strumento, piuttosto che mettersi al suo servizio. Immagina infine quello che tuo figlio o tua figlia può provare quando non **mantieni una promessa** che avevi fatto. È capitato anche a te? Non è sempre sbagliato cambiare idea, specialmente su argomenti di cui non è possibile prevedere tutte le possibili conseguenze. Per questo motivo è sempre importante confrontarsi con i propri figli, e spiegare loro i motivi che a volte ci impediscono di mantenere una determinata promessa.

## IL REGALO DELLA PRIMA COMUNIONE

### LA SITUAZIONE





### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Il cellulare è diventato  **dono privilegiato** in occasione di varie ricorrenze (cresima, comunione, compleanni, promozioni, ecc.). Capita talvolta che esso non sia regalato dai genitori, ma da altre figure della famiglia, soprattutto zii e nonni. A prima vista, il regalo del cellulare da parte di amici e parenti può rappresentare un vantaggio economico (spesso i telefonini donati sono costosi, tecnologicamente avanzati, ecc.). Tuttavia, questo tipo di gesto avviene quasi sempre senza coinvolgere e chiedere il consenso dei genitori, e soprattutto senza tenere conto delle loro responsabilità ed eventuali scelte educative... a volte dietro il rinviato acquisto del cellulare ci può essere una finalità ben precisa da parte loro, ma questa non è la prima cosa che viene in mente a nonni e zii in cerca dell'idea regalo più accattivante.

Un ulteriore problema risiede nella  **scarsa competenza informatica e nella sottovalutazione dei rischi**. I familiari regalano spesso cellulari costosi, con funzioni multimediali, senza farsi troppe domande sulle caratteristiche tecniche e sul fatto che alcune delle funzioni di tali strumenti possono risultare inadeguate rispetto all'età dei ragazzi (ad esempio, l'**i-phone** non serve solamente per comunicare, ma è in grado di fare fotografie e filmati, collegarsi a Internet, ecc.).

Anche tu, se non sei un genitore particolarmente tecnologico, potresti sentirti a disagio di fronte ad un libretto delle istruzioni così corposo e, magari, ancora più in imbarazzo accorgendoti che tuo figlio o tua figlia ha imparato da solo o da sola, in breve tempo, a utilizzare tutte quelle funzioni che per te sembravano complicatissime.

### PISTE EDUCATIVE

In qualità di genitore è utile che ti ponga una serie di domande prima di acquistare un cellulare ai tuoi figli: hanno l'età e la maturità per gestire questo strumento? E le competenze tecniche? Quali regole è eventualmente necessario fornire: sui tempi, sui costi, sui contatti che possono intrattenere? Quali conoscenze hai tu sullo strumento per poter seguire e guidare i tuoi figli nel suo utilizzo, per capirne le implicazioni, per evitarne i rischi?

Il telefonino non è un giocattolo che può essere regalato senza il consenso del genitore. Ma forse, nel caso di regali inaspettati, potresti approfittare dell'occasione per  **parlare ai nonni** o altri parenti, e far conoscere meglio quali sono le tue idee in proposito. In questo modo, potrai evitare in futuro di trovarti di nuovo in imbarazzo, soprattutto di fronte ad un regalo troppo costoso, inadeguato o addirittura potenzialmente pericoloso.

Potresti approfittare della situazione che si è venuta a creare per parlare con tuo figlio o con tua figlia, e far notare come in diversi momenti della propria vita si potrà trovare di fronte ad una  **diversità di opinioni**. Forse sarà utile che cominci a rendersi conto che esistono modi diversi di affrontare le situazioni, persone a cui si è legati ma che la pensano in modo differente dai genitori, senza che questo faccia venire meno l'affetto e la solidarietà. È probabile, allora, che questo lo o la induca a fare paragoni, a riflettere, a farsi domande, insomma a porsi di fronte alle cose con un maggiore atteggiamento critico.

In questa occasione ti ritrovi anche a fare i conti con il  **consumismo**, con il valore che anche tu attribuisce al possesso di oggetti sempre più costosi, acquistati al di là della loro reale utilità. Quanto conta per te ricevere un regalo costoso? Ti sembra di "valere di più" se gli altri spendono molto per te? Forse anche per te è il caso di essere sempre più consapevole dei parametri attraverso i quali valuti le persone (e vorresti, a tua volta, essere valutata o valutato).

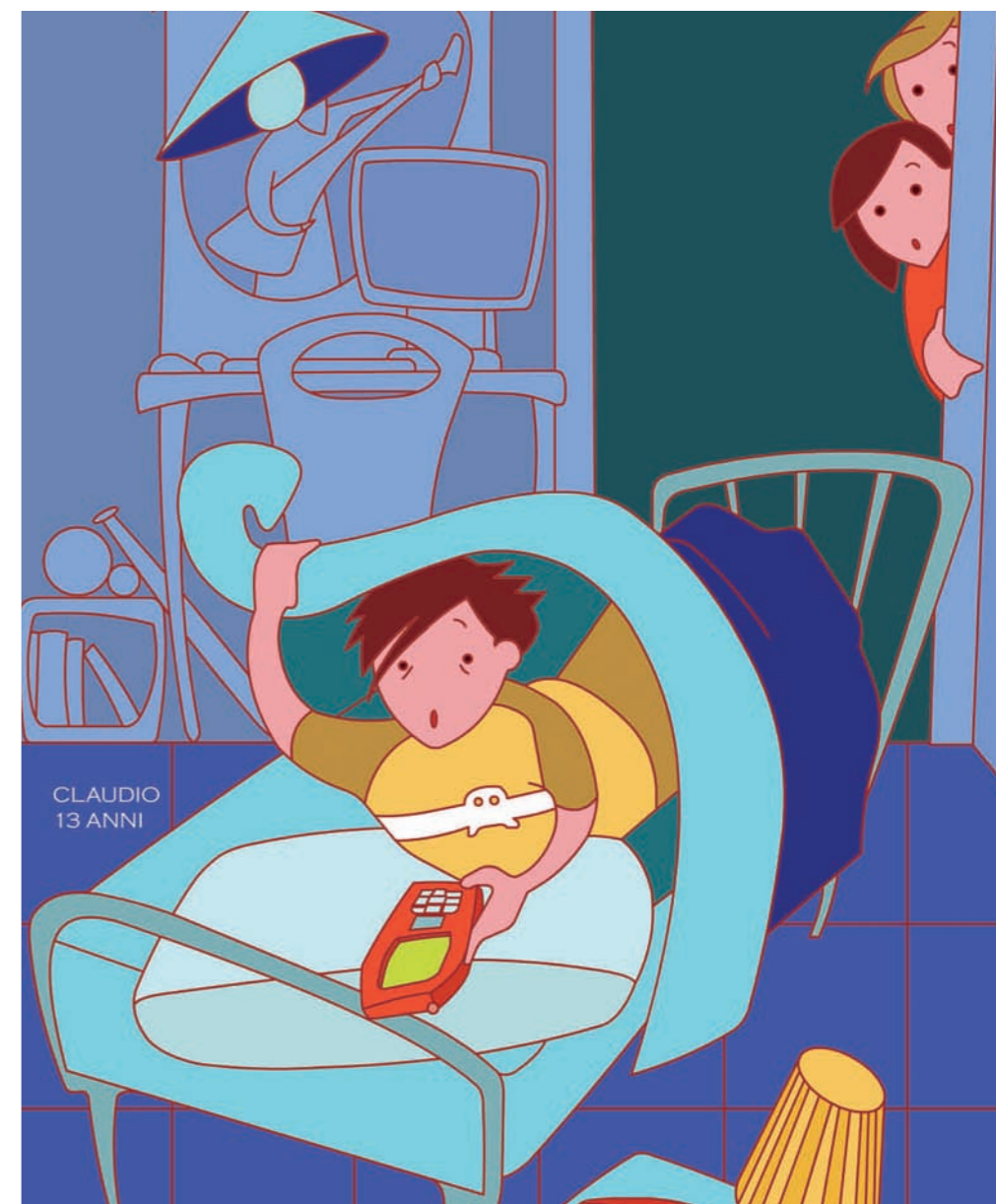
### MEDIA DIZIONARIO

**iPhone:** è il telefono cellulare multimediale progettato dalla Apple (l'azienda che produce i computer macIntosh e l'iPod). L'iPhone permette di navigare (anche ad alta velocità), di mandare e ricevere mail, di fare foto e video. Invece dei normali tasti, l'iPhone si usa con uno schermo multi-touch, che permette di interagire col telefono toccando lo schermo.

**Smartphone:** è un cellulare con funzionalità di gestione di dati personali. La caratteristica più interessante degli smartphone è la possibilità di installarvi altri programmi, che aggiungono nuove funzionalità.

### LA SITUAZIONE

## SEMPRE IN CONTATTO



CLAUDIO  
13 ANNI

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Uno dei motivi più frequenti di discussione dei ragazzi con i loro genitori risiede nell'**utilizzo eccessivo** del cellulare. Molti, infatti, non lo spengono mai, lo lasciano acceso anche a scuola e durante le ore notturne, in attesa di chiamate, SMS, squilli di simpatia, ecc.

Ciò che i ragazzi e le ragazze sembrano esprimere è proprio il bisogno di rimanere **sempre in contatto** con gli amici (*"always on", sempre connessi*). Se ci fai caso, è un atteggiamento che spesso riguarda anche noi adulti (per esempio quando non spegniamo il cellulare al cinema, in automobile, durante l'ora di cena), ma che sicuramente è più forte durante l'adolescenza. Il cellulare assume per i giovani un'importanza centrale, perché consente loro di mantenere il contatto con gli altri e quindi di sentirsi integrati nel gruppo.

Non dimentichiamo, infine, un aspetto su cui riflettiamo poco: i ragazzi e le ragazze di oggi sono definiti **multitasking** (multi-compito), sono cioè abituati a utilizzare simultaneamente più strumenti (Internet, il cellulare, la televisione, ecc.). ... un po' come facevamo anche noi da adolescenti, quando studiavamo e intanto ascoltavamo la radio e sfogliavamo un giornalino.

PISTE  
EDUCATIVE

Certo, sarebbe successo anche senza il cellulare, ma questo nuovo protagonista tecnologico riesce a enfatizzare ancora di più l'incidenza che nella vita familiare sta conquistando il **gruppo dei coetanei** dei tuoi figli: rubano il tempo, interrompono i discorsi, distraggono dagli impegni di studio; ma pensi davvero che sequestrando per qualche giorno il cellulare a tuo figlio o a tua figlia metterai un argine a questa invasione?

A 13 anni si sente più di prima il bisogno di collocarsi in una comunità di amici, di scambiarsi notizie, pensieri ed emozioni e il cellulare consente di farlo facilmente, anche quando si è fisicamente lontani. Anche a 13 anni si ha diritto a una **vita sociale**, che deve essere equilibrata e appropriata all'età. Probabilmente, prima ancora di guardare con sospetto a queste nuove influenze, è il caso di capire se esse possono aiutare ad allargare gli interessi di tuo figlio o di tua figlia ed essere un'occasione per renderlo o renderla più capace di assumersi le proprie responsabilità.

Molte volte puoi avere bisogno anche tu di confrontarti con i tuoi amici o con i tuoi colleghi, e questo ti può aiutare nelle situazioni che si presentano in famiglia. Spiega a tuo figlio o tua figlia come riesci a gestire concretamente questo intreccio di relazioni (e non te la prendere se poi faranno a modo loro). Forse ti preoccupa il fatto che tuo figlio o tua figlia non riesca a stabilire dei confini tra i diversi momenti della sua vita: familiari (i pasti), il riposo (il sonno), l'impegno (studio, sport), lo svago (cinema, musica), ecc. È utile chiarire insieme un ordine di priorità nell'utilizzo del cellulare. Questo ordine di priorità deve essere coerente per tutti: per quanto li riguarda, le motivazioni dei ragazzi sono altrettanto serie di quelle degli adulti. Il primo passo è cercare di ascoltarli.

Per aiutare i figli a crescere in autonomia e responsabilità si dovrebbe cercare di far maturare in loro, fin da piccoli, **valori e regole comuni** di comportamento che dovrebbero essere rispettate da tutti, da noi genitori per primi. Ad esempio, l'acquisto di un nuovo cellulare può essere l'occasione per concordare con i figli una sorta di "galateo" per il cellulare, delle piccole regole da rispettare per impedire che il suo possesso annulli i confini della vita familiare, prevarichi il rapporto con gli altri componenti della famiglia, impedisca di rispettare i compiti che ognuno di noi si assume.

Ecco qualche piccola indicazione:

- ☛ rimandiamo le telefonate che non sono urgenti;
- ☛ riserviamo solo una parte della giornata per inviare o rispondere agli SMS;
- ☛ spegniamo i cellulari per non essere disturbati in un impegno comune.

MEDIA  
DIZIONARIO

**Multitasking:** si tratta di un sistema operativo che permette di eseguire più programmi contemporaneamente, cosa che ormai avviene per tutti i computer. Per estensione si usa questa espressione

per indicare le persone che riescono a fare più cose contemporaneamente (in particolare i giovani che a volte ascoltano la musica intanto che fanno i compiti e inviano SMS).

## NON SPEGNERLO MAI

## LA SITUAZIONE

Sei la mamma di Giulia (**13 anni**), e ti senti molto legata a tua figlia, per cui la chiami spesso al cellulare per sapere cosa fa e come sta.

Non ti fidi molto di certe amiche che ha e così, da un po' di tempo, di nascosto sbirci tra gli SMS del suo cellulare. Inoltre, hai anche il sospetto che a volte Giulia possa marinare la scuola e così le hai chiesto di portare il cellulare in classe e di tenerlo sempre acceso. In questo modo, ogni tanto la chiami e verifichi se sta veramente a scuola.

Un giorno però la chiami durante l'ora d'inglese. La professoressa rimprovera Giulia per il fatto che il cellulare suoni durante la lezione, e le chiede di spegnerlo subito. Giulia si sente un po' in imbarazzo ma alla fine si deve giustificare davanti alla professoressa: *"non è colpa mia... è mamma che mi ha detto di non spegnerlo mai!"*

COME  
INTERPRETARE  
LA SITUAZIONE?

Uno dei motivi per cui molti genitori acquistano il cellulare ai propri figli è quello di riuscire a controllare meglio i loro movimenti. Sapendo che possono chiamarli in qualsiasi momento, i genitori si sentono più tranquilli.

PISTE  
EDUCATIVE

Non dimentichiamo tuttavia che il cellulare svolge di fatto due funzioni diverse a seconda del punto di vista dei figli o dei genitori: per i figli, rappresenta un modo per entrare nel mondo dell'adolescenza e liberarsi (... almeno in parte!) dal controllo della famiglia; per i genitori, può rappresentare, invece, un vero e proprio strumento di controllo.

Per alcuni genitori l'**ansia di controllo** è molto forte, al punto che la perdita di contatto con i figli, anche per poche ore al giorno, può diventare fonte di sofferenza. In alcuni casi si può arrivare a forme estreme di comportamento, che non riguardano solamente il cellulare: i figli vengono chiamati durante le ore di lezione (anche se l'attuale legislazione scolastica lo vieta), oppure si controllano gli SMS in arrivo sul loro cellulare, le e-mail sul computer di casa, la cronologia dei siti internet visitati, ecc.

Il bisogno di proteggere i tuoi figli può essere espresso in diversi modi: controllo, fiducia, responsabilizzazione, ecc. Non è detto che ci sia una forma unica, valida per sempre. Al contrario, ci possono essere soluzioni diverse a seconda delle situazioni e degli individui.

Un primo passo è quello di educare i figli all'**autonomia** e alla **responsabilità**.

Ma cosa vuol dire concretamente? Certo, non significa lasciarli soli nelle loro scelte e decisioni, poiché questo rischierebbe di accrescere la loro passività e dipendenza di fronte a compiti ancora troppo impegnativi per la loro età. Probabilmente a 13 anni tuo figlio o tua figlia può iniziare a condividere con te i motivi delle tue preoccupazioni, e questo potrà farlo quanto più tu riuscirai a prenderti il tempo per ascoltare e parlare insieme dei nuovi traguardi che è chiamato o chiamata a raggiungere; potrà avviarsi a fare un pezzo di strada in autonomia, ma con la sicurezza di ritrovarti accanto se avrà bisogno di te.

Promuovere autonomia e responsabilità non significa disinteressarsi o **sottovalutare comportamenti inappropriati** o potenzialmente pericolosi. Piuttosto, sei chiamato a mettere in gioco le tue capacità di equilibrio: cercare cioè di **bilanciare** il dovere di salvaguardare i tuoi figli con la necessità di promuovere in loro la capacità di governare in modo autonomo la propria vita e le proprie scelte. In questo senso, l'acquisto di un cellulare non fa diventare magicamente più grandi i tuoi figli; allo stesso modo, il cellulare non aumenta a dismisura il tuo potere di controllare la loro vita.

È invece importante riuscire a valutare con realismo quando i tuoi figli sono esposti a **situazioni realmente pericolose**, e quando invece è il caso di "lasciarli tranquilli" a vivere la propria vita, promuovendo in loro la forza e le convinzioni che potranno essere utili per fronteggiare i diversi momenti della loro crescita.

Non dimentichiamo infine che non esiste solo il controllo diretto: ad esempio, siamo davvero così sicuri che non ci sia altro mezzo, se non il cellulare, per sapere se i propri figli, ad esempio, frequentano regolarmente la scuola? Perché non cercare invece di sviluppare un rapporto di fiducia e di collaborazione con i **docenti**?

UNA FOTO  
COMPROMETTENTE

## LA SITUAZIONE

Sei in pensiero per tua figlia Laura (**15 anni**). Da qualche giorno la vedi incupita e nervosa, ma lei si nasconde dietro un muto riserbo. Durante la cena Laura riceve un messaggio sul suo cellulare e controlla subito di che si tratta. Improvvisamente scoppia in un pianto nervoso e si rinchioda in camera sua.

A questo punto decidi di andare a fondo e di parlare con lei. Quel semplice messaggio ti apre uno squarcio sulla vita di tua figlia: si tratta di una foto "compromettente" di Laura, ripresa in un momento di reciproca intimità con Daniele, il suo ex- ragazzo. In pochi minuti, la foto è stata spedita tramite **bluetooth** a tutta la classe.

Le compagne di Laura l'hanno appunto avvertita di quello che è successo via **mms** e Laura è scoppiata in lacrime. Da giorni, infatti, era nervosa perché stava cercando di gestire la situazione con Daniele che non aveva preso bene la fine della loro storia, ma mai si sarebbe aspettata da lui un comportamento del genere!





### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Un primo click sul cellulare per fare una foto. Un secondo click per inviare o condividere l'immagine online. Sono due gesti ormai automatici e scontati per le nuove generazioni. Eppure, questi semplici gesti possono trasformare i vostri ragazzi in **cyberbulli** o **cybervittime**. E forse anche tuo figlio o tua figlia ha già sperimentato come ci si sente in una o in entrambe le situazioni. Per tutti noi, scattare foto o riprendere filmati è un modo per fissare in memoria e condividere con altre persone eventi e situazioni particolari. Per i ragazzi questo gesto non si ferma allo scatto o alla ripresa istantanea, ma prende corpo anche attraverso la **condivisione dell'immagine** con altre persone, attraverso il cellulare oppure mediante Internet.

Può capitare però che, più o meno consapevolmente, i contenuti ripresi e inviati finiscano con il ledere la **privacy** di qualcun altro, oppure ritraggano situazioni tragiche che urtano la sensibilità di chi le riceve o di chi è oggetto delle stesse immagini.

Talvolta, dietro questi comportamenti ci può essere la consapevole intenzione di ferire qualcuno; in questo senso, il **cyberbullismo** (su cellulare, su Internet...) non è altro che una delle forme con cui si esprime il fenomeno più complessivo del bullismo. **Non è un fenomeno nuovo**: adesso che i ragazzi hanno il cellulare, lo utilizzano per amplificare comportamenti che sono sempre esistiti. Il telefonino e il computer offrono opzioni in più, ma i meccanismi psicologici alla base del fenomeno restano gli stessi.

I ragazzi non sempre considerano in modo adeguato le **conseguenze** di certe azioni (inviare una foto di qualcuno può invaderne l'intimità o danneggiarne l'immagine). Traggono il piacere nella condivisione ad ogni costo dell'immagine ma spesso non riescono a entrare in **contatto emotivo** con certe situazioni sgradevoli di cui sono testimoni (incidenti, soprusi, ecc.), anche perché frappongono tra loro e la realtà il **filtro** della ripresa.

### PISTE EDUCATIVE

Per te genitore, prevenire il fenomeno del cyberbullismo significa agire in primo luogo sui **sentimenti** e sui **comportamenti**, dialogando con i tuoi figli, aiutandoli a capire quello che provano, cosa vuol dire rispettare se stessi e gli altri, promuovendo senso critico, autonomia di pensiero e senso di responsabilità.

Prima ancora di discutere su colpe e responsabilità, i tuoi figli hanno bisogno di sentire che sei dalla loro parte. È comunque importante far capire loro che abbiamo tutti il dovere di non offendere gli altri e che siamo tutti **responsabili** delle conseguenze delle nostre azioni. Questo è soprattutto vero nelle reti comunicative ad alta tecnologia, nelle quali gli effetti delle nostre azioni sono spesso imprevedibili. Il senso di responsabilità per le proprie azioni è un valore universale, comunque importante per la vita dei ragazzi; la "comunità del cellulare" non fa altro che riprodurre ed estendere una serie di opportunità e di rischi che si presenteranno loro nella normale vita quotidiana, in altre situazioni, nel rapporto tra le persone.

È importante trasmettere ai ragazzi il dovere di **difendere** la propria sfera di riservatezza, la propria sicurezza personale ma anche quella degli altri. Non bisogna dimenticare, infatti, che rendere pubbliche le immagini di altre persone (su Internet o in altri modi), rappresenta una lesione del diritto alla **privacy**, anche se le persone coinvolte sono minorenni. Esiste a questo proposito una specifica legge dello Stato (e approfitta dell'occasione per ricordargli cosa è una legge).

Infine, ricorda che nel fenomeno del cyberbullismo il **gruppo di amici** svolge sempre un ruolo importante: sia nell'istigare all'atto scorretto, sia nel sostenere chi ha subito una scorrettezza. È quindi molto utile tenere conto dei valori e dei comportamenti del gruppo, soprattutto perché spesso, e nell'adolescenza in particolare, quello che sente o dice il gruppo prevale su quello che dicono i genitori e gli adulti in generale.

### MEDIA DIZIONARIO

**MMS**: funziona con lo stesso principio degli SMS, ma permette di inviare attraverso il cellulare file multimediali (video, audio, immagini)

**Bluetooth**: Sistema di connessione e trasferimento dati senza fili fra dispositivi che permette la trasmissione dei file tramite onde radio senza più

bisogno di fili. Molti cellulari ne sono forniti, così diventa possibile inviare file multimediali (video, audio, immagini) in modo del tutto gratuito ad altri telefonini nel raggio di 10 metri (100 con le versioni più potenti)

**Cyberbullismo**: è il termine (noto anche come bullismo online) che indica

atti di bullismo e di molestia effettuati tramite mezzi elettronici come l'e-mail, la messaggia istantanea, i blog, i telefoni cellulari e/o i siti web. Il cyberbullismo può manifestarsi in diversi modi:

- l'invio di messaggi online violenti e volgari mirati a suscitare scontri verbali nei forum (*flaming*);
- insultare qualcuno mediante messaggi inviati ripetutamente (*harassment* - molestie);
- sparlare di qualcuno per danneggiare la sua reputazione, via e-mail, messaggistica istantanea, ecc.;
- inviare messaggi o pubblicare testi denigratori sostituendo la propria identità con quella di altri (*impersonation*);
- pubblicare informazioni private e/o imbarazzanti su un'altra persona (*exposure*);
- ottenere la fiducia di qualcuno con l'inganno per poi pubblicare o condividere con altri attraverso gli strumenti elettronici e informazioni avute in confidenza (*trickery*);
- escludere deliberatamente una persona da un gruppo online per ferirla;
- effettuare molestie e denigrazioni ripetute e minacciose mirate a incutere paura (*cyberstalking*).

La Commissione Europea ha avviato una campagna di sensibilizzazione contro il cyberbullismo precisando che "per bullismo si intende qualsiasi genere di molestia - verbale,

psicologica o fisica - esercitata ripetutamente da una persona o da un gruppo nei confronti di altri. Il bullismo è sempre un comportamento sbagliato e inaccettabile; non va mai sottovalutato o ignorato". Il sito di riferimento di questa campagna è: <http://www.keepcontrol.eu/?lang=it>

**Privacy**: termine inglese traducibile con riservatezza, è il diritto alla riservatezza delle informazioni personali e della propria vita privata. In sostanza con il termine privacy si fa riferimento al diritto di impedire che le proprie informazioni personali diventino note ad altri. Si avverte la necessità di tutelare la privacy proprio nell'epoca in cui l'ampia diffusione delle nuove tecnologie può potenzialmente minacciare le informazioni personali.

**Dati personali**: sono quelli previsti dall'art. 4 c. 1 lett. b) del D.lgs. 196/03, più noto come Codice della Privacy, che identificano le informazioni relative a persone fisiche, persone giuridiche, enti e associazioni. I dati personali possono essere identificati o identificabili, anche indirettamente, mediante riferimento a qualsiasi altro dato, ivi compreso un numero di riconoscimento personale. Esempi di dati personali sono: nome e cognome della persona, la ragione sociale della ditta, l'indirizzo o i numeri di telefono o di cellulare, il codice fiscale o la partita IVA, l'indirizzo email, il numero di IP, o le foto personali.

### LA SITUAZIONE

## MA QUANTO MI COSTI?

Tua figlia Francesca (**12 anni**), da quando le hai regalato il cellulare, non fa altro che ritrovarsi senza credito. Le prime volte, le hai ricaricato il cellulare senza troppi problemi, ma a un certo punto hai deciso di imporre una nuova regola: "Ti ricarico solamente 15 euro al mese, non un soldo di più!".

Francesca allora ha cominciato a battere cassa da nonni e zii, che ogni tanto la foraggiano con delle piccole manciate. Il problema è che i soldi non bastano mai... ma Francesca ha molte risorse: "Meno male che ho un amico come Luca, che è bravissimo a scovare su internet tutti i sistemi più incredibili per ottenere delle ricariche gratis o delle tariffe con gli SMS gratuiti...".



### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

I **costi** da sostenere per poter utilizzare un cellulare sono spesso assai alti e rappresentano una questione delicata e importante. Possedere un telefonino è ormai sentita come un'esigenza forte, ma non è affatto scontato che la famiglia possa o desideri sostenerne la spesa. Molti ragazzi non sono sempre **consapevoli** del valore economico del cellulare (lo distruggono, lo perdono...) e del fatto che alcune spese pesano molto sul budget familiare. Alcuni di loro poi sono diventati abilissimi ad aggirare l'ostacolo, "scroccando" telefonate, chiedendo ricariche a nonni e zii, oppure individuando modalità tecniche, tariffe, offerte speciali, ricariche promozionali, ecc. In questo modo i ragazzi finiscono però con l'esporsi a **truffe online** oppure a rischi maggiori (ad esempio, l'invio su richiesta da parte di sconosciuti di immagini personali in cambio di ricariche telefoniche).

### PISTE EDUCATIVE

I costi relativi all'acquisto e all'utilizzo del cellulare rappresentano un problema economico ma anche educativo: anche se comprendi l'importanza del cellulare nella vita dei tuoi figli, devi comunque **asseverare** ogni loro richiesta in merito? Come puoi invece aiutarli a comprendere il valore economico del cellulare e promuoverne un **utilizzo consapevole** e responsabile? In primo luogo, non sarebbe male trasmettere ai ragazzi la convinzione che tutti noi siamo responsabili delle **risorse** che abbiamo a disposizione (delle fonti energetiche, dell'acqua, della qualità dell'aria... e anche delle risorse economiche). Potresti iniziare a far capire che si può avere rispetto del denaro senza che questo significhi idolatrarlo, ma soltanto cercare di fuggire lo spreco, la dissipazione inutile delle risorse. Educare a un **consumo critico** significa ragionare e intervenire sul desiderio di **conformismo** (di te e dei tuoi figli): anche per un genitore è difficile assumere atteggiamenti di consumo diversi da quelli degli altri adulti. Nel caso del cellulare, educare alla responsabilità e all'autonomia può significare prevedere delle regole che riguardano i consumi, l'utilizzo e la manutenzione del telefonino. Ad esempio, può essere utile inserire la voce "ricarica telefonica" nella **paghetta**: in questo modo tuo figlio o tua figlia dovrebbe riuscire a capire che le risorse economiche sono limitate, che anche la sua "paghetta" ha dei limiti, e che evitando gli sprechi potrà forse ritrovarsi qualcosa da mettere da parte, con cui far rientrare tutte le sue spese personali. Se decidi di attuare questo sistema, approfitta dell'occasione per far capire che anche tu hai necessità di trovare un **equilibrio** tra le cose che vorresti comprare e il denaro che puoi spendere. In questo modo, anche i tuoi figli, con il tempo, avranno una sempre maggiore consapevolezza del valore del denaro.

Altre piccole accortezze possono essere:

- ☛ prima dell'acquisto del cellulare, concorda con tuo figlio o tua figlia le modalità d'uso (quando, dove, quanto, come);
- ☛ cerca di parlare con gli altri familiari e parenti, in modo da limitare l'abitudine al "regalo della ricarica";
- ☛ soprattutto nel caso non abbiate in famiglia la tradizione della "paghetta", può essere utile accordarsi su un budget massimo per eventuali ricariche, adeguato all'età dei propri figli.

### MEDIA DIZIONARIO

**Truffe online (suonerie a pagamento):** è facile trovare sulla rete Internet siti che offrono suonerie a pagamento. A volte si tratta di vere e proprie trappole per l'utente. Infatti, proprio recentemente l'AGCOM (Autorità Garante per le Comunicazioni) ha inflitto ad alcune società pesanti sanzioni per aver attivato abbonamenti a servizi non richiesti dagli utenti utilizzando il canale delle suonerie a pagamento. Il profilo di fondo è che

spesso i messaggi proposti prima dell'acquisto delle suonerie non sono sufficientemente chiari e ciò comporta che il consumatore, non adeguatamente informato, possa effettuare l'operazione con l'aggravio di servizi non richiesti o con addebito di costi non adeguatamente descritti. È necessario, quindi, prestare la massima attenzione a ciò che si sta acquistando e alle condizioni proposte.

## IL PACCHETTO DI PATATINE

### LA SITUAZIONE

Quando vai a prenderla alla materna, tua figlia Giulia (**5 anni**) ti chiede sempre di fermarsi al bar dietro la scuola per "comprare qualcosa". Da un po' di tempo, il bar si è rifornito di un bellissimo espositore con un sacco di buste di patatine di tutti i tipi.

Le preferite di Giulia sono quelle che danno il regalino "fashion". Oggi poi Giulia è stata veramente fortunata: dentro il sacchetto c'era il porta-cellulare con l'immagine in rilievo della fatina Lycia, che è proprio la sua preferita.

"Cosa ci fai con il porta-cellulare Giulia, tu non ce l'hai il cellulare..." provi a dirle tu.

"Si che ce l'ho. Me l'ha regalato il nonno a Natale, è quello di Birbetta Maghetta... c'ha pure le luci!"

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Forse anche tu ti diverti a personalizzare il tuo cellulare e ti fa piacere aggiornare spesso la suoneria. Questo ti può aiutare a capire quanto il cellulare, oltre ad essere uno strumento di comunicazione, sia diventato ormai un oggetto estremamente **personale**, un prolungamento della nostra personalità.

In una società sempre più instabile, il telefonino può rappresentare un **punto fermo** che puoi avere sempre con te. Per questo motivo ti preoccupi di curarne anche l'aspetto esteriore, caricandolo di significati che vanno ben al di là della sua funzione tecnica.

Inoltre non dimenticare che l'utilizzo del cellulare, pur essendo legato a esigenze reali di comunicazione, è comunque inserito all'interno di un complesso fenomeno di forte sfruttamento commerciale, che ruota attorno all'oggetto e ai suoi innumerevoli accessori.

Alcuni di questi oggetti sono pensati proprio per attirare l'attenzione di un pubblico giovanile, se non addirittura infantile (gadget, cioccolini, sacchette porta-cellulare e cellulari-giocattolo, suonerie accattivanti, ecc.)

### PISTE EDUCATIVE

In qualità di genitore/educatore, non dovresti dimenticare che la logica delle aziende che producono questi articoli non è rivolta al corretto sviluppo psicofisico dei giovani, dei bambini e degli adolescenti, ma all'aumento del **profitto economico**.

Nel caso di bambini piccoli, questo tipo di acquisti non è sempre economicamente molto dispendioso (un sacchetto di patatine costa solamente un euro); tuttavia, nel tempo, ti accorgerai che l'impatto potrebbe essere molto più pesante sul tuo **bilancio** familiare.

Non dimenticare poi che la familiarità dei bambini e dei ragazzi all'acquisto di questo tipo di oggetti presenta un evidente rischio educativo: accettando in modo acritico le pressioni commerciali, diventano sempre più **conformisti**, finendo con il considerare come "naturali" una serie di abitudini di consumo diffuse e condivise.

Di fronte a richieste di acquisto di questo tipo da parte di tuo figlio o di tua figlia, cerca di trasmettere sempre l'idea che le **risorse economiche** non sono infinite e che anche tu, come genitore, devi darti delle priorità e accettare ogni tanto qualche compromesso.

Non sempre per un bambino o una bambina molto piccoli è possibile comprendere l'idea che "il papà o la mamma lavorano" e che qualcuno li paga per avere uno **stipendio**. I concetti stessi di "risorsa economica" o di "denaro" sono in effetti piuttosto complessi e non facilmente traducibili in immagini chiare al mondo infantile.

In attesa che i tuoi figli crescano e sviluppino un certo grado di maturità, anche su questi argomenti, puoi comunque cercare di "**ridurre i danni**", mostrando loro, in modo semplice, la convenienza di alcuni prodotti rispetto ad altri: ad esempio, mostra loro che ci sono sacchetti di patatine che non hanno il gadget... ma hanno molte più patatine!



# INTERNET

**A**nche tu, probabilmente grazie al tuo lavoro, hai imparato a conoscere Internet e la Rete negli ultimi anni. In generale, gli adulti utilizzano Internet soprattutto per cercare informazioni e mantenere i contatti attraverso la posta elettronica. Meno frequente l'uso della Rete per scaricare film e musica o per telefonare, più di recente forse per iscriversi a qualche social network come Facebook.

Raramente, tuttavia, nella vita di un adulto mediamente impegnato tra famiglia e lavoro, Internet assume la centralità che invece ha nella vita dei ragazzi e delle ragazze, a partire da un'età che sta diventando sempre più bassa.

Internet è ormai parte costitutiva della loro identità sociale e personale sotto molti punti di vista, secondo significati e modalità diverse a seconda dell'età e di altri fattori: sociali, psicologici e culturali.

La Rete offre la possibilità di condividere interessi e aggregarsi ad altre persone con sensibilità e passioni simili, superando con la velocità di un click i confini spaziali e geografici. Gli strumenti messi a disposizione dalla Rete permettono loro di rimanere in contatto con gli amici di tutti i giorni, mantenere le amicizie nel tempo o farne di nuove. Tramite Internet i ragazzi sperimentano molteplici e infinite identità, con passaggi continui tra mondi virtuali e reali. Infine, grazie alla Rete, possono approfondire e conoscere meglio argomenti, temi e fenomeni del nostro mondo e del passato, con una velocità di risposta che nessuna enciclopedia è in grado di fornire.

Accanto a questi aspetti, come di consueto, ne esistono altri di natura più problematica sui quali è opportuno che i genitori focalizzino la loro attenzione educativa. Esiste il rischio concreto di isolarsi dal mondo reale e rinchiudersi in una sorta di "nicchia mediatica". Navigando su Internet i ragazzi possono imbattersi in contenuti falsi e mistificatori, oppure essere influenzati da valori e modelli di comportamento inadeguati o dannosi, diventare vittime di cyberbullismo o essere adescati da adulti potenziali abusanti.

Rispetto a tutti questi rischi, più o meno concreti, non va trascurato l'atteggiamento dei genitori, che possono manifestare ansia e preoccupazione, limitando il dialogo con i propri figli e ricorrendo in modo esclusivo a comportamenti basati sulla sanzione e la punizione.

Vi è quindi anche sul tema di Internet l'esigenza di conoscere meglio i fenomeni e di apprendere qualche possibile pista educativa, che può risultare utile nello svolgimento del proprio ruolo genitoriale.



## LA PUNIZIONE

### LA SITUAZIONE



### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Talvolta, senza volerlo, sono gli stessi genitori a incentivare l'utilizzo del computer o della televisione, in quanto svolgono una comoda funzione di **baby-sitting** a domicilio, che tranquillizza rispetto ai "pericoli della strada". In ogni caso, la navigazione dei propri figli su Internet è spesso fonte di **scontro** in famiglia, e questo per una serie di motivi:

- perché il tempo e le attività che i ragazzi svolgono in Rete sfuggono al **controllo** dei genitori e questo può causare serie preoccupazioni (a quale tipo di contenuti si trovano esposti? In quali contatti possono incorrere?)
- perché sembra che il tempo trascorso navigando in Internet **distolga** i ragazzi dallo studio o da altri tipi di impegni;
- perché sembra che navigando su Internet si allontanino dalla **vita reale**;
- perché non si riesce a capire come facciano a stare **tanto tempo online** e soprattutto perché lo fanno.

A molti genitori, in particolare quelli più ansiosi o quelli che hanno un atteggiamento di diffidenza verso la reale "utilità" di Internet per i propri figli, può capitare di utilizzare Internet come strumento di persuasione o di **punizione**.

Non è altro che una versione moderna del vecchio sistema "bastone e carota", che in passato si serviva di altri mezzi (l'uso del telefono, il permesso di uscire la sera, la visione di programmi televisivi, il divieto di utilizzare il motorino, ecc.).

Eppure, con un po' di realismo è facile capire che:

- arginare la diffusione di Internet tra i giovani è praticamente **impossibile**;
- Internet è ormai parte costitutiva dell'**identità sociale** e personale dei ragazzi: i ragazzi che non hanno la connessione in casa o ne sono privati per punizione, soffrono di tale privazione e si sentono lesi nei loro diritti perché: "*se non sei collegato, sei tagliato fuori*".

Infine, ricordiamoci che quando si va male a scuola o non ci si impegna abbastanza, non è soltanto **colpa di Internet**: può capitare anche a te di rendere meno sul lavoro, soprattutto se stai passando un momento difficile. Anche se oggi le preoccupazioni dell'età infantile ti sembrano poca cosa, dovresti cercare di ricordare che allora ti sembravano di importanza vitale. Uno scarso rendimento a scuola può essere un campanello d'allarme, che dovrebbe farti riflettere sulle possibili cause di tale disagio.

### PISTE EDUCATIVE

Sull'opportunità o meno delle **punizioni** ci sarebbe tanto da dire. In questa sede non intendiamo né incentivarne né scoraggiarne l'utilizzo. Ci limitiamo soltanto a offrire qualche spunto di riflessione, che può aiutare a capire cosa significhi utilizzare Internet come strumento di punizione:

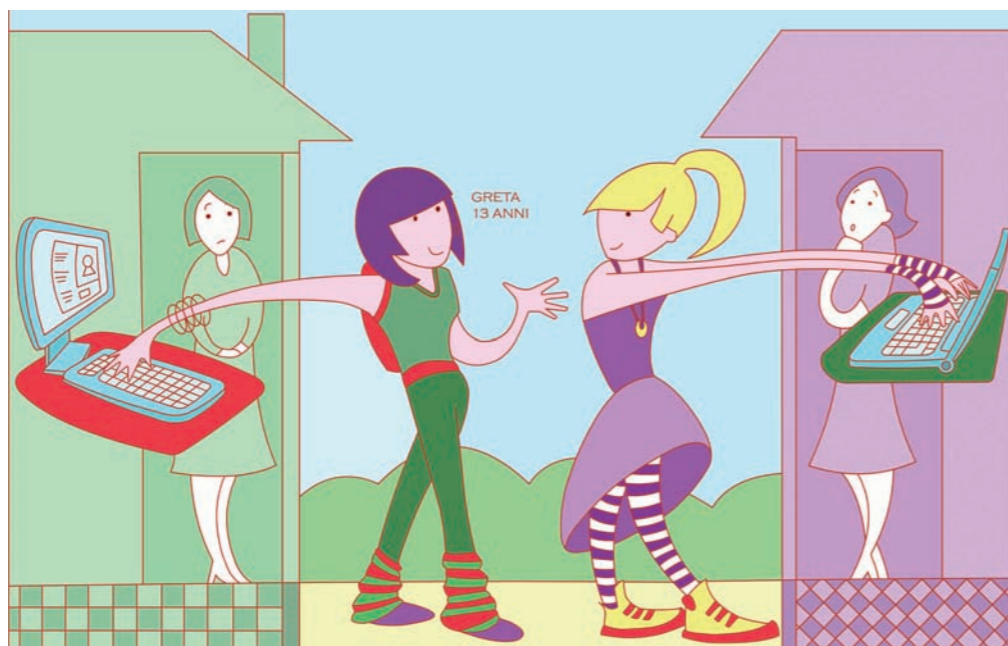
- su Internet ci sono tante cose **utili**, che possono interessare e favorire la crescita dei tuoi figli: staccare la connessione alla rete significa privarli di queste possibilità;
- tieni conto che se tu genitore **torni indietro** sulle decisioni iniziali e neghi l'accesso a Internet, questo può essere considerato ingiusto: "cambi le regole del gioco" mentre il gioco è ancora in corso;
- se togli il computer o stacchi la linea Adsl, mentre tutti gli altri amici continuano a utilizzare Internet, i tuoi figli potrebbero trovare **vie alternative**, lontane dal tuo sguardo, per continuare a navigare (recarsi presso un Internet Point, utilizzare il PC di amici). In questi casi, il contesto "clandestino" in cui utilizzeranno la rete potrebbe favorire comportamenti trasgressivi e potenzialmente a rischio.

#### Qualche piccola accortezza:

- ☛ è opportuno che tu stabilisca **in partenza** che l'utilizzo della Rete richiede una **maturità** che va dimostrata sul campo. Quindi, in caso di comportamento scorretto in Rete, nel fare i compiti o anche su altri fronti, potresti trovarti nella posizione di dover attuare una serie di restrizioni nell'utilizzo di Internet;
- ☛ **aiuta tuo figlio o tua figlia** nei compiti, anche utilizzando il computer per fare delle ricerche su Internet, insieme a compagni e compagne di scuola;
- ☛ il computer può essere utilizzato come risorsa per incentivare i ragazzi a impegnarsi di più nella scuola.

## E TU QUANTI CONTATTI HAI?

### LA SITUAZIONE



### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Il **social network** è il nuovo modo di stare in rete dei giovani. Si tratta di una serie di **reti sociali** create su Internet, che rappresentano per i giovani un prolungamento della loro vita sociale reale. Il social network offre la possibilità di:

- rimanere in contatto con gli amici di tutti i giorni;
- mantenere le amicizie nel tempo;
- farsi nuovi amici, anche sulla base di interessi comuni;
- ricevere attenzione, parlare, essere ascoltati e combattere la solitudine.

I social network sono molto diffusi già tra i pre-adolescenti e con il **progredire dell'età** e di nuovi interessi, cambiano anche gli strumenti e i sistemi di social network utilizzati dai giovani. Per capire meglio il **grande successo** di questo strumento, è importante ricordare che gli adolescenti hanno un forte bisogno di costruirsi una propria **identità personale**, definita e separata da quella della famiglia. Per loro è molto importante socializzare e costruirsi una propria rete (di amici, compagni di scuola, coetanei, ecc.) a cui fare riferimento e i siti di social network offrono loro una **modalità nuova** per rispondere a questo tipo di bisogno. Rispetto ai canali tradizionali di incontro (viaggiare, partecipare a eventi, manifestazioni, ecc.), la Rete e gli strumenti che questa mette a disposizione - come i sistemi di social network -, offre la possibilità di **ampliare le capacità di relazione** e di allargare il numero dei conoscenti. Si tratta di un'occasione preziosa, soprattutto se teniamo conto che gli spazi di aggregazione esterni (cortili, strade, piazze, ecc.), si sono molto ridotti rispetto ai "nostri tempi"; si vive molto di più in casa che fuori, soprattutto nella pre-adolescenza, quando l'autonomia è ancora limitata. Internet offre inoltre la possibilità di **condividere interessi** e aggregarsi ad altre persone con sensibilità e passioni simili, così come un tempo avresti fatto anche tu iscrivendoti ad associazioni o corsi di varia natura. In più, rispetto al passato, Internet offre la possibilità di superare i confini spaziali e geografici; in un istante è possibile entrare in contatto con persone di tutto il mondo.

### PISTE EDUCATIVE

Per un adulto, il bisogno di rimanere continuamente in contatto con gli amici non è sempre così scontato: tu stesso potresti faticare a comprenderlo, così come fatichi a capire l'importanza che assume per i giovani il "numero di **contatti**": sembra che a loro non importi quanto profondo sia un rapporto di amicizia, quanto piuttosto il fatto di avere molti amici online. Qualche piccola accortezza:

- come sempre, una buona **capacità di comunicazione** tra genitori e figli è l'antidoto più efficace contro i rischi che, inevitabilmente, possono insediarsi dietro la Rete;

- una scarsa conoscenza di questi strumenti da parte degli adulti non aiuta, anzi consolida il gap generazionale e aumenta il solco tra genitori e figli. Invece di spaventarti o sentirti inadeguato come genitore di fronte alle nuove tecnologie e alle nuove sfide educative che esse pongono, perché non cerchi di mutare la tua preoccupazione in voglia di occuparti del problema in modo costruttivo, ad esempio chiedendo a tuo figlio o a tua figlia di **insegnarti** qualcosa sul social network?
- **perché non provi, se già non lo fai**, a utilizzare per conto tuo un social network? Potresti capire meglio come funziona il sistema, come ci si sente "dall'altra parte della barricata" e che tipo di bisogni (affettivi, sociali...) questi strumenti permettono di soddisfare;
- **conoscere gli amici dei tuoi figli** ti può aiutare a conoscerli meglio e ti può far capire se l'ambiente che frequentano fuori dalla famiglia è positivo per la loro crescita. Parlane con loro, favorendo anche occasioni di incontro a casa.

### MEDIA DIZIONARIO

**Social network:** i social network sono quei siti che permettono a gruppi di persone di connettersi tra loro via internet. In sostanza, chi si iscrive può entrare in contatto con chiunque frequenti lo stesso ambiente virtuale. Si formano così gruppi di persone che possono essere aggregati per conoscenza casuale, per rapporti di lavoro, per vincoli familiari, ecc. Una volta stabilito il contatto, le persone utilizzano il sito per chiacchierare e condividere foto, video, pensieri e altro. Le piattaforme più diffuse sono: facebook, linkedin, bebo, myspace, netlog, studenti.it, ecc. Tra le problematiche più dibattute che riguardano questi nuovi strumenti della

comunicazione si annoverano quella della privacy (al momento dell'iscrizione sono richiesti molti dati personali) e le questioni che riguardano i minori.

**Contatto:** è la persona che entra a far parte della lista di amici di un determinato profilo. In pratica, quando si vuole aggiungere ai propri contatti una persona che si considera interessante o che si conosce nella realtà, si utilizza un'apposita funzione 'Aggiungi come amico' o 'Aggiungi ai contatti'. Non appena l'altra persona avrà accettato l'amicizia, entra a far parte della lista. È frequente che, tra ragazzi e ragazze, si verifichi una sorta di gara a chi ha più contatti.

## CHE STRESS IL MIO PROFILO

### LA SITUAZIONE

Da un po' di tempo vostro figlio Alessandro (**15 anni**), non fa altro che stare attaccato al computer, e vi chiedete che cosa stia facendo...:

*"Che cosa fai tutto questo tempo al computer? È da un po' che non vai al cinema con i tuoi amici"*

*"Non c'è più bisogno, da quando mi sono iscritto ad una community sul cinema sono conosciuto come Spielberg e mi sto facendo una vera cultura"*

*"beh potresti almeno farti una partita a calcetto ogni tanto"*

*"ma se mi diverto da matti a giocare a calcio online con persone da tutto il mondo... posso finalmente essere Maradona!"*

*"...e allora perché non esci a farti un giro?"*

*"ma no, qui dalla mia stanza posso stare con un mare di persone contemporaneamente: ci sono gli amici di Habbo, quelli di Netlog, quelli su MySpace..."*

*"Bè allora cerca almeno di andare a letto un po' prima"*

*"Ma di notte mi devo occupare di Alex, Ale94, Alexander, Alessandro Magno..."*

*"E chi sono questi qui?"*

*"Sono i miei profili! Se non li curo e li aggiorno ogni notte, non avrei tanti amici online!"*

*"Ma non era più semplice quando eri Alessandro e basta?"*



### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Nei siti di social network, un aspetto importante è costituito dal cosiddetto **profilo**: si tratta molto semplicemente di una pagina web in cui è possibile costruire un “profilo” della propria personalità, attraverso l'utilizzo di immagini, video, testi con riferimento ad interessi personali, pensieri, ecc.

I ragazzi dedicano tempo e attenzione alla cura del proprio “profilo”. Forse questa esigenza ti può sorprendere, ma tutto diventa più comprensibile se provi a ricordare che anche tu, durante l'adolescenza, eri alla ricerca di una tua identità. In qualche caso, addirittura, hai sperimentato molteplici identità, a seconda dei contesti, degli amici che frequentavi, ecc.

Dal tuo punto di vista di genitore, non dovrebbe essere tanto il fatto che tuo figlio o tua figlia sia alla ricerca di un'identità o curi in modo particolare il proprio profilo su Internet a destare la tua preoccupazione; è invece più preoccupante il fatto che trascorra tanto tempo sulla Rete per recuperare una **dimensione affettiva** e un senso di appartenenza che forse sono assenti nella sua vita reale. Forse, solo attraverso la vita online sente di contare qualcosa, di meritare rispetto e riconoscimento.

Dietro l'eccessiva cura del proprio profilo su Internet, vi può essere un ulteriore problema legato al tipo di rapporto che i ragazzi hanno con questo strumento. Per alcuni di loro (non tutti), vi è il rischio che, utilizzando Internet in modo solitario, finiscano con l'isolarsi dal mondo reale e si rinchiudano in una **nicchia mediatica**. Ad esempio, se tuo figlio o tua figlia utilizza Internet nella continuità di una relazione fra amici in carne ed ossa, mantiene comunque un legame con la realtà. Rischi concreti di isolamento sono invece più evidenti nel caso in cui si manifestino comportamenti di “fuga dalla realtà” e le uniche relazioni sono sulla Rete.

Vi sono poi altri problemi legati alla eccessiva cura del proprio profilo su Internet:

- esiste un vero e proprio **stress** psicologico, che può insorgere in quei ragazzi che si dedicano in modo esasperato ad aggiornare continuamente il proprio profilo; per loro, la realtà virtuale e quella reale si fondono: ogni momento e situazione della propria vita viene valutato in funzione di quanto può essere utile ad arricchire la pagina Internet del proprio profilo;
- può inoltre accadere di subire un **furto di identità**, cioè che il proprio profilo personale venga modificato o addirittura **rubato** da terzi, (cioè utilizzato da qualcun altro) come atto di cyberbullismo o di leggerezza da parte di amici; sovente tali comportamenti hanno un impatto assai negativo su chi li subisce, a dimostrazione dell'importanza di tale aspetto nella vita dei ragazzi.

### PISTE EDUCATIVE

Possiamo rimanere **affascinati** o, al contrario, preoccupati per le innumerevoli trasformazioni e opportunità offerte dalla navigazione su Internet o dai Nuovi Media: **infinite identità** e gruppi di riferimento, passaggi continui tra **mondi virtuali** e reali... .

Anche per gli adulti è spesso piacevole **riservarsi** degli **spazi di vita** nei quali è possibile lasciare in disparte il proprio profilo abituale e vivere senza eccessivi condizionamenti situazioni di gioco o di hobby, sperimentare **altre identità**... A volte, la ricerca di “vite parallele” è più forte quando si hanno delle difficoltà personali e di conseguenza si cercano forme di compensazione e di evasione da situazioni troppo dolorose che non si riesce a risolvere.

Se per un adulto è difficile seguire le nuove generazioni in tutte le loro incursioni all'interno di Internet e delle sue reti virtuali, possiamo però comprendere quanto sia eccitante per i nostri figli arricchire la propria personalità con altre identità, inventate di volta in volta.

Allo stesso tempo, tuttavia, vale la pena ricordare loro che è sempre nella dimensione del “mondo reale” che, prima o poi, **dovranno tornare** e che alcune azioni che sembrano confinate alla sfera della virtualità, potrebbero comunque lasciare traccia nel loro stato d'animo, oltre che provocare pericoli a se stessi o ad altri.

Per quanto riguarda invece il rischio di isolamento dalla realtà, più che intervenire sullo strumento Internet è necessario andare alle radici di alcuni comportamenti.

In altre parole, ti dovresti chiedere: per i miei figli, l'utilizzo di Internet è **integrativo** oppure **sostitutivo di relazioni reali**? La loro vita sociale è ricca di amicizie importanti, con persone in carne ed ossa, oppure la Rete è l'unico modo che hanno “per stare insieme agli altri”, per condividere emozioni?

Quindi, se hai la sensazione che i tuoi figli stiano **perdendo il contatto** con la realtà, è importante intervenire subito, aiutandoli a ristabilire i contatti con la quotidianità reale, attraverso la frequentazione di coetanei, la possibilità di praticare sport e di condividere interessi e hobby (musica, cinema, arte, ecc.). Cerca di ravvivare l'attenzione alla vita scolastica, ma soprattutto di comprendere quali sono le difficoltà nel rapportarsi con la vita reale. In alcuni casi, verrebbe da chiedersi se noi stessi, per un certo periodo di tempo, non abbiamo finito con l'escluderli,

vivendo all'interno di un nostro mondo parallelo, fatto di lavoro, di impegni... Un buon inizio per tutti potrebbe essere quello di cercare un **interesse comune**, da coltivare insieme, almeno una volta a settimana.

## MEDIA DIZIONARIO

**Profilo**: per far parte di un social network è necessario iscriversi, inserendo in un'apposita pagina alcune informazioni personali. L'insieme di queste informazioni (età, sesso, nome o nickname, indirizzo, scuola, immagini e video) costituiscono il profilo e possono essere visibili da tutti gli altri utenti del social network oppure solo da utenti selezionati se si decide di rendere il proprio profilo privato. A questo proposito è assolutamente importante riflettere bene sulla scelta dei dati personali che si vogliono rendere pubblici.

**Furto d'identità**: nonostante questa definizione, in realtà non è corretto parlare di “furto”, poiché l'identità in sé non può essere sottratta; ciò che si verifica è la sostituzione di persona, ossia un soggetto finge di essere un altro al fine di trarne un vantaggio

solitamente di natura economica. Nel caso degli adolescenti, il furto viene fatto più comunemente per compiere azioni di cyberbullismo.

Da un punto di vista legale la sostituzione di persona è sanzionata dal codice penale all'art. 494, ma, nel caso non riesca a dimostrare l'avvenuto furto d'identità, la persona vittima dello scambio può andare incontro a diverse conseguenze in caso venga ritenuta responsabile delle azioni criminose.

**Phishing**: è un'attività criminale che si svolge in rete finalizzata ad acquisire informazioni sensibili (nome utente, password, dettagli della carta di credito) fingendosi entità o persone affidabili. Viene attuata per lo più via e-mail, fingendosi, per esempio, una banca o un'agenzia di pagamento via web che richiede informazioni.

## UNO STRANO CASO DI OMONIMIA

### LA SITUAZIONE

Tuo figlio Marco, 11 anni, torna da scuola con novità poco incoraggianti.

*“Mamma la prof. mi ha messo 4 in Storia dell'Arte!”*

*“Non hai studiato?”*

*“Ma sì mamma, ho passato un intero pomeriggio su internet per fare la ricerca su Michelangelo ma lei dice che invece era su Caravaggio”*

*“Scusa ma sul diario che c'era scritto?”*

*“Fare ricerca su Michelangelo Merisi da Caravaggio”*

*“E tu che hai fatto?”*

*“...e io ho digitato su Google Michelangelo... tutto il nome era troppo lungo!”*

*“Se me l'avessi chiesto te l'avrei detto subito che si trattava di due artisti diversi!”*



## UN CLICK CHE TI CAMBIA LA VITA

### LA SITUAZIONE

Connettendoti a Internet da casa ti capita di clickare su uno dei siti segnalati fra i più visitati nella barra del browser. Per un semplice errore di digitazione ti imbatti in un sito che dà consigli scellerati su come perdere peso rapidamente per poter partecipare a una selezione per modelle.

A quel punto la tua mente ripercorre le richieste alimentari di Michela, tua figlia quattordicenne che negli ultimi tempi non fa che mangiare mele e pasta in bianco adducendo la scusa di frequenti mal di pancia.

Proseguendo la tua esplorazione sul sito scopri che vengono riproposte in modo ossessivo foto di ragazze magre da far paura, da assumere come termine di paragone per la propria dieta. Leggendo le citazioni di queste ragazze ti rendi conto che hanno gravi disturbi di alimentazione e così capisci cosa sono i siti **pro-ana**. Non ci avevi mai prestato attenzione... ma chi l'avrebbe detto che la cosa poteva toccarti così da vicino?!

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Internet rappresenta senza dubbio un'enorme fonte di **conoscenza e informazioni**: un'enciclopedia sempre a disposizione, per gli adulti e per i più piccoli.

È questa, forse, la funzione di Internet che gli adulti conoscono e apprezzano maggiormente. Anche tra i bambini più piccoli, secondo le statistiche, lo svolgimento di ricerche rappresenta uno dei motivi principali del primo approccio alla Rete (su questo i bambini sono sollecitati e spesso anche positivamente accompagnati dalla scuola).

Tuttavia, un aspetto spesso trascurato sull'utilizzo precoce di Internet risiede nel rischio che i giovani incorrano in **contenuti falsi** e mistificatori.

A dire il vero, anche per un adulto non è semplice distinguere le informazioni veritiere da quelle irrealistiche o comunque non attendibili. Ciò dipende da quanto si riesce a sviluppare un **approccio critico** alle informazioni e alla valutazione delle fonti.

Anche se la scuola ha ormai accolto Internet tra le fonti più diffuse nella pratica delle cosiddette "ricerche", non sempre gli insegnanti sono attenti a come sono reperite le informazioni, a come i contenuti possono essere compresi, integrati tra di loro, rielaborati all'interno di un lavoro la cui finalità non è soltanto l'acquisizione di nozioni, ma anche lo sviluppo di un proprio senso critico.

Spesso i ragazzi si rivolgono a Internet per soddisfare curiosità personali o per reperire informazioni che riguardano tematiche assai intime, quali ad esempio l'amore, la sessualità, la salute. Questa curiosità li porta a consultare dei siti che offrono consulenze online, fornite da esperti non sempre competenti e, comunque, distanti in termini affettivi dalla vita reale dei ragazzi.

Quasi sempre, questi comportamenti si possono spiegare con la tendenza, tipica dell'adolescenza, di **vivere con riservatezza** certe situazioni, soprattutto rispetto all'ambito familiare. In altri casi, invece, i ragazzi si comportano in questo modo perché hanno una difficoltà di comunicazione e di dialogo con i genitori, oppure perché non hanno nessun amico o amica con cui confidarsi.

La Rete inoltre, come anche la televisione, non si limita a diffondere informazioni, ma crea anche valori e diffonde modelli di comportamento: c'è il pericolo che i più giovani ne rimangano influenzati e che, attraverso le facili occasioni offerte dal web, possano accedere a contenuti inadeguati o dannosi (violenti, razzisti, discriminatori). In alcuni casi, si può correre il rischio di emulare determinati **comportamenti pericolosi**, antisociali o autolesionistici (come è il caso, ad esempio, dei comportamenti alimentari incoraggiati dai siti pro-anoressia, sempre più visitati dagli adolescenti).

### PISTE EDUCATIVE

La **curiosità** è sempre **positiva**. Forse anche tu quando eri più giovane cercavi sul vocabolario il significato di certe parole che in casa non si potevano pronunciare. Molto spesso anche gli adulti vanno su Internet per cercare delle risposte, pur essendo consapevoli che le informazioni che si trovano possono essere contrastanti tra loro oppure, nei casi peggiori, forniscono indicazioni pericolose o dannose.

Se a volte è difficile anche per un adulto fare le opportune distinzioni, per i tuoi figli è ancora più complicato. Cerca di cogliere quindi tutte le occasioni che si presentano per aiutare tuo figlio o tua figlia a **non ricevere passivamente** informazioni: è importante decodificare i messaggi che vengono proposti quotidianamente (dalla pubblicità, dalla televisione, dai giornali...) e metterli a confronto con le proprie opinioni e i propri valori.

Qualche accortezza:

- cerca di **affiancare** tuo figlio o tua figlia quando naviga su Internet: la Rete potrebbe rappresentare un campo da gioco in cui poter stare insieme, per fare una ricerca o soddisfare una semplice curiosità che condividete;
- cerca di trasmettere la capacità di raccogliere le informazioni con senso critico: anche Internet può e deve essere **messo in discussione**, e i ragazzi devono abituarsi a rielaborare in modo personale i contenuti che trovano sulla Rete;
- con il tempo, si diventa abbastanza grandi da non richiedere o non desiderare più la presenza dei genitori al proprio fianco, durante la navigazione. Tuttavia, l'aver condiviso questa pratica ti aiuterà a confidare nelle capacità critiche dei tuoi figli e avrai la forza di lasciarli andare **avanti da soli**. Per loro resterai comunque una guida a cui chiedere aiuto in caso di necessità;
- quanto **spazio di ascolto** ha tuo figlio o tua figlia rispetto a una serie di argomenti su cui spesso c'è timidezza reciproca (i primi interessi per l'altro sesso, la sessualità, l'innamoramento, ecc.)?
- di quali reali possibilità di **confronto e dialogo** gode, sia rispetto a te genitore, sia rispetto agli altri adulti vicini (zii, nonni, insegnanti, ecc.)? Queste figure andrebbero valorizzate adeguatamente, in quanto, pur mantenendo un ruolo adulto, consentono spesso una maggiore libertà d'espressione rispetto a quella che può offrire un genitore.

### MEDIA DIZIONARIO

**siti pro-ana**: ossia siti pro anoressia, siti web nei quali si esalta la magrezza e che forniscono consigli su come dimagrire senza farsi scoprire. Il fenomeno "pro-ana", nato negli USA, coinvolge soprattutto ragazze dai 12 anni in su, ma comincia a diffondersi anche tra i maschi. È difficile entrare in questi contesti (forum, chat, siti web, blog, ecc.) poiché è necessario superare una vera e propria ammissione da parte del titolare del sito. Il fenomeno, pericoloso e grave, ha un risvolto anche sociale che spesso viene visto - soprattutto dalle più

giovani - come una sorta di moda da seguire per dimagrire.

www.nuke.timshell.it è il sito del **progetto Timshel** (parte di un protocollo di intesa tra il **Ministro della Salute e il Ministro della Gioventù**) che ha come obiettivo primario quello di promuovere iniziative di informazione e di comunicazione, volte a sensibilizzare la popolazione e, in particolare i giovani, sulla rilevanza di uno stile di vita attivo, quale efficace strumento per la prevenzione dei rischi per la salute.

## VIETATO AI MINORI

### LA SITUAZIONE

*"Ciao Bruno come stai? È un bel po' che non ci si vede!"*

*"Ciao Laura, tutto ok. Tu come stai? E tuo figlio? Quanti anni ha adesso?"*

*"Ha quasi 14 anni"*

*"Incredibile, mi sembra ieri che andava all'asilo..."*

*"E già, il tempo passa velocemente..."*

*"Vedrai che fra un po' ti porta pure la ragazza a casa!"*

*"Non credo, non mi sembra interessato all'argomento ragazze..."*

*"Ma dai, non scherzare... lo sai che pure mio figlio ha la stessa età del tuo... l'altro giorno per curiosità ho guardato nella cronologia dei siti che ha visitato l'ultima settimana su Internet e non ti dico quello che ho trovato... di tutto di più! Il tuo non usa Internet?"*

*"Sì, ma..."*

*"Ti consiglio di dare un'occhiatina alla cronologia dei siti... e poi fammi sapere!"*

*"Oddio... la cronologia dei siti... e come si fa?"*

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Le statistiche disponibili affermano che il 90% degli adolescenti maschi guarda **pornografia** su Internet.

Secondo gli studiosi del fenomeno, da qualche tempo si registra anche nelle femmine una crescente tendenza nella visione di siti pornografici. In genere, la visione dei contenuti pornografici

presenti su Internet **non viene percepita come un problema** da parte dei ragazzi, che non colgono in tale comportamento particolari rischi e conseguenze negative. In realtà, tale pratica, sempre esistita in altre forme, soddisfa le naturali curiosità sessuali dei ragazzi, per lo più maschi, di questa età; solo che in passato il canale di diffusione di immagini e informazioni non era Internet ma erano le riviste specializzate, i film e i racconti tra coetanei. Gli effetti negativi dell'esposizione a materiale pornografico aumentano in relazione alla natura delle immagini, al livello di perversione sotteso, alla frequenza e all'intensità dell'esposizione stessa e ovviamente all'età e alla maturità dei ragazzi. Nei bambini più piccoli, la visione di immagini pornografiche è inquietante, perché non hanno ancora raggiunto un livello di maturità adeguato (da nessun punto di vista, affettivo, mentale e fisico) per poter vivere e sperimentare la sessualità; inoltre la pornografia dà **informazioni** riduttive sulla sessualità e sull'amore, e questo tanto più quanto sono carenti le informazioni che già si possiedono sul tema. Crescendo, in corrispondenza dello sviluppo psicofisico, aumenta la curiosità verso la sessualità, ma ad essa non corrisponde immediatamente una adeguata capacità sul piano delle emozioni. Gli adolescenti più maturi, che hanno ricevuto un'adeguata educazione sessuale, potrebbero inizialmente essere attratti dalla pornografia, e perdere con il tempo questo tipo di interesse, in relazione alla loro crescente capacità di intrattenere con persone concrete le prime esperienze sessuali.

### PISTE EDUCATIVE

L'esposizione alla pornografia rappresenta una delle **paure più diffuse** tra i genitori. Non devi tuttavia dimenticare che la **curiosità** verso la sessualità è un fatto normale, che corrisponde alle pulsioni e alle spinte ormonali tipiche dell'adolescenza. Deve invece preoccupare il **messaggio** riduttivo della sessualità trasmesso dalla pornografia. Non è sempre facile trovare un equilibrio tra la necessità di consentire ai figli di percorrere autonomamente la scoperta della loro dimensione sessuale e il dovere di proteggerli da esperienze troppo precoci che possono esporli a influenze sbagliate e fuorvianti. Su questi argomenti c'è poco dialogo con i genitori e il gap generazionale sui temi sessuali è sempre più evidente.

Qualche piccola accortezza:

- è forse imbarazzante ammetterlo, ma anche in età evolutiva esistono desideri sessuali. Non negare quindi tali pulsioni e permetti ai tuoi figli di esprimere domande e ricevere un'educazione sessuale adeguata, per affrontare la sessualità secondo tempi e modi adeguati all'età;
- se tuo figlio o tua figlia, ancora bambino o bambina, si imbatte in immagini pornografiche, cerca di superare l'imbarazzo e spiega con parole e immagini adatte alla sua età, che:
  - quelle rappresentazioni ritraggono un modo di stare insieme che riguarda gli adulti;
  - da bambini esistono altre modalità per dare e ricevere affetto: baci, parole, gesti, abbracci...
- evita di soffermarti su spiegazioni "tecniche", per non invadere ulteriormente la mente di tuo figlio o di tua figlia con modalità spesso perverse di comportamento sessuale;
- trasmetti l'idea che l'importante, nella sessualità, è il rispetto della persona e il **consenso reciproco**; anche un semplice bacio, non desiderato, può rappresentare una violenza. Questo consentirà di interpretare come inadeguate molte immagini di pornografia; nel variegato repertorio delle immagini pornografiche, possono infatti spesso esserci anche comportamenti sessuali di tipo perverso, non necessariamente gradite da tutti gli adulti.

### LA SITUAZIONE

## ANCH'IO HO IL DIRITTO DI NAVIGARE





COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Pur riconoscendo le importanti opportunità di crescita offerte da Internet, molti genitori si rendono conto che non è corretto lasciare dei bambini troppo piccoli soli davanti al computer. Dato che non è sempre possibile affiancare i propri figli durante la navigazione, una delle soluzioni è quella di installare sul PC di casa un **filtro**, che può aiutare a selezionare e controllare il tipo di navigazione sulla rete Internet.

Nella realtà dei fatti, le statistiche dimostrano che l'Italia è uno dei paesi europei in cui sono utilizzati di meno i filtri in famiglia, anche perché non tutti i genitori ne conoscono l'esistenza o sanno come installarli. In questo i genitori, soprattutto quelli meno competenti tecnicamente, non sono aiutati dai ragazzi che, com'è ovvio, **non hanno nessun interesse a informare i propri genitori** sulla possibilità di installare un filtro sul computer di casa.

L'utilizzo di certi tipi di filtri tradisce la presenza di un'eccessiva **ansia da controllo** da parte di alcuni genitori. Vi sono filtri che inseguono il genitore dovunque, informandolo di tutte le ricerche e azioni compiute dai figli su Internet (inviando un SMS ai genitori quando vengono digitate determinate parole, prevedendo addirittura la possibilità di visualizzare in diretta quanto si sta scrivendo sul computer, ecc.)

Ricorda che il filtro è sicuramente utile per i bambini più piccoli ma può divenire **elemento di conflitto**:

- se i tuoi figli sono più grandi, si sentono **penalizzati**, controllati e trattati "come bambini";
- un filtro **troppo rigido** impedisce di soddisfare tutta una serie di bisogni tipici dell'età adolescenziale: vivere momenti di autonomia, di indipendenza e di trasgressione, di piccoli spazi di "intimità segrete";
- filtri troppo rigidi, che escludono dalla navigazione un numero eccessivo di siti, possono spingere i più grandi a **rimuovere il filtro**, oppure a cercare "**modalità alternative**" per reperire i contenuti che interessano. Se ci pensi bene, tali modalità (ad esempio, recarsi in un internet caffè o navigare da casa di amici) sono ancora più difficili da vigilare da parte tua;
- l'atteggiamento di controllo dei genitori è spesso diverso a seconda del **sexo del figlio**: come in altri ambiti educativi, si è in genere più protettivi e restrittivi nei confronti delle figlie femmine, trascurando i maschietti e dimenticando che anche loro possono essere vittime, di questo o altri tipi di pericoli.

PISTE EDUCATIVE

I contenuti della Rete ai quali accedono i tuoi figli devono essere **adatti alla fase evolutiva** che stanno attraversando: hanno tutto il **diritto** di ricevere informazioni che sono in grado di valutare e di arricchire di significato. Allo stesso tempo, hanno anche il diritto di non incorrere prima del tempo in situazioni che possono metterli in crisi (per sgradevolezza, eccesso di ansia, ecc.). La navigazione incontrollata rischia di abbandonarli a incontri casuali e non previsti, ad entità anonime e lontane, mosse da finalità commerciali o potenzialmente nocive.

**Non delegare al filtro** le tue funzioni e responsabilità genitoriali. Dato che non c'è un'età precisa in cui si è in grado di utilizzare in completa sicurezza i Nuovi Media, è fondamentale che tu, in quanto genitore, faccia una scelta consapevole, verificando se tuo figlio o tua figlia ha la capacità critica, l'autonomia di giudizio, il senso di responsabilità, le competenze tecniche necessarie per utilizzare Internet in modo consapevole e sicuro.

Tieni conto poi che i ragazzi **non sono solamente vittime** passive della Rete: soprattutto a partire da una certa età, sono persone attive, con risorse autonome, in grado di decifrare i segnali che arrivano dall'esterno e attivare opportuni comportamenti di difesa. Più che proteggere i tuoi figli con filtri e altri apparati tecnici, cerca di trasformare le loro potenzialità in reali capacità.

Qualche piccola accortezza:

- ☛ in presenza di **figli piccoli**, può avere senso **negare** l'utilizzo in autonomia di Internet oppure affiancarli durante la navigazione;
- ☛ al momento di **scegliere e installare un filtro** cerca di condividere con i diretti interessati le motivazioni, il funzionamento, i vantaggi, le restrizioni, ecc. Ti aiuterà a diminuire il livello di conflittualità;
- ☛ è importante **adattare il filtro all'età** e allo sviluppo psico-fisico dei tuoi figli. Rispetta fin dove è possibile il loro desiderio di indipendenza e autonomia, anche nell'utilizzo di Internet. Se poi hai figli di **età diversa**, non penalizzare troppo i più grandi, ma regola il livello di protezione del filtro in funzione dell'età di ciascun membro della famiglia;
- ☛ ricordati che il gioco non finisce una volta installato il filtro: dovrai dedicare del tempo alla sua gestione tecnica per **aggiornarlo** e adeguarlo all'età;
- ☛ valorizza la presenza di fratelli o sorelle maggiori per far capire che, crescendo, anche i più piccoli potranno utilizzare Internet da soli, quando avranno l'età giusta.

MEDIA DIZIONARIO

**Filtri sui contenuti:** il filtro è un software che stabilisce quali contenuti sono disponibili su un singolo computer o su una rete; può servire a prevenire la visione di contenuti inadeguati all'utenza più giovane. Ne esistono di vari tipi: walled garden o biblioteca di casa, ha un numero di siti limitato a cui si può accedere, tutto il resto è escluso (white list: è il contrario della blacklist e identifica una lista di siti cui è concesso l'accesso, mentre tutti i siti non presenti in elenco sono automaticamente bloccati e inaccessibili, a meno che non si conosca una password.); parental control è un termine inglese che viene tradotto con l'espressione **filtro famiglia**. Si tratta di un sistema software

attraverso cui è possibile selezionare le pagine su internet in base ad alcuni criteri. Con questo sistema è possibile evitare l'esposizione dei bambini a contenuti considerati inadeguati da parte dei genitori.

Può essere fatto in due modi:

1. direttamente sul computer di casa: il software installato fa una rapida scansione della pagina che si apre e valuta, in base ai criteri definiti dall'utente, se visualizzare la pagina o meno;
2. attraverso l'Internet Service Provider (ISP, che fornisce la connessione) che offre un servizio di blocco delle pagine ritenute inadeguate in base ad una lista nera di siti (black list).

TUTTO SOLO... MA NON TROPPO

LA SITUAZIONE

Vostro figlio Alex (**13 anni**) è sempre stato appassionato al mondo della tecnologia. Già quando faceva le elementari si divertiva a smontare e rimontare i giocattoli... Proprio in questi giorni appena torna da scuola si incolla davanti al PC ed è rarissimo che esca di casa... Vi dice di essere appena entrato in un gruppo di amici online con cui può finalmente scambiare materiale sul suo gruppo rock preferito, conosciuto da pochi. Voi siete preoccupati, perché vi sembra che ultimamente Alex abbia trascorso più tempo su Internet che con i suoi amici di sempre, ma lui prova a rassicurarvi: "*Ma guardate che io conosco un sacco di gente su Internet... ed è gente che mi piace di più dei miei compagni di scuola! E poi anche loro sono in 'carne e ossa', con alcuni ci siamo anche incontrati di persona!*" "*Ma come? Dove? Quando? Non ci hai detto niente!*"

COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Non sempre al desiderio di avviare relazioni e amicizie su Internet corrisponde una carenza di relazioni nella vita reale. Il **confine** tra virtuale e reale è infatti sempre più sottile:

- molte delle persone con cui i tuoi figli entrano in contatto via Internet sono proprio gli amici che hanno lasciato cinque minuti prima, a scuola o in palestra;
- può capitare che persone conosciute online vengano poi realmente incontrate e con esse si instauri un rapporto d'amicizia;
- dietro gli scambi online di emozioni, esperienze e opinioni, ci sono comunque persone vere.

Sempre più spesso, i giovani organizzano un **appuntamento** per incontrare di persona i "contatti" che hanno conosciuto in Rete. In molti casi si tratta di un "amico di amici"; oppure si può trattare di una persona completamente nuova, con cui si condividono interessi e magari anche il luogo di residenza.

Il fatto di non conoscersi personalmente può favorire tra i ragazzi lo scambio di intimità e confidenze. In certi casi, l'**idealizzazione** dell'altro o dell'altra può spingersi a tal punto che il desiderio di conoscersi diventa quasi irrefrenabile. All'incontro di persona può corrispondere tuttavia un certo grado di **delusione**, in quanto la realtà non corrisponde sempre all'immaginazione.

La possibilità di entrare in contatto diretto con persone conosciute inizialmente online suscita nei genitori **ansia e preoccupazione**. Questo tipo di ansia dipende dalla difficoltà degli adulti



a comprendere questo nuovo modo di vivere le relazioni di amicizia. Inoltre, i genitori sentono che in questo tipo di situazioni non è possibile avere il pieno controllo sul comportamento dei propri figli.

Ma un appuntamento con degli sconosciuti incontrati su Internet, è davvero più rischioso che andare a una festa il sabato sera o in vacanza studio all'estero? Come comportarsi allora?

### PISTE EDUCATIVE

Anche in questo caso, come in altre occasioni della vita, è importante trovare un equilibrio tra il riconoscimento dell'autonomia e la necessità di proteggere i tuoi figli in modo adeguato alla loro età e maturità. Purtroppo, la ricerca serena di questo equilibrio è spesso influenzata dall'ansia che puoi provare quando scopri che vogliono incontrarsi con degli sconosciuti, per di più incontrati sulla Rete. A questo riguardo, vi sono aspetti importanti su cui riflettere:

- in primo luogo, è importante **non drammatizzare** necessariamente questo tipo di eventi: dietro l'incontro con persone conosciute online ci può essere una nuova piacevole amicizia, così come rischiosi imprevisti;
- non dovrebbe essere l'ansia dei genitori a **influenzare i comportamenti** e le scelte dei figli;
- la tua ansia può **aumentare** o diminuire secondo fattori diversi, tra cui l'età dei ragazzi e il loro grado di maturità psico-fisica;
- l'ansia dipende soprattutto dal **tipo di rapporto** e dal **grado di fiducia** che hai con i tuoi figli: maggiore sarà il grado di contatto e di dialogo che riuscirai a mantenere con loro e più facilmente sentiranno il desiderio di raccontarti le loro esperienze, le loro difficoltà, il loro stato d'animo. In questo modo, potrai valutare meglio il loro desiderio di conoscere un amico virtuale...
- ricordati infine che può essere utile **condividere** con i ragazzi la tua ansia, spiegando le ragioni dei tuoi sentimenti.

Una volta che tuo figlio o tua figlia ha deciso, anche ascoltando il tuo parere, di incontrare una persona conosciuta su Internet, puoi condividere alcune precauzioni:

- è importante che non si accinga a incontrare nessuno da solo o da sola senza avverti avvisato;
- la "prima volta" potresti andare anche tu oppure, se l'età non lo consente più, far decidere a lui o a lei con chi desidera andare;
- suggerisci di non andare mai a casa di nessuna persona conosciuta online e di favorire invece luoghi pubblici;
- fatti sempre comunicare in precedenza l'indirizzo e l'orario degli appuntamenti.

Infine, un discorso a parte ma altrettanto importante, dovrebbe essere fatto sulla tutela della propria privacy online. Quali sono le informazioni che è possibile condividere in Rete e quali è meglio rimangano personali e quali sono le cautele necessarie per evitare di rilasciare troppi dati senza nemmeno accorgersene. Le informazioni che si mettono online sono accessibili a tutti e possono rendere i ragazzi identificabili esponendoli a rischi con conseguenze anche gravi (come nel caso dell'adescamento da parte di adulti potenziali abusanti o di alcune forme di cyberbullismo).

Questo tipo di inconvenienti accadono più frequentemente quando il coinvolgimento emotivo è molto elevato, e non si riesce a valutare in modo lucido quali possono essere le conseguenze dei propri comportamenti.

## SALTO NEL BUIO

### LA SITUAZIONE

Ultimamente tua figlia Mara di 13 anni è silenziosa con voi, molto agitata, sente sempre il bisogno di *parlottare* con le sue amiche...vi accorgete inoltre che tende stare al computer fino a tarda sera, contravvenendo alla regola di non superare un certo orario nell'utilizzo di computer e Internet. Un giorno, rientrando a casa prima del previsto, vi accorgete che Mara spegne improvvisamente il computer, con l'atteggiamento di chi viene colto in flagrante.

A questo punto decidete che è arrivato il momento di parlarle apertamente: Mara si confida, un po' in imbarazzo, ma contenta di potersi finalmente aprire e vi rivela di avere un flirt virtuale con una persona conosciuta in Internet, un presunto diciottenne che ormai da giorni preme per poterla conoscere.

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Il timore che i propri figli possano venire adescati su Internet o attraverso i cellulari da adulti potenziali abusanti è molto diffuso tra i genitori. La fascia d'età più a rischio sembra essere quella dei pre-adolescenti (11-14 anni). Non a caso, è l'età in cui i cambiamenti del corpo e le pulsioni sessuali sono molto evidenti, ma allo stesso tempo non si riscontra una completa maturità, né sul piano fisico, né su quello psicologico.

Può esserti utile sapere che gli adulti interessati sessualmente ai minori utilizzano gli strumenti (chat, SMS, social network, ecc) messi a disposizione dalla Rete (ma anche dai cellulari) per entrare in contatto con ragazzi e ragazze. Esiste, inoltre, una tecnica di manipolazione psicologica, denominata *grooming* (dall'inglese "groom" - curare, prendersi cura) che gli adulti potenziali abusanti utilizzano online, per indurre i ragazzi e/o le ragazze a superare le resistenze emotive e instaurare una relazione intima e/o sessualizzata con l'adulto.

Questa tecnica si sviluppa in tre fasi distinte:

- in genere dopo i primi contatti, che possono avvenire tramite una chat-room o un social network, il potenziale abusante si **informa** sul livello di "privacy" nel quale si svolge il contatto con il minore (dove è situato il computer in casa, se i genitori sono presenti, ecc.);
- dopo aver ottenuto queste informazioni, avvia un processo finalizzato a conquistare la fiducia, ad esempio condividendo interessi comuni (musica, attori/attrici preferiti, hobby, ecc.) per passare poi a confidenze di natura sempre più privata e intima. In questa fase può verificarsi lo scambio di immagini, non sempre a sfondo sessuale (almeno in una prima fase);
- quando l'adulto è certo di non correre il rischio di essere scoperto, inizia la fase dell'**esclusività**, che rende impenetrabile la relazione a esterni. È in questa fase che può avvenire la produzione, l'invio o lo scambio di immagini a sfondo sessuale esplicito e la richiesta di un incontro offline. Spesso il materiale pedopornografico può essere utilizzato dall'adulto per normalizzare la relazione sessualizzata tra adulto e minore; a volte, il minore stesso viene sollecitato a inviare sue immagini e/o video. Le stesse immagini oppure i testi inviati dal minore in cui, ingenuamente può avere confessato, ad esempio, le sue fantasie sessuali, possono poi essere utilizzate in forma ricattatoria in seguito ad un suo eventuale rifiuto nel continuare il rapporto online o nell'avviare una vera e propria relazione sessuale.

Più volte abbiamo scritto che i giovani non sono passivi navigatori della Rete; è vero, ci può essere chi li adesci, ma va anche specificato che in molti casi sono gli stessi ragazzi e ragazze a utilizzare Internet per scopi inadeguati o per avere informazioni e sollecitazioni di natura sessuale.

Inoltre, contrariamente a quanto si può pensare, non sono solo le ragazze a essere esposte a questa tipologia di rischio; i ragazzi maschi, disorientati rispetto alla costruzione della propria identità e orientamento sessuale, possono essere particolarmente vulnerabili e quindi ugualmente esposti alla possibilità di entrare in contatto con adulti potenziali abusanti. Come puoi notare, sono molti i punti su cui è possibile intervenire per evitare che i tuoi figli si esponano al rischio di adescamento. L'educazione sessuale riveste in tal senso grande importanza, e può essere considerata la forma principale di prevenzione contro l'abuso sessuale.

### PISTE EDUCATIVE

I tuoi figli possono assistere fin da piccoli a comportamenti a sfondo sessuale: immagini di sesso in TV, prostitute e loro clienti per strada, effusioni tra passanti al parco, ecc. È importante allora che attraverso tempi, modi e parole adatti alla loro età e maturità, ricevano informazioni e ascolto sulla sessualità. Ricordati poi che se il rapporto con te genitore è sano, è probabile che in caso di difficoltà, si rivolgano subito alla famiglia, a cui si chiede di prestare attenzione verso questo tipo di richieste di ascolto e attenzione.

#### Qualche piccola accortezza:

- aiuta i tuoi figli a entrare in contatto con i loro **sentimenti** e a esprimerli: questo li aiuterà a gestire adeguatamente i contatti con le persone conosciute in Rete, non alimentando e respingendo, ad esempio, eventuali tentativi di adescamento;
- cerca di spiegare con parole e rappresentazioni adeguate all'età che l'atto sessuale si basa sul rispetto reciproco;
- cerca di vigilare, con attenzione e discrezione, su come i tuoi figli **trascorrono il proprio tempo**, su cosa fanno, chi incontrano, qual è il centro dei loro interessi del momento;
- può accadere che commettano qualche errore o qualche azione di cui si vergognano. È anche probabile che abbiano difficoltà a confidarsi con te e a chiederti aiuto. È importante far sentire loro, sin da piccoli, che possono sempre **contare su di te**, qualsiasi cosa abbiano fatto. Puoi ricordare loro che anche tu hai commesso degli errori di cui ti sei pentito o

- pentita e di quanto teme il giudizio dei tuoi genitori, pensando che non ti avrebbero compreso o compresa.
- è giusto trasmettere ai nostri figli sentimenti di fiducia verso gli altri, ricordando però di conservare anche una certa cautela: non tutti possono essere meritevoli della nostra fiducia.

## MEDIA DIZIONARIO

**Peer to peer (P2P):** questa espressione letteralmente significa "rete paritaria". Normalmente i dati scambiati su Internet passano attraverso dei computer principali chiamati **server**. Nel P2P i computer server sono tutti alla pari e scambiano i dati direttamente tra di loro, senza passare dal computer principale. In questo modo qualsiasi computer può avviare o completare una transazione (anche il nostro computer di casa). L'esempio classico di P2P è la rete per la condivisione di file (meglio noto come *file sharing*), tra i programmi più conosciuti

citiamo: eMule, eDonkey, Gnutella, ecc. Il fenomeno del P2P è divenuto noto soprattutto al fine di ricercare e scambiare file musicali, video, software. Questo tipo di utilizzo è da considerarsi illegale quando viola il Diritto d'Autore.

**Download:** nel mondo dell'informatica il download (in italiano, *scaricamento*) è l'azione di ricevere o prelevare dalla rete (es. da un sito web) un file, trasferendolo sul disco rigido del computer o su altra periferica.

## IL BUON ESEMPIO

### LA SITUAZIONE

*"Ragazzi, qualcuno di voi mi può scaricare da Internet qualche cartone animato, che costano cari e mia figlia ne chiede sempre di nuovi...?"*

Alla richiesta della professoressa di matematica, almeno metà della classe alza la mano, risponde ad alta voce, offre la propria disponibilità...

*"Prof... quanti ne vuole... stasera mi metto al PC con mio padre e domani le porto tutti i cartoni degli ultimi dieci anni!"*

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

L'utilizzo di programmi per scaricare film, musica e altro materiale da Internet è molto comune tra i giovani. Ma anche tra gli adulti questo tipo di comportamento comincia a essere diffuso in modo significativo.

A volte questi comportamenti sono appresi in famiglia, o in seguito alle richieste di qualche adulto: molti genitori ricorrono alla rete Internet per scaricare film, cartoni animati, dischi, videogiochi, programmi, ecc. In questo modo è possibile rintracciare prodotti fuori commercio, ma anche **risparmiare denaro** nell'acquisto di nuovi articoli.

Molti bambini hanno visto "da sempre" i loro stessi genitori scaricare musica o film da Internet. In tal modo si finisce con il trasmettere una **visione tollerante e positiva** di tali comportamenti. Ricordati che questa pratica ha delle implicazioni etiche ed educative, nonché di tipo giuridico: si tratta infatti di un utilizzo illegale della Rete, in quanto lede il Diritto d'Autore. Bisogna riconoscere tuttavia che su questo argomento esiste un ampio dibattito tra coloro che vorrebbero maggiore libertà nell'utilizzo di Internet e altri che invece insistono nella necessità di proteggere prodotti e servizi dal mercato illegale.

### PISTE EDUCATIVE

In qualità di genitore, almeno fino a quando certe pratiche rimarranno illegali, è importante porsi il problema di quale tipo di esempio stai dando, in diverse possibili situazioni: quando sei tu in prima persona a fare uso di certe funzionalità; quando ti ritrovi a chiedere ai ragazzi di procurarti dei film; quando assisti passivamente a questo tipo di comportamenti in famiglia...

Come puoi condividere con i tuoi figli il rispetto delle regole, anche quando sarebbe molto più conveniente aggirarle? Come dare significato a divieti che ti sembrano astratti? Il fatto che stai scaricando un film o una canzone prodotti da una potente multinazionale dello spettacolo, giustifica il **download** illegale?

Non è questa la sede per riflettere sugli aspetti etici che regolano il mercato della musica, del cinema, ecc. Ma una piccola riflessione la possiamo condividere, anche con i più giovani: dietro un film o una canzone, c'è il lavoro di tante persone (che hanno recitato, fotografato, cantato, suonato...). Queste persone hanno diritto a ricevere un compenso, proprio per poter continuare a svolgere quel lavoro e a esprimere così la loro arte.

Ricordiamoci che spesso i più giovani non conoscono la legge e pensano che scaricare sia legalmente consentito. È quindi importante informarli, spiegare loro quali sono le motivazioni per cui esiste tale normativa e che, la si condivida o meno, è doveroso rispettarla (anche per non incorrere nelle sanzioni piuttosto elevate previste dalla legge!).

Oltre ai risvolti educativi già segnalati, ricordati di **non sottovalutare** una serie di **rischi tecnici**:

- i nomi dei file che si vogliono scaricare spesso non corrispondono ai loro contenuti reali: a volte, invece di scaricare un cartone, un film o una canzone, ci si ritrova con immagini pornografiche o anche pedopornografiche. In questo caso, a seconda del programma che si sta usando, può essere utile guardare nella guida per capire come scoprire i fake, ossia i file che hanno un nome falso. Nel caso ti capiti di scaricare del materiale pedopornografico, ricorda che si tratta di materiale illegale, puoi segnalarlo sul sito [www.stop-it.org](http://www.stop-it.org) o direttamente alla Polizia Postale.
- vi è il rischio di scaricare virus o file che permettono ad altri utenti di controllare il computer e/o di scoprire le password. È quindi necessario avviare la scansione con l'antivirus di ogni file scaricato, prima dell'apertura;
- è infine importante non condividere in una rete di P2P tutto l'hard disk, specialmente le cartelle sensibili o i file personali, altrimenti altri utenti avranno libero accesso a tutto ciò che è contenuto nel tuo computer, compresi una serie di dati riservati che non puoi sapere dove andranno a finire.



# I VIDEOGIOCHI

**N**on tutti i genitori di oggi hanno familiarità con i videogiochi né li apprezzano particolarmente. Alcuni li temono, perché preoccupati che tali strumenti possano occupare esageratamente il tempo e la mente dei loro figli. E tuttavia se alcuni rischi esistono, come per tanti altri strumenti tecnologici e non, molto dipende da come sono utilizzati e da cosa rappresentano nella vita dei ragazzi.

L'età in cui si comincia a giocare con i videogiochi sta diventando sempre più bassa; questo perché, probabilmente, il videogioco soddisfa una serie di bisogni che in passato venivano soddisfatti con altri tipi di giochi e attività. Con i videogiochi, infatti, i ragazzi si divertono, provano l'ebbrezza di rischiare, di sfidare se stessi e gli altri, di combattere la noia, di sentirsi uguali agli altri, di socializzare.

Il tutto è reso più complesso dalla crescente diffusione di strumenti portatili o multimediali, sempre più sofisticati, che possono favorire comportamenti di dipendenza, anche a causa della forte pressione sociale a conformarsi, a comprare una console perché *“ce l'hanno tutti”*.

Inoltre, la diffusione del gioco online determina nuove sfide ma anche nuovi problemi, in quanto nel gioco online vengono a crearsi gli stessi problemi di sicurezza che si trovano nell'utilizzo di Internet (la tutela della privacy, il contatto con persone potenzialmente pericolose, ecc.).

Per questi motivi, il videogioco chiama in causa precise responsabilità adulte e genitoriali, su cui è necessario riflettere, anche perché su questo tipo di attività multimediale è particolarmente evidente il gap tecnico fra genitori e figli.

## NON HA L'ETA'

### LA SITUAZIONE

Ti trovi nella sala d'aspetto del pediatra e tuo figlio Andrea (6 anni) è completamente rapito nel guardare un altro bambino di 8 anni che sta giocando freneticamente a un videogioco portatile e un ragazzo di 12 anni intento in un altro gioco.

Vedendoti incuriosita, la mamma di quest'altro bambino prova ad attaccare bottone:

*"Eh, per il suo compleanno ci ha chiesto la Nintendo DS e non abbiamo potuto dirgli di no, ce l'hanno tutti!"*

Tu provi a replicare timidamente:

*"Eh ma per lui è un po' presto, ha solo 6 anni".*

Allora lei prosegue con tono ineluttabile: *"Beh, mio figlio ha cominciato anche prima. Di solito si comincia a 5 anni con il Gameboy, poi si passa alla Nintendo DS e poi si finisce con quella lì, la PSP - indicando il ragazzo di 12 anni - quando sono un po' più grandicelli!"*.

Tu non rispondi e ti chiedi, guardando tuo figlio tutto eccitato: *"... ma dovrò comprarglielo anch'io?"*.

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

L'età in cui si comincia a giocare con i videogiochi è **sempre più bassa**. Bambini e ragazzi soddisfano con essi bisogni importanti: si divertono, sfidano se stessi e gli altri, combattono la noia, socializzano.

I videogiochi consentono di familiarizzare presto con le tecnologie, stimolano la coordinazione oculo-manuale, favoriscono un certo tipo di ragionamento. Nel caso dei videogiochi online, che prevedono spesso comunità virtuali attraverso cui si entra in contatto con altri giocatori, il videogioco svolge anche un'importante funzione di socializzazione e relazione.

Come per il cellulare, può accadere che i videogiochi siano regalati da amici e parenti, senza consultarti o darti modo di riflettere e dare eventualmente il tuo **consenso**.

La necessità di una riflessione su tale argomento nasce dal fatto che questi giochi possono avere un **impatto significativo** sulla vita dei tuoi figli, da diversi punti di vista: il tempo trascorso a giocare, il rischio di dipendenza e di isolamento, l'esposizione a contenuti dannosi e inadeguati, la possibilità di entrare in contatto con persone potenzialmente pericolose.

### PISTE EDUCATIVE

È bene che **cominci a prepararti**, se ancora non hai avuto l'occasione per farlo, ma nei prossimi anni dovrai conoscere meglio il mondo dei videogiochi e delle console portatili, poiché entreranno sicuramente nel mondo dei tuoi figli: ti chiederanno di poterci giocare, ne parleranno con gli amici, vorranno riceverli come regalo di Natale o per il loro compleanno.

Come accade per il computer o per il cellulare, vi sono genitori completamente a favore e altri che sono assolutamente contrari ai videogiochi. Alcuni genitori ad esempio sono favorevoli alla console perché in questo modo i figli non diventano "dipendenti" dal computer; altri, invece, sono contrari e preferiscono gli impegni sportivi o le attività all'aperto.

In entrambi i casi, è opportuno che i genitori mantengano un atteggiamento di dialogo e una forte attenzione educativa, in modo da poter comprendere meglio le esigenze, le difficoltà e le ansie dei propri figli. Per esempio, anche se tuo figlio o tua figlia gioca all'aperto, è comunque necessario chiedersi cosa fa tutto quel tempo fuori e chi frequenta. Allo stesso modo, in presenza di ragazzi che dedicano un tempo eccessivo ai videogiochi, ci si dovrebbe interrogare su quanto possa essere controproducente per loro un comportamento di gioco che non prevede pause o momenti di riflessione.

Per quanto riguarda la **scelta** del videogioco più adatto, c'è la tendenza a sopravvalutare i rischi delle nuove tecnologie e a sottovalutare gli interessi concreti dei ragazzi (oltre che del loro grado di maturità). In realtà, dovrebbero essere questo tipo di interessi a orientare il genitore nell'acquisto o meno del videogioco o della console. Ricordati, infatti, che nella maggioranza dei casi la scelta di un videogioco corrisponde a una passione tipica dell'età e degli interessi dei tuoi figli: la richiesta di "Mario Kart" può, ad esempio, nascere da una grande passione per le macchine... oppure si può desiderare "Pro evolution soccer" perché appassionati al gioco del pallone...

In ogni caso, sarai tu a dover prendere le decisioni finali sulla base della consapevolezza di quello che è adatto a tuo figlio o a tua figlia; è giusto quindi valutare i possibili rischi, ma non puoi ignorare le possibilità di divertirsi e imparare offerte dai videogiochi.

Un ultimo aspetto è quello del conformismo: tuo figlio o tua figlia potrebbe chiederti di comprare un certo videogioco o la console *"perché ce l'hanno tutti"*. In questi casi è importante riuscire a

comunicare che, prima di tutto, per te è importante il suo benessere; che le tue scelte sono sempre fatte dando valore alle sue esigenze, alle competenze che mostra di avere raggiunto e alla sua capacità di governare le emozioni, e non in base al comportamento di "tutti gli altri".

### MEDIA DIZIONARIO

**Nintendo DS:** è una console portatile ideata e fabbricata da Nintendo, e presentata nel 2004. La DS ha due schermi LCD al suo interno – uno dei quali è di tipo tattile. C'è anche un microfono incorporato e la possibilità di connettersi ad internet senza fili, grazie al servizio di gaming online Nintendo Wi-Fi Connection. Si tratta della console di settima generazione attualmente più popolare tra i bambini e non solo.

**Gameboy:** è stato commercializzato in Europa nel 1990. È la prima console portatile di Nintendo, che già si era distinta negli anni '80 nella produzione dei giochi elettronici portatili Game & Watch. È dotata di un piccolo schermo integrato capace di varie tonalità di grigio su fondo

verde. I giochi sono su cartucce di dimensioni contenute, adatte ad un facile trasporto.

**PSP (PlayStation Portable):** è una console portatile, prodotta e venduta dalla Sony. La console è stata rilasciata in Europa il primo settembre 2005. La PlayStation Portable offre la possibilità di giocare con i videogiochi, vedere video, ascoltare musica, visualizzare immagini, fornendo anche (nelle versioni più recenti del firmware) la possibilità di utilizzare un apposito browser internet. Inoltre, il supporto integrato alle reti Wi-Fi consente la connessione a Internet e la partecipazione contemporanea di più giocatori (fino a 32 in alcuni titoli) a determinati giochi.

## IL REGALO DI NATALE

### LA SITUAZIONE

Quest'anno a Natale ti sei voluto occupare tu personalmente del regalo per tuo figlio Nicola (8 anni). Non hai avuto dubbi: il regalo del momento era la Wii.

Al momento di scartare i regali sotto l'albero non stai più nella pelle, non vedi l'ora che lo apra!

*"Che bello! Proprio quello che volevo"* esclama Nicola.

Tu tiri un sospiro di sollievo e rispondi sorridendo:

*"Proprio quello che volevo anch'io! Dai montiamola subito così ci giochiamo insieme!"*.

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Soprattutto se sei un genitore giovane, può darsi che tu abbia già una certa **familiarità con i videogiochi**; magari erano un po' diversi ai tuoi tempi, ma sai cosa vuol dire appassionarsi a certi personaggi, a certe storie; grazie a tuo figlio o a tua figlia hai ritrovato un antico interesse, rinnovato da piacevoli novità tecnologiche quali, ad esempio, gli scenari dagli effetti molto speciali, una maggiore interattività, l'opportunità di incontrare persone nuove oppure, addirittura, la possibilità di fare un po' di movimento fisico.

La tua familiarità con i videogiochi ti consente di capire meglio i tuoi figli, di stargli accanto, di condividere un interesse comune, la gioia di fare qualcosa insieme. Possono essere tanti gli ambiti o gli aspetti della personalità in cui ti **assomigliano** e ti imitano. Questo può farti piacere e può creare maggiore intesa tra voi.

Ma dove finisce il **tuo divertimento** e inizia il ruolo responsabile dell'adulto? Riesci a trovare un equilibrio tra queste due dimensioni?

### PISTE EDUCATIVE

Non è facile fare regali. Ad esempio, come nel caso del cellulare, dovresti chiederti qual è l'**età giusta** perché tuo figlio o tua figlia cominci a usare i videogiochi, prima di regalarliene uno. Il regalo dovrebbe nascere dalla capacità di ascoltare e scegliere qualcosa che si avvicina ai suoi interessi, alla sua maturità, alle sue capacità. Ad esempio, è davvero in grado di apprezzare l'ultimo modello di console che hai scelto oppure basterebbe qualcosa di più adatto alla sua età e che può utilizzare anche da solo o da sola?



Quale videogioco scegliere? Dato che non c'è una soglia d'età predefinita, anche qui il consiglio è di tenere bene in mente il grado di maturità e le attitudini dei tuoi figli, senza sentirti in obbligo di rincorrere le **mode** del momento. Cerca inoltre di non confondere il regalo che fai con quello che vorresti ricevere tu: anche ai tuoi figli interessano le caratteristiche di quel videogioco che a te piacciono così tanto?

È importante tenere a mente quale deve essere il corretto utilizzo dei videogiochi, cercando di regolamentarne i tempi e la frequenza, assicurandoti soprattutto che la passione per un videogioco non sia esclusiva, non diventi una **dipendenza** che impedisce di dedicarsi allo studio, alle amicizie, ad altri interessi.

Se hai sempre avuto familiarità con i videogiochi, puoi vedere questa tua capacità come un'occasione per **trasmettere**, non solo mediante parole, una serie di indicazioni e di condotte concrete: la capacità di perdere, di rispettare i limiti di tempo... Con il tempo i tuoi figli avranno certamente imparato a utilizzare la **console** con più destrezza di te, ma oggi tocca a te affiancarli e mostrare come si fa, senza giocare per forza al posto loro.

## MEDIA DIZIONARIO

**Wii:** è una console per videogiochi prodotta da Nintendo. La sua particolare caratteristica è costituita da un controller senza fili simile ad un telecomando chiamato Wiimote. Il Wiimote ha al suo interno un sistema che consente di simulare veri e propri movimenti come se ci si trovasse in un contesto tridimensionale. Con la Wii è possibile utilizzare giochi interattivi ed applicazioni che sfruttano le risorse del Wiimote. La console usa come tecnologia di scambio dati il Wi-Fi, per permettere il gioco online di

determinati titoli tramite un sistema wireless (senza fili) e sfidare via Internet giocatori da tutto il mondo.

**Console per videogiochi:** è un dispositivo elettronico concepito esclusivamente o primariamente per giocare con videogiochi. Nei primi anni di vita della console, i modelli permettevano di giocare solo ad un numero limitato di videogiochi implementati al loro interno. Oggi la console è un vero e proprio computer, che esegue videogiochi disponibili su CD o DVD.

## LA SITUAZIONE

# LA FESTA DI COMPLEANNO



## COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Sarà capitato anche a te di vedere bambini o adolescenti (nelle sale d'aspetto, sull'autobus, ecc.), intenti a giocare con le loro console portatili, senza mai alzare lo sguardo dallo schermo, quasi **ignari dell'ambiente** e delle persone intorno. Oppure ti sarà capitato di vedere dei **gruppetti** di giovani attorno ad un videogioco portatile, dove qualcuno gioca e gli altri osservano, aspettando impazienti il proprio turno.

Sono diventati ormai modi diffusi per stare insieme, anche in situazioni (per esempio a una festa, oppure all'aria aperta), in cui si potrebbe giocare diversamente, in modo forse più creativo e aggregante.

Eppure, nonostante le perplessità degli adulti, il **videogioco portatile** è molto diffuso tra bambini

e adolescenti. È diventato un oggetto da esibire, per sentirsi uguale agli altri e per essere accettati a pieno titolo dagli amici.

Se ci pensi bene, la grande diffusione dei videogiochi portatili si basa proprio sul fatto che alcuni bambini non lo possiedono: se fossero davvero tutti ad averne uno, forse dopo un po' i giovani giocatori si stuferebbero di starsene isolati, ognuno sul proprio videogame.

Non dobbiamo sottovalutare che l'utilizzo eccessivo dei videogiochi portatili può provocare un certo grado di **alienazione** nei ragazzi. È possibile accorgersene quando li chiami e non ti rispondono, quando non sembrano percepire la tua voce e la tua presenza, oppure quando si dimenticano di scendere alla fermata giusta perché stanno giocando, ecc.

Dal tuo punto di vista di genitore, cosa suscita in te la richiesta di portare in giro un videogioco? Pensi che sia un bel modo di stare insieme agli altri oppure hai qualche perplessità? Pensi che sia una pratica che esclude chi non riesce a partecipare?

### PISTE EDUCATIVE

Prima di mettere in mano a tuo figlio o tua figlia un videogioco portatile, dovresti riflettere ed essere consapevole sull'elevato grado di **autonomia** che avrà nella gestione di questo "giocattolo": potrà portarlo dovunque e usarlo a qualsiasi ora, anche lontano dal tuo sguardo.

Tale autonomia, se mal gestita o non debitamente seguita e accompagnata, potrebbe non aiutare a capire dove, quando e quanto è più **opportuno** giocare, finendo con l'ignorare o sottovalutare l'opportunità di spazi e tempi pensati per la socialità, per entrare in relazione con gli altri, sperimentando, ad esempio, modalità di gioco di gruppo.

L'importanza di stabilire tempi e regole per video-giocare è in questo caso evidente, a partire dalla necessità di condividere il **senso** del videogioco e il desiderio di portarselo in giro. Può essere utile riflettere insieme sul bisogno di sentirsi uguali agli altri, su quali comportamenti siano davvero da imitare e quali invece no, su quali sono le attività di gioco che possono essere più divertenti da fare in gruppo.

Se hai la possibilità di interagire con **altri genitori**, soprattutto con quelli che frequenti maggiormente, può essere utile riflettere insieme sull'abitudine dei ragazzi a portarsi in giro i videogiochi. Se siete dello stesso avviso, provate a decidere delle **regole comuni** sull'utilizzo "in società" dei videogiochi.

#### Qualche piccola accortezza:

- concorda con tuo figlio o tua figlia delle regole precise rispetto alla **quantità di tempo** che è consentito trascorrere utilizzando la console;
- è utile concordare l'esistenza di **fasce orarie** protette: ad esempio, giocare con i videogiochi la sera a letto, prima di andare a dormire, può provocare disturbi del sonno;
- infine, è importante riservare ogni tanto delle **pause** dal gioco, necessarie per riposare la vista e il cervello (l'esposizione prolungata a un certo tipo di stimoli visivi e percettivi può provocare problemi anche gravi in alcuni soggetti predisposti, tra cui addirittura crisi epilettiche).

### MEDIA DIZIONARIO

**Console portatile (o impropriamente videogioco portatile):** Una console portatile è uno strumento elettronico programmabile, utilizzato principalmente per l'esecuzione di videogiochi e pensato

per essere facilmente trasportato durante il suo utilizzo. Per questo motivo i controlli, lo schermo e l'audio sono integrati in una stessa unità. (Fonte wikipedia, [www.wikipedia.org](http://www.wikipedia.org))

## E' SOLO UN GIOCO

### LA SITUAZIONE

Dopo tante insistenze da parte di Luca e Andrea, i vostri figli di **7 e 9 anni**, avete deciso di comprare l'ultimo modello di console per videogiochi, anche perché spesso tornate a casa tardi e stanchi, e non avete più il tempo e la forza di giocare con loro. Il patto che avete fatto con i vostri figli è stato questo:

"Quando è ora di studiare, spegnete la playstation!"

Finora Luca e Andrea sembrano aver rispettato la regola anche se li vedete appassionarsi sempre più ai nuovi videogiochi.

Un giorno, tornando a casa prima del solito, cogliete i ragazzi impegnati in un videogioco e intravedete sullo schermo... l'immagine di un corpo nudo sanguinante!

Alla vostra richiesta di spiegazioni i ragazzi cercano di difendersi: "*Ma mamma, non sono cose vere, è solo un gioco!*"

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Esistono videogiochi dai contenuti diversi: avventurosi, sportivi (calcistici, automobilistici, ecc.), che si richiamano a celebri film, serie televisive di successo, cartoni animati, ecc.

Alcuni si caratterizzano per la presenza di **immagini violente** o inadatte a un'utenza giovane, ed è questo uno dei motivi di maggiore ansia da parte di molti genitori.

Questo timore è anche dovuto al fatto che, a differenza della televisione, vista spesso in famiglia, i ragazzi giocano quasi sempre ai videogiochi da soli e in assenza dei genitori.

La presenza di contenuti violenti nei giochi, nei libri, nei film o nei cartoni animati non è certamente una novità. Molte storie per l'infanzia, dalle più antiche a quelle più recenti (da Pinocchio a Pippi Calzelunghe, da Sandokan a Harry Potter...) sono ricche di situazioni inquietanti e anche violente, ma nessuno penserebbe che siano inadatte ai bambini e ai ragazzi. Ciò che, infatti, le rende adeguate alla psicologia infantile è il modo in cui esse vengono presentate, attraverso l'ironia, la chiarezza dei sentimenti, la netta distinzione tra buoni e cattivi, e soprattutto il fatto che non vengono percepite come reali. C'è un ampio dibattito sul rapporto tra l'esposizione ai contenuti violenti di un videogioco e l'aumento di comportamenti violenti nella vita reale. È dimostrato che più ci si espone a contenuti violenti (non solamente nei videogiochi) più si rischia la **normalizzazione** della violenza: i ragazzi si abituano alla violenza, al punto da considerarla come una componente normale e "scontata" della vita. Quando la violenza diventa "normale", è più probabile che si finisca con l'imitarla o che si riproducano nella realtà quei comportamenti violenti che sono stati visti nel videogioco.

### PISTE EDUCATIVE

È opportuno considerare che esiste anche nell'infanzia un'**aggressività** che non può essere eliminata né sottovalutata.

Al contrario, come genitore, è importante che tu offra delle forme socialmente accettabili di espressione delle fantasie e dei pensieri aggressivi. Il gioco, il disegno, e anche l'ascolto o la visione di contenuti "violenti", adatti ai bambini o agli adolescenti, sono possibili esempi di tali modalità.

È importante anche mantenere la tua attenzione sul modo in cui la violenza viene proposta e raccontata e quanto spazio i tuoi figli hanno per condividere ed elaborare con te le emozioni e i pensieri suscitati da quelle immagini.

I videogiochi, come altri giocattoli o strumenti multimediali, richiedono un certo livello di **maturità**, che non è soltanto di tipo tecnico (capacità di concentrazione, abilità, prontezza di riflessi). È fondamentale invece la capacità dei ragazzi di **elaborare i contenuti** a cui sono esposti. Aiutali in questo processo di elaborazione, cerca di star loro accanto, per valutarne il grado di maturità e raccogliere le reazioni.

Un valido aiuto per i genitori è rappresentato dal **Codice PEGI**, un sistema di classificazione dei videogiochi in base all'età (3+, 7+, 12+, 18+) elaborato a livello europeo tra i vari produttori di videogiochi. Per quanto sia raccomandabile verificare che l'età consigliata corrisponda a quella di tuo figlio o di tua figlia, è opportuno giocare assieme a loro la prima volta che utilizzano un nuovo videogioco. Anche in seguito, soprattutto nel caso di bambini piccoli, è opportuno in ogni caso vigilare, dal momento che la maturità e la sensibilità personali non sono riconducibili a una classificazione generica. Chi meglio di te può valutare se quel gioco è adatto ai tuoi figli?

#### Alcune piccole accortezze:

- se ti rendi conto che un videogioco **non è adatto**, spiega le motivazioni di un possibile rifiuto;
- se invece ritieni che il videogioco sia adeguato, condividi sempre **i tempi** e le **cautele** che si devono avere nell'utilizzarlo (pause, giusta illuminazione, orari, ecc.)



- esistono in commercio videogiochi per bambini anche molto piccoli (dai **3 anni** in su), spesso ispirati ai personaggi dei cartoni animati a loro familiari. L'uso precoce del videogioco non è sempre sconsigliato, a patto che il tempo sia limitato, che tu genitore possa giocare insieme ai tuoi figli e capire se questi giochi, anche se ispirati a personaggi "innocui", sono effettivamente adatti alla loro età.

## MEDIA DIZIONARIO

**Playstation:** la PlayStation è una console per videogiochi, presentata dalla Sony Computer Entertainment nel dicembre 1994. La console è stata così popolare da indurre a definire i giovani degli anni '90 come la *Generazione PlayStation*; il suo nome è diventato sinonimo stesso di console.

**Xbox:** è la console per videogiochi di sesta generazione prodotta da Microsoft, in commercio dal 2002 in Europa. L'ultima versione attualmente in commercio è la Xbox 360.

**PEGI:** è l'acronimo di "Pan European

Game Information", il metodo di classificazione (valido su tutto il territorio europeo eccetto il Regno Unito) usato per classificare i videogiochi attraverso distinte fasce d'età e contenuto. È in vigore dal 2003 e in base all'età suddivide i videogiochi in 5 categorie: (3+, 7+, 12+, 16+, 18+). La suddivisione in fasce di età si basa sui contenuti presenti nel videogioco che a loro volta sono suddivisi in categorie diverse: turpiloquio, discriminazione, droga, paura, sesso, violenza, gioco d'azzardo. Ogni categoria è rappresentata da un pittogramma riportato sulla confezione dei giochi (<http://www.pegi.info>).

## TOMMASO VIENI A TAVOLA

### LA SITUAZIONE

Prima di cena avete spedito vostro figlio Tommaso (**12 anni**) in camera sua a giocare al computer per lasciarvi il tempo di cucinare e sistemare la tavola.

Ora la cena è pronta da dieci minuti e nonostante vi stiate sglorando Tommaso non si scolla dal computer, è troppo preso dal gioco:

*"Tommaso vieni a tavola!!! Te lo dico per l'ultima volta poi ti togliamo la corrente!"*

*"No, vi prego non lo fate! Non potete interrompere la finale dei mondiali di calcio online! Sto giocando con dieci giocatori dall'altra parte del mondo!"*

*"Ma questi non ce l'hanno una famiglia? Non è ora di cena pure per loro?"*

*"Ma mamma! In Giappone o in Nuova Zelanda è un'altra ora! Se mollo la squadra adesso non me lo perdoneranno mai più!"*

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

In molte famiglie, l'utilizzo dei videogiochi è sostenuto e caldeggiato dagli stessi genitori, che vi ricorrono spesso per **tenere impegnati** i ragazzi, soprattutto in momenti "critici" della giornata, oppure per tenerli al riparo dai **rischi** della vita fuori casa, dove il controllo e lo sguardo dell'adulto sono meno presenti. Questo è vero soprattutto nelle grandi città, dove i ragazzi non possono sperimentare la dimensione del gioco di strada in sicurezza e tranquillità.

Possono tuttavia presentarsi altri rischi, soprattutto nel caso dei **videogiochi online**. Vi sono due categorie principali di giochi in Rete: i giochi *online multiplayer* (da giocare su Internet interagendo con altri giocatori "virtuali"), e i giochi *online* che non prevedono l'interazione simultanea con altri utenti della Rete. Anche in questo caso è possibile giocare da soli o con persone che giocano accanto a te, fisicamente presenti. Il gioco online si sta diffondendo sempre di più e non coinvolge solamente gruppi di amici/conoscenti di scuola o del quartiere, ma anche **persone sconosciute** che condividono (almeno apparentemente) lo stesso interesse.

Alcuni videogiochi sono molto noti tra i ragazzi, al punto da favorire la creazione di piccoli o grandi **gruppi di interesse** che si riuniscono online su forum tematici, creando ulteriori spazi di socializzazione. I ragazzi si ritrovano a giocare insieme (di persona oppure sulla Rete), collezionano e si scambiano nuove versioni dei giochi, ecc.

Anche nel gioco online vengono a crearsi gli stessi **problemi di sicurezza** di cui abbiamo parlato

### PISTE EDUCATIVE

nelle schede dedicate a Internet. Tra l'altro, molti genitori non sanno che i propri figli, all'interno della propria stanza, non stanno giocando da soli, ma "in compagnia" di presenze virtuali, sulla Rete. Un altro fenomeno in crescita è il **gioco d'azzardo** online, soprattutto nei paesi del Nord Europa (i ragazzi si divertono prima online con alcuni giochi apparentemente innocui, e poi sono progressivamente iniziati al mondo delle scommesse).

L'utilizzo dei videogiochi online suscita per un genitore alcune questioni educative, simili a quelle che riguardano Internet e altri tipi di videogiochi. In senso generale, come per gli altri strumenti tecnologici, è importante riflettere sul **tipo di rapporto** che tuo figlio o tua figlia ha con i videogiochi: li utilizza come una normale occasione per divertirsi e incontrare altri coetanei oppure, al contrario, rischia l'isolamento, la dipendenza, la sovraesposizione?

Il fenomeno emergente dei videogiochi online si caratterizza per alcuni specifici aspetti problematici:

- a) si conferma innanzitutto il **gap di conoscenze** esistente tra i ragazzi e gli adulti, che hanno difficoltà ad assumere su questi temi un'adeguata funzione educativa;
- b) i **rischi** maggiori si hanno nel gioco **solitario**, prolungato, piuttosto che nei giochi praticati in modalità *multiplayer*: nel gioco in Rete è, infatti, presente (anche se in modo virtuale) una dimensione relazionale, mentre nel gioco solitario ci si ritrova isolati, senza contatti con il mondo reale;
- b) i giochi multiplayer online creano forti difficoltà nella gestione del tempo, personale e della famiglia: è la Rete (e non i giocatori) a stabilire i tempi a cui adattarsi. Per questo motivo, quando si spegne il PC si ha la sensazione che gli altri vadano avanti mentre tu **resti indietro** con il gioco.

#### Qualche piccola accortezza:

- le tue raccomandazioni rischiano di suonare **contraddittorie** se sei stato proprio tu a proporre il videogioco;
- condividi con i tuoi figli gli **aspetti tecnici** dei giochi (i tempi, le modalità di gioco, le regole per far parte di una comunità di giocatori online...) ma anche le **emozioni** del gioco online. In questo modo, di fronte a particolari eventi (es.: la finale mondiale di calcio online), potresti **derogare** alla regola della cena comune, specificando bene che si tratta di un'eccezione... che conferma la regola;
- ricorda sempre ai tuoi figli di tutelare la loro **privacy** e di informarti sulle loro relazioni "virtuali";
- esiste il **codice PEGI online**, che può aiutarti a capire se un gioco è adatto ai tuoi figli o potrebbe comportare problemi.

## MEDIA DIZIONARIO

**Videogiochi online:** Secondo la definizione presente sul sito PEGI Online, "per gioco online si intende un gioco digitale la cui esecuzione necessita di un collegamento in rete attivo. La definizione non comprende soltanto i giochi eseguiti su Internet, ma anche quelli eseguiti online tramite console, tra telefoni cellulari o attraverso reti peer-to-peer".

**PEGI online:** PEGI Online è un supplemento al sistema PEGI che mira

a fornire ai minori una migliore protezione da contenuti non adatti di giochi online e ad educare i genitori su come garantire la sicurezza nell'ambiente di gioco online. Sul sito web disponibile anche in italiano a questo indirizzo URL <http://www.pegionline.eu/it/index/> sono disponibili tutte le informazioni che riguardano il sistema di classificazione PEGI in particolare per quanto concerne i videogiochi online.

# LA TELEVISIONE

La televisione è il mezzo di comunicazione su cui, più di ogni altro, si può trovare in Italia un'ampia letteratura di riferimento anche rispetto alle problematiche educative. Pertanto, in questa ultima parte non intendiamo aggiungere nulla di più né di meglio rispetto a quanto è stato detto fino ad ora da diversi esperti. E allora perché inserire una sezione sulla televisione in una guida ai Nuovi Media?

Intanto, perché la televisione è ancora molto presente nella vita dei ragazzi e per la generazione di genitori cresciuti con la TV *baby sitter* questo mezzo di comunicazione è così normale da rendere faticoso individuare un possibile ruolo educativo, oltre a quello di telespettatore. E poi, perché riteniamo importante richiamare l'attenzione sulle trasformazioni della televisione: i Nuovi Media stanno influenzando e cambiando la televisione sempre di più, al punto che si sta avvicinando al concetto di mezzo di comunicazione presente nella mente dei ragazzi e delle ragazze, piuttosto che a quello tradizionale che possono avere in mente i genitori.

Per cogliere le opportunità e le sfide educative che ci pone anche questo strumento, è necessario quindi essere in grado di coglierne le trasformazioni in atto e di leggerne le conseguenze rispetto alla vita dei nostri figli e al menage familiare.



## TUTTO SOLO... MA NON TROPPO

### LA SITUAZIONE



### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Per noi adulti la televisione è un mezzo assai **familiare**, con cui siamo cresciuti e con cui abbiamo imparato a confrontarci.

È quasi sempre presente, nelle case italiane, almeno un apparecchio televisivo, spesso nell'ambiente più frequentato dal nucleo familiare, il soggiorno o la cucina. Non sono poche le abitazioni in cui compaiono più apparecchi o la televisione accesa è diventata un **sottofondo** normale della vita domestica.

Ma cosa **rappresenta** la televisione per te e la tua famiglia?

Spesso si accende la televisione per rilassarsi e questo può riguardare anche i tuoi figli, soprattutto quelli che vanno a scuola a tempo pieno, che tendono ad accendere la televisione appena tornano a casa, per riposarsi e distrarsi dal peso dell'orario scolastico.

Per molti genitori la TV è una specie di **baby-sitter**, a cui fare ricorso nei momenti in cui si è stanchi o occupati. Non sempre, tuttavia, i genitori si preoccupano dei contenuti e delle attività con cui la televisione intrattiene ed educa. Sembra che ormai, sull'uso della televisione, non ci sia presso gli adulti un particolare livello di allarme: è diventato un mezzo di comunicazione **scontato**, soprattutto se confrontato con il diffuso timore che si riscontra invece verso i Nuovi Media (in primo luogo Internet). Si associa la TV alla sicurezza del focolaio domestico e alla possibilità di mantenere il controllo sui figli. In quanto mezzo di comunicazione tradizionale, quindi non interattivo, non comporta il rischio di entrare in contatto con altre persone.

Eppure si colgono spesso in molte famiglie **utilizzi eccessivi** e talora discutibili del mezzo televisivo: quando la televisione è imposta dagli adulti a tutto il resto della famiglia (specialmente all'ora di cena); oppure quando la si trova nelle stanze dei figli, con il rischio di produrre isolamento tra i membri della famiglia, difficoltà nel sonno, visione di programmi notturni al di fuori del controllo dei genitori, ecc.

Questo accade anche perché molti adulti sottovalutano la presenza di **contenuti inadeguati** o i rischi di **dipendenza** e assuefazione che possono derivare da una esposizione prolungata al mezzo televisivo.

### PISTE EDUCATIVE

Sembra che questa considerazione positiva e **innocua** del mezzo televisivo sia **condivisa** anche dalle nuove generazioni: interpellati a riguardo, non colgono quasi mai i rischi di dipendenza e raramente si lamentano del contenuto dei programmi televisivi.

L'apparecchio televisivo è uno strumento che porta nelle nostre case messaggi divertenti, informativi, interessanti, o piuttosto sta diventando un vero e proprio "organizzatore" dei tempi della famiglia, dei comportamenti, dei rapporti reciproci?

Ricordiamoci che **al rientro a casa** non esiste solo la televisione e sono possibili attività alternative da fare in famiglia. In particolare, il tempo **prima della cena** può essere un'occasione per dedicare un po' di attenzione al rapporto con i tuoi figli:

- anche semplicemente il fatto di **guardarli giocare**, per essere pronti a intervenire se fosse necessario, può consentirti di imparare molto su di loro: capire cosa li appassiona, quali sono le paure che li rendono a volte misteriosi, quali eventi della giornata cercano di rielaborare nei loro giochi...
- potresti **chiedere** loro cosa hanno fatto a scuola, farti **raccontare** come hanno passato il pomeriggio... Potresti fargli disegnare il gioco o il personaggio che li ha divertiti di più, o la scena vista in televisione che più li ha impressionati...

**Dopo cena**, mentre si mette in ordine la cucina, si potrebbe decidere tutti insieme cosa vedere. Puoi proporre un programma o un DVD che ritieni adatto... oppure guardare insieme in televisione qualcosa che li interessa, o che ci tengono tanto a farti vedere... Una **visione condivisa** della televisione, di tanto in tanto e in base all'età, oltre ad essere divertente, può anche aiutarti a svolgere meglio il tuo ruolo educativo. Potrai renderti conto di quali sono gli stimoli che ricevono. Potrai capire cosa preferiscono guardare ed essere presente se qualcosa li spaventa. Fornire chiavi di lettura su contenuti difficili. Potrete ridere insieme, scherzare, commentare le immagini.

#### Qualche piccola accortezza:

- cerca di **regolare** (anche con la **babysitter**), la quantità e la qualità dei programmi, decidendo le fasce orarie "consentite" rispetto alle esigenze familiari (i pasti, i compiti, il risveglio e l'addormentarsi, ecc.).
- quando i tuoi figli saranno più grandi, la cena sarà forse l'**unico momento** in cui tutta la famiglia sarà riunita. La televisione, con il suo sottofondo, ostacola lo scambio di emozioni, disturba i momenti preziosi in cui dare e ricevere attenzione...
- non collocare un apparecchio televisivo nella **stanza dei bambini**: rischi di produrre isolamento e altri problemi (insonnia, visione di contenuti inadatti...).

### MEDIA DIZIONARIO

**Televisione analogica (LA CLASSICA TV):** la TV analogica riceve e trasforma per analogia i segnali che riceve attraverso l'antenna

in segnali audio e video. Sono segnali elettrici che vengono trasmessi nell'etere e che rappresentano le immagini e l'audio.



## UNA TV SU MISURA

### LA SITUAZIONE

Da quando avete comprato l'abbonamento alla tv digitale vostro figlio Mirko di **5 anni** è impazzito di gioia davanti a tutti quei canali tv con programmi dedicati ai bambini, ci sono proprio tutti i suoi personaggi preferiti... non gli sembra vero!

Voi, sebbene un po' preoccupati dall'incremento del tempo passato davanti alla TV da parte del piccolo Mirko, vi sentite abbastanza rassicurati perché sottoscrivendo l'abbonamento avete avuto la possibilità di pre-selezionare i programmi per bambini in modo da essere abbastanza sicuri di ciò che può vedere vostro figlio.

Un giorno però il piccolo Mirko si fa un bel bernoccolo lanciandosi giù dal letto a castello e rimanete un po' spiazzati dalle sue spiegazioni:

*"Volevo fare come il mio super eroe... ma nel cartone non hanno mai fatto vedere i suoi bernocchi!"*

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

Sotto molti punti di vista, anche secondo i ragazzi, la televisione generalista sta **perdendo la sfida** con i Nuovi Media. Molto probabilmente, nel futuro, la televisione costituirà una delle possibili opzioni di svago, nell'ambito di un'offerta telematica congiunta assieme alla Rete, al digitale terrestre, satellitare, ai servizi online, ecc.

Pur con lodevoli eccezioni, nella televisione generalista vi sono scarse offerte di programmi per bambini e adolescenti. Diversa è invece la situazione per i canali satellitari, dove è invece rilevabile una presenza significativa di programmi per bambini e adolescenti, disponibili 24 ore su 24.

Alcuni genitori apprezzano le "altre TV" (digitale e satellitare), perché offrono un'ampia varietà di programmi e canali dedicati, ritenuti migliori di quelli proposti dalla televisione generalista. Altri invece le considerano superflue, in quanto il pubblico giovanile è già largamente oggetto di **bombardamento mediatico**.

In realtà, sono presenti dei rischi sia nel mondo dei nuovi canali televisivi che in quello della televisione tradizionale:

- molti genitori tendono a rilassarsi e ad **abbassare la guardia** davanti ai canali specializzati nella programmazione per l'infanzia o adolescenza: pensando si tratti di trasmissioni "garantite", si sentono liberi dalla responsabilità di vigilare e selezionare i programmi, e lasciano i propri figli da soli davanti al teleschermo;
- lo stesso dicasi per quanto riguarda la presenza del **bollino**, cioè il simbolo apposto per legge in sovra-impressione e che segnala se la trasmissione è adatta a un minore o se è richiesta l'assistenza di un adulto. Anche davanti a questo tipo di avviso, è opportuno valutare in autonomia di giudizio l'adeguatezza dei singoli programmi;
- vi è inoltre il problema della pubblicità, in quanto nonostante la legge, la programmazione per l'infanzia contiene **spot** destinati al "cliente bambino" e alla sua famiglia.

### PISTE EDUCATIVE

Forse sarà capitato anche a te di credere, da piccolo, di **poter volare** come Peter Pan. Come hanno fatto i tuoi genitori, anche tu dovresti ricordare ai tuoi figli che molte immagini e situazioni fantastiche che vedono nei film sono solo dei **trucchi cinematografici**. Questa attenzione è oggi particolarmente necessaria in quanto, a differenza del passato, l'esplorazione e la scoperta del mondo non si concretizzano più nell'**esperienza diretta**, ma sono veicolate dai nuovi mezzi di comunicazione e di gioco.

Quando i tuoi figli sono davanti allo schermo televisivo vengono loro proposti immagini, situazioni e comportamenti che non sempre sono in sintonia con il tuo desiderio di aiutarli a crescere sani, in autonomia e libertà. Sono sottoposti ad altri tipi di messaggi (valori, visioni del mondo, modelli culturali...), che tendono ad assorbire come delle spugne: modelli femminili e maschili sempre più stereotipati; modelli e modelle, cantanti, attrici sempre più magre e perfette..., mamme e papà che sanno sempre qual è la merendina giusta per i loro figli... La presenza di questo tipo di messaggi "in codice" ci mette di fronte al dovere di giudicare se e quanto i programmi proposti siano adeguati, soprattutto in riferimento ai valori sui quali vogliamo fondare la nostra vita familiare. Ricordiamoci ancora una volta che siamo noi, e non le emittenti televisive, i responsabili di quello che i nostri figli vedono in TV. La televisione può aiutarci a offrire opportunità di conoscenza, di divertimento o di gioco, ma non può sostituirci nel nostro compito educativo.

Un altro problema è quello della **quantità di televisione**. È indubbio che la **TV digitale** e i canali satellitari abbiano aumentato l'offerta televisiva. Dal tuo punto di vista di genitore, è comunque necessario continuare a vigilare sulla **qualità** ma anche sulla **quantità** della programmazione: vi è infatti il rischio che, di fronte a molti più programmi da vedere, aumenti il tempo che i ragazzi trascorrono davanti alla televisione.

Infine, come abbiamo già detto nella scheda precedente, anche nel caso della televisione digitale, o dei canali satellitari, cerca di **affiancare** i tuoi figli nella visione dei programmi, per capire meglio l'adeguatezza delle offerte televisive e svolgere anche nei confronti della televisione un ruolo educativo; ad esempio, vedere insieme uno spot pubblicitario può essere utile, per spiegare meglio l'intento consumistico che si nasconde dietro un messaggio e ridurne quindi la capacità di influenzare i comportamenti di spesa dei ragazzi.

## MEDIA DIZIONARIO

**Televisione digitale:** La TV digitale trasforma alla sorgente immagini e suoni in una sequenza di uno e zero (il segnale digitale) che poi viene tradotta dal decoder nuovamente in immagini e suoni (è il segnale usato dai computer). Questo permette di vedere un maggior numero di canali con una migliore qualità audio e video e di interagire con la televisione. I principali servizi interattivi sono:

- teletext:** in Italia conosciuto come **teletideo**, permette di fruire di contenuti testuali/semigrafici.
- pay per view:** permette di vedere un programma televisivo pagando un corrispettivo all'emittente che lo mette a disposizione.
- video on demand:** significa video su richiesta e permette agli utenti di fruire, a pagamento o gratuitamente, di un **programma televisivo** in qualsiasi istante lo desiderino.

La televisione digitale si distingue in digitale terrestre e via cavo.

**Televisione digitale terrestre:** La TV digitale terrestre sfrutta la trasmissione via etere e le antenne tradizionali. Questa tecnologia permette, dunque, un più facile accesso da parte di tutti gli utenti in quanto non richiede l'installazione di un'antenna parabolica, come per la televisione satellitare, ma utilizza le strutture preesistenti create

per la televisione analogica per trasmettere e ricevere i segnali. In questo modo l'utente deve solo dotarsi dell'apposito decoder senza dover intervenire sull'impianto preesistente.

**Televisione digitale via cavo:** la TV digitale via cavo è una tecnologia di trasmissione televisiva che arriva in ogni singola casa come succede con il telefono fisso. Con questa tecnologia è necessario, dunque, che l'utente finale sia connesso direttamente tramite un cavo all'emittente, con conseguente aumento dei costi per le infrastrutture.

**Televisione via internet** (chiamata internazionalmente IPTV) grazie alla banda larga, permette di visualizzare i contenuti televisivi tramite il cavo della connessione Internet. Per visualizzarla è necessario un apposito decoder o il computer. La qualità dipende dalla capacità della linea di trasmissione usata per connettersi a Internet.

**Pay Tv:** La pay TV (abbreviazione inglese di "pay television") è la televisione privata a pagamento. Per estensione di tale accezione, una pay TV è un canale televisivo o una piattaforma televisiva a pagamento, o anche il provider che fornisce questo tipo di servizi.



## LIVE IN ACTION

### LA SITUAZIONE

Uno dei tuoi programmi preferiti è *"Live in action"*, un programma che danno durante l'ora di cena dove fanno vedere dei filmati reali, ripresi da persone comuni, in situazioni molto diverse, e poi alla fine si può votare il migliore. Fortunatamente il programma piace anche a Mauro e Noemi, i tuoi figli di **8 e 11 anni**, per cui non c'è niente di meglio che una bella serata tutti insieme in famiglia condividendo questo momento d'intimità!

Ogni tanto, alcuni dei filmati riguardano incidenti stradali o altre situazioni di rischio, riprese dal vivo... qualche volta finisce tutto bene, altre volte, purtroppo, ci scappa pure il morto...

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

A differenza di Internet, dove è più difficile imbattersi casualmente in contenuti violenti (a meno che non vengano cercati attivamente), in televisione può accadere di trovarsi di fronte a **immagini violente inaspettate**, anche nelle ore diurne (trasmesse, ad esempio, durante il telegiornale). Questo accade anche perché ci si ritrova a guardare la TV in modo passivo e distratto, a volte semplicemente passandovi davanti.

L'**impatto psicologico** ed emotivo determinato dalla visione di immagini violente o diseducative trasmesse dalla televisione varia a seconda dell'età. Per i bambini più piccoli, le conseguenze possono essere particolarmente negative perché non si possiedono ancora gli strumenti per elaborare certi contenuti, per comprenderli, per cogliere la differenza tra realtà e finzione.

L'impatto può eventualmente essere **mitigato** dalla presenza e dalla spiegazione fornita da un adulto, e questo è tanto più utile quanto più improvvise e inaspettate arrivano certe immagini. Talvolta invece, alcune immagini e trasmissioni diventano accettabili agli occhi dei ragazzi proprio in quanto accettate dai genitori e condivise con il resto della famiglia. Questo accade quando certi programmi sono visti in modo **abitudinario**, insieme ai familiari, ma in assenza di spiegazioni e commenti adeguati.

### PISTE EDUCATIVE

Sappiamo quanto essere genitore significhi spesso **rinunciare** a qualcosa: rinunciare al tuo programma preferito, magari registrarlo e vederlo in un altro momento...

Può accadere che i contenuti dei programmi che ti piacciono non siano adatti all'età o al grado di maturità di tuo figlio o di tua figlia. Anche in fasce orarie che generalmente prevedono un pubblico giovane o familiare, vengono, ad esempio, trasmesse in televisione immagini di sesso più o meno esplicito e comportamenti lascivi sotto forma di spettacolo. In questo tipo di situazioni, è importante la tua capacità di rispondere a eventuali domande e curiosità dei tuoi figli, e di farlo con parole e modi adeguati alla loro età e maturità.

Nelle ore serali e notturne, un certo grado di allarme proviene dal **contenuto a sfondo sessuale** di trasmissioni o spot pubblicitari aventi come oggetto film, chat-line, apertura di nuovi sexy-shop, tele-vendite di materiale pornografico, ecc. In questo caso, può essere necessario regolare l'autonomia nella visione della televisione, soprattutto quando nella camera dei tuoi figli sono già presenti il computer, la console per i videogiochi, ecc. (anche per questo motivo non è opportuno collocare un apparecchio televisivo nella camera da letto).

Ricordati inoltre che i media sono sempre più **collegati tra di loro** (alcuni programmi televisivi sono visibili su Internet). È quindi importante sviluppare una strategia comune coerente, che possa garantire allo stesso tempo un adeguato livello di autonomia e di protezione.

In tutti i casi di cui abbiamo parlato, il **tuo intervento** appare quanto mai auspicabile e rientra in un percorso lungo e complesso di **educazione alla sessualità** e all'affettività dei tuoi figli. È bene non dimenticare infine che esiste un **sistema di tutela** dei minori nella programmazione televisiva, previsto per legge, e al quale possiamo fare in qualche modo affidamento. Quest'ultimo aspetto ti può aiutare a trasmettere ai tuoi figli l'idea che la famiglia non è un sistema chiuso, separato dal mondo esterno: esistono istituzioni e organizzazioni, esperienze e conoscenze che ti possono sostenere nel tuo impegno educativo. Conoscere cosa è vietato dalle leggi o quali siano gli impegni che le emittenti televisive hanno assunto nei confronti dei minori ti consente di segnalare alle istituzioni o ai comitati di controllo le violazioni di queste regole. Ti consente anche di mostrare ai tuoi figli quanto ti sta a cuore la loro tutela e il valore che attribuisce alla qualità dei contenuti televisivi.

## MEDIA DIZIONARIO

**Codice tv e minori (sistema di classificazione dei contenuti):** Nel 1993 la FRT - Federazione Radio Televisioni - associazione che comprende 150 televisioni locali, le reti Mediaset, alcuni provider di canali tematici e 21 associazioni di utenti, consumatori, insegnanti e genitori interessate alla tutela dei diritti dell'infanzia, hanno sottoscritto un Codice di autoregolamentazione. In esso sono esplicitate alcune regole cui devono attenersi le televisioni sottoscrittrici al fine di assicurare il rispetto dei diritti e delle esigenze di un armonico sviluppo della personalità dei minori. Il Codice, che al momento della sua sottoscrizione rappresentava l'unico del suo genere in Europa, richiama principi e norme dell'ordinamento nazionale e internazionale, assumendoli come parte integrante. In particolare, il codice istituiva, per la prima volta in Italia, una fascia oraria protetta, dalle ore 16.00 alle 19.00, in cui la programmazione televisiva deve

tenere conto di alcuni accorgimenti e limitazioni. Il codice è stato aggiornato due volte, nel 1997 e nel 2002.

Le predette informazioni ed altre più dettagliate sono pubblicate sul sito del comitato TV e minori che è raggiungibile a questo indirizzo:

<http://www.comitatotveminori.it/>

Oltre al citato codice, è stato istituito il "Comitato di applicazione del Codice di autoregolamentazione Tv e minori", costituito da 15 membri scelti tra i rappresentanti delle emittenti televisive firmatarie, le istituzioni e gli utenti. Il Comitato svolge la propria attività d'ufficio o su segnalazione di qualsiasi utente, cittadino o soggetto che ne abbia interesse. I cittadini possono segnalare inviando una mail all'indirizzo: [comitato.minori@sviluppoeconomico.gov.it](mailto:comitato.minori@sviluppoeconomico.gov.it).

Il Comitato di applicazione del Codice di autoregolamentazione Tv e minori è stato rinominato "Comitato Applicazione Codice Media e Minori" il 14 maggio 2007.

## TOMATO MOUNTAIN

### LA SITUAZIONE

In classe di tua figlia Aurora (seconda media), molti ragazzi sono fan di "Tomato Mountain", una fiction ambientata in Florida, che narra le vicende di un gruppo di adolescenti alle prese con vicende sentimentali, la scuola, le passioni musicali, le trasgressioni, ecc. La serie sta conquistando molti adolescenti in tutto il mondo, che formano dei gruppi spontanei di visione per assistere insieme a ogni nuova puntata trasmessa. Inoltre, la serie sta "facendo scuola" anche sul look.

Il problema è che Tomato Mountain è trasmesso su un canale satellitare, e in casa vostra, per motivi di spesa, non avete mai voluto installare il satellite. Aurora non può quindi vedere in diretta il programma e si sente esclusa da tutto un giro di conoscenze. Per non parlare del televoto finale in cui esprimere le proprie preferenze rispetto ai protagonisti. In base ai risultati delle votazioni gli sceneggiatori decidono come orientare l'andamento della storia. Che peccato non poter influenzare le scelte in base ai suoi beniamini!

E poi uno dei fan di Tomato Mountain è Giordano, un compagno di scuola così carino...

Aurora ha provato a farsi registrare le puntate ma si vergogna un po' di far sapere in giro che lei è l'unica della classe a non avere in casa il decoder...

### COME INTERPRETARE LA SITUAZIONE?

I Nuovi Media garantiscono all'utente un elevato grado di coinvolgimento e una partecipazione attiva nella ricerca e nella produzione di contenuti personali.

La televisione di oggi si trova a dover affrontare questo tipo di **sfida** e da alcuni anni sono in corso una serie di mutamenti nel modo di intendere e di fare la televisione. Sempre più spesso, ad



esempio, si richiede il parere del pubblico, che viene coinvolto attraverso votazioni telefoniche o via SMS, oppure richiedendo l'invio di e-mail o messaggi via chat durante la diretta in studio. Anche se lontana dai **livelli di interattività** garantiti da Internet, questo tipo di televisione è molto diversa da quella della tua infanzia, e rappresenta l'unica modalità di "fare televisione" che si avvicina in qualche modo alle esigenze dei più giovani (che danno ormai per scontato il fatto di poter interagire in tempo reale con i mezzi di comunicazione).

La televisione, pur essendo considerata e utilizzata dai ragazzi come uno dei tanti media, è comunque piuttosto **presente** nella loro vita, soprattutto nella preadolescenza e adolescenza. Ad esempio, il bisogno di far parte di un gruppo può passare anche attraverso la condivisione di programmi, di storie e di personaggi televisivi.

Sui canali satellitari e su alcune reti televisive sono trasmessi programmi (soprattutto fiction e serial di produzione americana ed europea, ma anche reality show e programmi musicali), a elevata **capacità di attrazione** presso il mondo giovanile.

Tali programmi hanno generalmente un elevato impatto emotivo e possono innescare nei ragazzi fenomeni di identificazione con i **loro idoli**.

Da questi programmi sono nate nel tempo varie forme di **aggregazione sociale** e circoli di interesse (fanclub, blog, social communities, ecc.). Già durante la trasmissione della puntata i ragazzi si sentono uniti e collegati tra loro, anche se ognuno rimane a casa propria. Dopo la trasmissione si scambiano subito SMS e poi ne parlano tutti insieme (in classe, tra amici, ecc.). Molto spesso, in questi programmi, vengono più o meno apertamente enfatizzati e promossi determinati **valori o comportamenti sociali**: il culto del **look** e dell'apparire, la **competizione** tra coetanei e il fascino della **vittoria**, l'immagine dello **sfigato**, ossia di colui che, non possedendo successo, denaro, amici, ecc., viene percepito come il "perdente" della situazione, oppure che proprio per questo catalizza le simpatie del pubblico per empatia con la sua "non perfezione".

La visione di questi programmi "crea **tendenza**", influenza i **modelli di consumo** dei giovani, incentivando, ad esempio, l'acquisto di determinati prodotti collegati alle immagini e ai contenuti dei programmi in questione.

#### PISTE EDUCATIVE

Installare il satellite o avere la TV a pagamento **comporta un costo** e questa è certamente una decisione che va ponderata, soprattutto se in famiglia questo tipo di scelta può rappresentare in futuro un onere difficile da sostenere.

Condividi con i tuoi figli il fatto che anche tu, durante la giornata, ti trovi a dover fare delle **scelte di priorità** quando devi decidere determinati acquisti. Raccontagli che anche tu, da giovane, hai dovuto fare delle rinunce e che perciò capisci bene quanto possa dispiacere non poter vedere un certo programma. Allo stesso tempo, spiega che in certe occasioni serve il contributo di tutti, per raggiungere un importante obiettivo, utile per tutta la famiglia. Falli riflettere sul fatto che ci sono tante altre cose che possono condividere con gli amici. Forse in questo modo la rinuncia costerà meno.

Può essere importante confrontarti con tuo figlio o con tua figlia sui suoi idoli, sulle sue trasmissioni "cult". Informati, ad esempio, sui contenuti dei suoi programmi preferiti e sulle sue abitudini televisive. Ciò non implica necessariamente una visione condivisa del programma; almeno saltuariamente, cerca però di dare un'occhiata ai programmi in questione. Ciò ti consentirà di esprimerti in merito e di farti un'idea di quali sono i valori e i messaggi che vengono passati in questo tipo di trasmissioni. Se dopo averli visti senti di **non dividerli**, parlane insieme a tuo figlio o tua figlia, per cercare di capire cosa suscita così tanto interesse. Se da un lato è importante capire il bisogno di confrontarsi con gli altri e di imitarli per sentirsi parte di un gruppo, al tempo stesso puoi tentare di offrire un esempio alternativo, e far capire che in certi casi non è male sapersi **distinguere** dagli altri e **prendere le distanze** dalle mode del momento.

Può anche essere utile provare a stabilire dei contatti con altri **genitori** e cercare di formare con loro un'**alleanza educativa**. In questo modo potrai offrire ai tuoi figli un modello educativo condiviso con altri, senza che finiscano con il sentirsi isolati nell'ambiente che frequentano.

#### MEDIA DIZIONARIO

**Tv satellitare:** la TV satellitare o televisione via satellite è la televisione che giunge agli utenti per mezzo di onde radio emesse da trasmettitori posti su satelliti per telecomunicazioni geostazionari. La televisione satellitare, similmente alla televisione terrestre e diversamente dalla televisione via cavo, offre una copertura continua delle aree geografiche servite. Ciò significa che è ricevibile in un qualsiasi punto delle aree geografiche servite. Con la televisione satellitare è possibile quindi ricevere i programmi televisivi di altre nazioni. La televisione satellitare

permette una ricezione perfetta anche in zone montuose, zone in cui la televisione terrestre ha difficoltà a fornire una buona ricezione (anche se con la televisione digitale terrestre le difficoltà sono molto diminuite). A differenza della televisione terrestre però, tra l'antenna e il trasmettitore, non ci deve essere alcun tipo di ostacolo. Non è possibile quindi ricevere la televisione satellitare posizionando l'antenna all'interno di edifici, come è possibile invece fare con la televisione terrestre.



# CONCLUSIONI

In conclusione, offriamo una lettura trasversale degli aspetti educativi affrontati sin qui, raggruppandoli in blocchi tematici, per giungere a una riflessione finale sul tema della sicurezza e della responsabilità dei minori rispetto ai Nuovi Media.

## L'INTRECCIO DELLE MOTIVAZIONI

Dietro l'utilizzo dei nuovi media da parte dei nostri figli c'è un dedalo di motivazioni che però è importante comprendere per poter meglio accompagnarli nell'utilizzo di questi strumenti. Per esempio, spesso i nostri figli non si preoccupano a sufficienza delle tracce che lasciano online e del modo in cui disseminano informazioni personali utilizzando Internet e cellulari. La capacità di trattare con discernimento e riservatezza i propri dati personali può dipendere:

- da elementi di tipo affettivo, ossia dalla capacità di gestire l'emozione che accompagna la decisione di divulgare determinate informazioni (ad esempio, se si è coinvolti emotivamente in una chat, ci si può facilmente "scordare" della raccomandazione sulla tutela della propria privacy e decidere, al contrario, di rivelare la propria identità e rendersi disponibile per un incontro);
- da uno o più elementi di tipo tecnico (ad esempio, dalla conoscenza dei procedimenti attraverso i quali è possibile comunicare od omettere i dati; oppure dalla consapevolezza di cosa prevede o meno la legge a riguardo);
- dalla sensibilità e dal valore attribuito al rispetto verso l'intimità propria e altrui (tale aspetto etico e morale può entrare in gioco quando si mandano in giro dati, informazioni o immagini riguardanti altre persone).

Con l'obiettivo di orientare bambini e adolescenti verso un comportamento responsabile nell'utilizzo dei Nuovi Media, è importante comprendere meglio da cosa esso dipende. In modo schematico, l'intreccio delle motivazioni che orientano il comportamento dei ragazzi nell'utilizzo dei media - anche riguardo alle varie situazioni descritte precedentemente in questa guida - si può riassumere in tre dinamiche principali:

1. dinamiche affettive e relazionali (emozioni, motivazioni, socialità, bisogni);
2. dinamiche cognitive (conoscenze e competenze tecniche dello strumento);
3. dinamiche valoriali e civiche (valori e principi morali ed etici che guidano la persona, la capacità di assumersi responsabilità sociali, la maturità complessiva, il senso di cittadinanza).

In altre parole, le modalità di utilizzo dei media possono dipendere da elementi di natura diversa: dai bisogni di socialità, di comunicazione, di conoscenza, ecc., dalle capacità tecniche dei ragazzi e dalle funzionalità dello strumento, dai principi e dai valori morali che orientano il comportamento di ciascuno. Questo comporta da parte di noi genitori la capacità di offrire un'educazione integrale rispetto ai Nuovi Media, un'educazione che coinvolga in modo equilibrato e integrato "cuore, mani e mente", per soddisfare così tutta la gamma di bisogni sottesi all'utilizzo dei nuovi media.

## IL RUOLO DEL GRUPPO E L'IDENTITÀ

Già verso la fine dell'infanzia e in modo evidente nella pre-adolescenza e adolescenza, il gruppo dei coetanei assume molta

importanza: il confronto con gli altri permette di cercare se stessi al di fuori della famiglia a cui si è legati ma dalla quale, però, si ha necessità di emanciparsi gradualmente.

Qui vorremmo quindi sottolineare nuovamente la relazione esistente:

- tra la diffusione dei Nuovi Media e la possibilità di comunicare con gli altri;
- tra il bisogno dei ragazzi di rimanere sempre in contatto con gli amici ("always on") e la centralità che in questa fase della vita assume il gruppo dei coetanei.

In conclusione, è necessario che i genitori siano in grado di riconoscere e accettare la fisiologica spinta a crescere dei propri figli e di non ostacolarla, bensì di supportarla in accordo con la loro maturità. Qui ci preme dunque offrire ai genitori questa chiave di lettura, per aiutarli a leggere sotto una luce nuova, per esempio, il desiderio sempre più precoce di possedere quanto prima un proprio telefonino o di utilizzare Internet in totale autonomia.

Questo può essere un metro di valutazione utile per riuscire a discernere il modo migliore per sostenere i propri figli nella spinta verso l'autonomia, durante una fase della vita in cui si aprono al mondo delle relazioni esterne alla famiglia, specialmente al gruppo di pari. Senza dimenticare però che oltre a soddisfare un bisogno di socialità, il gruppo può avere anche un'influenza sulle loro scelte (quali videogiochi acquistare, che tipo di filmati mettere su *youtube*, ecc.). Per cui, da un punto di vista educativo, tanto più riusciremo a favorire lo sviluppo di un'elevata capacità critica da parte dei nostri ragazzi, tanto più loro saranno in grado di scegliere autonomamente i contesti migliori per la loro crescita e di dare un apporto significativo al miglioramento reciproco.

Molti ragazzi utilizzano il cellulare in modo costante ed eccessivo, per rimanere sempre in contatto e scambiare emozioni. Ma appartenere a un social network, o possedere un blog personale, contribuisce anche a definire la propria **identità** e personalità sociale: il numero di contatti su Messenger, le caratteristiche del proprio profilo personale, i gruppi di interesse a cui si è iscritti, ecc., sono tutti elementi che definiscono il tipo di presenza e il proprio grado di "importanza" nella rete dei coetanei.

La definizione della propria identità e la ricerca di una personalità fanno anch'esse parte della fase pre-adolescenziale e adolescenziale dei nostri figli. Pertanto, invitiamo i genitori a dare una lettura "tranquillante" dell'utilizzo di tali strumenti, in quanto svolgono una funzione di supporto a un bisogno naturale di quella fase di crescita (che ha fatto parte anche del nostro cammino verso l'età adulta). Da un punto di vista educativo anche qui il genitore dovrebbe essere in grado di sostenere in modo positivo l'utilizzo dei nuovi strumenti di socializzazione, mantenendo alto il livello di attenzione affinché i nuovi media siano ben integrati con le vecchie pratiche di socializzazione (gli appuntamenti "al muretto", le uscite di gruppo, lo sport ecc.).

## RISCHI: DALL'ATTENZIONE AL MEZZO DI COMUNICAZIONE AL SUO UTILIZZO

Non è tanto l'utilizzo in sé di tali strumenti che dovrebbe destare l'attenzione e, a volte, la preoccupazione di noi genitori, quanto piuttosto come questi vengono utilizzati dai nostri figli, a

cominciare dal posto che occupano e dal significato che possiedono nella loro vita.

Un utilizzo sicuro e critico di Internet e cellulari, videogiochi e TV significa anche assegnare a tali strumenti un ruolo adeguato nell'economia della propria giornata e della propria vita, affinché venga lasciato il giusto spazio agli interessi sportivi, artistici, musicali e soprattutto sociali. Non sempre i nostri figli hanno la maturità e la consapevolezza necessarie per saper gestire in modo equilibrato e integrato tutte queste componenti. Pertanto è importante assicurarsi che abbiano e frequentino amici, che guardino alla propria famiglia e alla scuola come un riferimento importante, e questo perché la vita "reale" e non "virtuale" (per quanto labile sia il confine) rimane, comunque, la principale dimensione di apprendimento e di elaborazione delle esperienze. Se questo non succede, allora aumenta la probabilità che le tecnologie acquistino troppa importanza nella loro vita, diventando l'unico riferimento di socialità e di conoscenza.

È importante richiamare il ruolo educativo del genitore su questo punto perché sono proprio i ragazzi e le ragazze che vivono e utilizzano in modo squilibrato i Nuovi Media quelli che potrebbero incorrere maggiormente, a causa di comportamenti inadeguati, in alcuni dei rischi associati ai nuovi media, come:

- molestie o maltrattamenti da coetanei (cyberbullismo);
- uso eccessivo (dipendenza);
- possibile esposizione a contenuti violenti, pornografici, razzisti ecc. (contenuti non adatti alla loro età);
- possibili contatti con adulti che vogliono conoscere e avvicinare bambini/e o ragazzi/e (adescamento);
- scorrette informazioni su diete, medicinali, droghe ecc. (contenuti dannosi)
- scorrette informazioni su ricerche scolastiche, pubblicità ingannevoli, ecc. (contenuti inesatti e ingannevoli);
- download di musica o film coperti da diritti d'autore;
- virus informatici in grado di infettare computer e cellulari;

In conclusione, è importante che il genitore introduca i Nuovi Media in modo graduale e integrato nella vita dei propri figli e si preoccupi di vigilare su un livello di utilizzo equilibrato, non trascurando di offrire una vasta gamma di spunti di socializzazione e di interessi diversi dal mondo virtuale e di prevenire i possibili rischi, accompagnando gradualmente i propri figli verso un utilizzo sempre più autonomo di questi strumenti. Durante tale percorso educativo, è necessario focalizzarsi sui comportamenti corretti ed "equipaggiare" i propri figli in modo adeguato, affinché sappiano agire correttamente e in autonomia. Per ottenere risultati efficaci in termini di comportamento sicuro è utile riprendere quanto già detto nel paragrafo "l'intreccio delle motivazioni".

## RAPPORTO DI CONTROLLO/FIDUCIA: L'ANNOSA QUESTIONE EDUCATIVA TRA "AUTORITÀ-LIBERTÀ"

A tutti noi genitori, preoccupati di vigilare sulla sicurezza dei nostri figli, spetta di orientarli tra l'esigenza di proteggerli, anticipando i pericoli, evitando loro esperienze troppo negative, ecc. e al tempo stesso di aiutarli a sviluppare delle capacità autonome nel riconoscere certi rischi, nel discriminare persone ed esperienze, nel compiere certe scelte. Insomma, spetta a noi *educare*, cioè insegnare a crescere.

Da tale esigenza derivano anche due modalità diverse di rapportarsi con loro: una tesa più al controllo, un'altra più alla fiducia. In queste due modalità, e nella vasta gamma intermedia, ognuno di noi può diversamente riconoscere il proprio stile educativo. Questo può variare anche a seconda delle situazioni concrete da affrontare, dell'età dei figli, della loro personalità... Internet e cellulari, come ogni situazione che mette i figli a contatto con il resto del mondo, offrono sicuramente molte occasioni per esprimere tale dinamica, perché sono strumenti il cui utilizzo può comportare dei rischi, ma che al tempo stesso offrono grandi opportunità di crescita. Allo stesso modo, i Nuovi Media possono essere strumentalmente utilizzati anche dal genitore: ad esempio, il cellulare può essere utile per seguire i movimenti del figlio, la TV e i videogiochi per far loro compagnia, come una sorta di babysitter virtuale.

Di fondo, comunque, è proprio la spinta evolutiva dei figli, inevitabile e fisiologica, a mettere in crisi noi genitori. Ad esempio, il telefonino si presta bene a rappresentare duplici e opposti atteggiamenti da parte di noi adulti: il bisogno di proteggere i propri figli può essere espresso attraverso forme di controllo ma anche di responsabilizzazione e fiducia, e non è detto che esista una forma unica valida per sempre, ma al contrario soluzioni diverse secondo le situazioni e gli individui coinvolti. È però importante ricordarsi che è impensabile educare all'autonomia, al senso critico e alla responsabilità senza dare occasioni (per quanto protette) ai propri figli di "allenarsi", di "esercitarsi", per mettersi alla prova, in un contesto in cui si sentono, tuttavia, tranquilli di essere accolti ugualmente anche se sbagliano, di potere comunicare e confrontarsi.

## ETÀ, MATURITÀ E SENSO CRITICO

È più che mai necessaria una riflessione sull'influenza che ha l'età di tuo figlio o di tua figlia sulle decisioni che prendi in merito all'utilizzo dei Nuovi Media, a partire dal primo cellulare, al primo videogioco, alle prime navigazioni in Rete fino a un utilizzo pienamente autonomo di tali strumenti. Anche se possono esistere profonde differenze individuali tra le persone, è comunque opportuno riflettere sulle fasce d'età durante le quali è meglio fare alcune scelte piuttosto che altre e, al tempo stesso, porci una serie di interrogativi sui bisogni che sono alla base di certe richieste da parte dei nostri figli, sulla loro maturità e responsabilità. Di fronte alla richiesta di avere, per esempio, un cellulare, chiediamoci prima di tutto se è veramente nostro figlio o nostra figlia, oppure noi, a sentire il bisogno di quello strumento (ad esempio, come abbiamo visto, per esigenze di controllo), e cerchiamo di capire se quella è effettivamente la risposta migliore al problema.

Da una parte, infatti, è importante chiedersi per quale motivo desidera quello strumento o quella funzionalità e capire se a quel tipo di bisogno è giusto rispondere assecondando la richiesta; per esempio, se ha solo 7-8 anni e desidera un cellulare per imitare alcuni suoi amici, forse si può pensare che l'aggregazione e l'appartenenza al gruppo dei coetanei si possano esprimere su altri fronti; viceversa se è preadolescente e di fatto buona parte della sua socialità si "gioca" anche attraverso i media, allora è forse utile soddisfare la richiesta. In ogni caso, se stai pensando di assecondare tale richiesta per rispondere a un tuo bisogno di

controllo, è forse il caso che ti interroghi sulle tue motivazioni e sul modo più educativo di soddisfarle, a prescindere dalla sua età. È opportuno inoltre riflettere sul suo livello di maturità, di responsabilità e di senso critico per capire se è in grado di gestire con consapevolezza tutte le implicazioni legate alle funzionalità e ai contenuti associati agli strumenti. Una volta acquistato lo strumento, è importante condividere una serie di regole che ne favoriscano un utilizzo equilibrato, per fare in modo che alla tua vigilanza si sostituisca gradualmente la sua piena autonomia. Per esempio, nel caso dei filtri internet bisogna valutare l'opportunità di impiegare tali strumenti in base all'età dei ragazzi, senza dimenticare di analizzare le motivazioni sottese da parte dei genitori nella scelta di tali strumenti di controllo e protezione. Per una protezione efficace, in realtà, è importante non delegare la tutela della loro sicurezza al filtro: le opportunità offerte dalla tecnica non possono derogare alle responsabilità educative degli adulti.

Senza voler creare rigidi e artificiosi steccati, può essere in ogni caso utile tenere presente che le due grandi fasce di età adolescenziali e pre-adolescenziali si caratterizzano per una differente composizione degli elementi educativi rilevanti. Quando i nostri figli sono più piccoli (all'incirca fino ai 12 anni) la nostra cura educativa nei confronti delle tecnologie della comunicazione va indirizzata soprattutto verso le esigenze di *istruzione* (insegnare *come si fa*) e di *protezione* (vigilare perché non avvengano esperienze sgradevoli o potenzialmente disturbanti). Una volta giunti all'adolescenza (verso i 13-14 anni), gli aspetti cruciali riguardano soprattutto la tensione verso l'autonomia e la conseguente dinamica tra controllo e fiducia, come pure l'esigenza di accrescere il senso di responsabilità per le conseguenze dei propri comportamenti.

## REGOLE: TEMPI, COSTI, CONTATTI, CONTENUTI

Come già ribadito più volte, non è tanto l'utilizzo in sé dei vari strumenti, quanto come essi vengono utilizzati e il ruolo che svolgono nella vita dei tuoi figli che dovrebbe richiamare la tua attenzione di genitore. È importante vigilare sul fatto che la loro quotidianità sia ricca di contatti con persone in carne e ossa, che possano nutrire e coltivare interessi, che si trovino bene a scuola, che possano esprimere le loro energie e la loro creatività. Da ciò nasce anche la necessità di regolamentare sia la quantità che la qualità della loro vita di fruitori di media; è utile in tal senso condividere con loro questo bisogno, argomentandolo e, laddove possibile, tenere conto delle loro esigenze nel decidere e negoziare una serie di regole. Può essere utile scrivere insieme un regolamento e apporlo vicino al computer, come anche stilare un patto simile riguardo al cellulare e/o a eventuali videogiochi. Tale patto può riguardare i tempi dell'utilizzo e il rispetto degli spazi e dei momenti propri e altrui (l'impatto sui pasti, sullo studio, sul riposo, sulla vita sociale, ecc.). È necessario che anche da parte vostra vengano osservate in modo coerente tali regole, altrimenti il ruolo dell'educatore perde d'autorevolezza e fate passare l'idea che le regole possono essere trasgredite o ammettere ampie deroghe.

Nel caso delle console portatili, come anche del cellulare, è importante stabilire delle regole per impedire che la portabilità di tali strumenti si trasformi in una sorta di alienazione. Ad esempio, tali strumenti non andrebbero utilizzati in contesti di

socializzazione e comunicazione diretta (come una festa di compleanno, una cena in pizzeria con gli amici, le ore dei pasti a casa), e in tutte quelle situazioni dove deve prevalere il senso dello "stare insieme". Un aiuto concreto al rispetto di tale regola, e che potrebbe essere utile anche per evitare che venga avvertita come una proibizione, potrebbe essere quello di parlarne anche con gli altri genitori, per condividere insieme tale necessità e adottare tutti un comportamento uniforme. In tal modo nessuno del gruppo si sentirebbe "sfigato" nell'andare alla festa senza il videogiochi o a non poter rispondere a quell'SMS appena arrivato proprio durante l'ora di cena.

Le regole possono inoltre riguardare il contenuto dei programmi TV, dei videogiochi, dei siti visitati; si può per esempio stabilire che certe trasmissioni o certi siti non possono essere visti, oppure solo in tua presenza (è chiaro che ciò richiede un tuo impegno attivo, sia in termini di tempo che di accompagnamento alla lettura dei contenuti). Può anche essere utile riflettere insieme sulla natura dei contatti che intrattiene in Rete o via SMS, e stabilire delle norme di comportamento che riguardano soprattutto la tutela della privacy, la possibilità di interagire con sconosciuti, anche su argomenti particolarmente sensibili.

Nel caso dei filtri, l'utilizzo di tali strumenti, per essere efficace, ha bisogno di essere concordato e condiviso con i figli oltre che monitorato nel tempo da parte dei genitori con il corretto grado di attenzione rispetto alla crescita e all'età.

Altra tematica riguarda il download, gli acquisti online e il rischio di frodi commerciali. A questo riguardo sorge la necessità di verificare che i tuoi figli sappiano tecnicamente come si effettuano, sappiano evitare i rischi, conoscano la legge e intendano rispettarla. È anche importante raggiungere un accordo tra voi sulla possibilità di usare la carta di credito online, chiarendo tutti i possibili rischi e le eventuali implicazioni economiche che un uso improprio o scorretto della carta potrebbe avere sul budget familiare.

È inoltre importante contenere i costi, sia per motivi finanziari che da un punto di vista educativo. Infatti, regalare un cellulare a tuo figlio o a tua figlia può essere un'occasione educativa per responsabilizzarlo o responsabilizzarla nella gestione del denaro. Stabilire un budget insieme, oppure una modalità di ricarica condivisa, potrebbe rappresentare una buona opportunità di crescita nel controllo delle proprie spese (capacità che gli tornerà utile per tutta la vita).

## COME PROMUOVERE RESPONSABILITÀ E SENSO CRITICO

Se utilizzare uno strumento in modo sicuro e consapevole dipende da dinamiche affettive, tecniche e valoriali, ciò significa in primo luogo conoscere tecnicamente gli strumenti e le loro funzioni, cioè avere dimestichezza con tutte le loro potenzialità e "implicazioni". Ma questo elemento da solo non basta: se Internet e cellulari possono essere considerati qualcosa di più che semplici strumenti, in quanto sono in grado di collocarci all'interno di un sistema di relazioni, di una "piazza", il loro utilizzo responsabile implica la capacità di gestire con un certo grado di lucidità i rapporti che si sviluppano in tale ambiente, giungendo a riconoscere e gestire le proprie emozioni.

Essere consapevoli, ad esempio, di subire il fascino di un incontro in Rete, o di sentirsi offesi per il comportamento online di qualche amico, o del turbamento prodotto dalla visione di certe immagini, o del tipo di influenza che possono produrre determinate

informazioni, rappresentano elementi di primaria importanza ai fini della sicurezza personale. Affinché i tuoi figli siano in grado di fare questo, è opportuno da parte tua intervenire su questi tre fronti:

### • Educazione socio-affettiva:

aiuta i tuoi figli a entrare in contatto con i loro sentimenti e a esprimerli, affinché da bambini prima, e da adolescenti poi, possano sentirsi capiti e accolti nei loro bisogni e sentimenti, anche quelli più antisociali (rabbia, invidia, gelosia ecc.). Questo permetterà loro di capire e gestire meglio ciò che provano e ciò che provano gli altri, e avranno, pertanto, maggiori strumenti per gestire adeguatamente i contatti con le persone conosciute in rete, non alimentando ma respingendo, per esempio, eventuali tentativi di adescamento o di bullismo.

### • Educazione sessuale:

aiutali ad affrontare la sessualità secondo tempi e modi adeguati alla loro età, affinché sappiano coltivare questa sfera dello sviluppo nelle proprie relazioni, sia dirette che virtuali, evitando di alimentare adescamenti o rapporti inadeguati con gli adulti (per esempio, caricando foto compromettenti online o parlando di questioni intime con la prima persona che capita di conoscere in Rete) e a riconoscere come inadeguate e improprie certe sollecitazioni provenienti dalla Rete. È un percorso che può iniziare già durante l'infanzia, soddisfacendo, attraverso risposte adeguate, le loro normali curiosità sul tema della sessualità, sul proprio corpo, sui comportamenti che osservano in giro, e che continua con l'adolescenza, accettando i loro nuovi interessi sessuali per i coetanei, consentendo di coltivare amicizie e affetti. Tutto questo, rispettando la loro privacy, senza tuttavia smettere di svolgere una funzione vigile e di protezione.

### • Educazione etica e morale:

aiutali a tradurre i loro bisogni in diritti e a riconoscere che essi devono essere soddisfatti e rispettati all'interno di un sistema di convivenza basato su valori imprescindibili e regole di comportamento condivise. Ricorda che tali regole, oltre ai diritti, prevedono anche delle responsabilità da parte loro. Un buon inizio potrebbe essere quello di coinvolgerli e farli partecipi alle scelte che li riguardano, per ogni ambito della loro vita.

## L'ALLEANZA EDUCATIVA TRA SCUOLA E FAMIGLIA

In una concezione educativa policentrica, la responsabilità dell'educazione chiama in campo diverse agenzie educative (famiglia, scuola, istituzioni, associazioni, società civile ecc.), ciascuna con un proprio compito nei confronti dei bambini e dei ragazzi.

Le famiglie sono coinvolte in prima persona nell'educazione affettiva e morale; la scuola invece nell'ambito della formazione culturale ma anche nell'educazione affettiva. Queste agenzie educative sono chiamate a collaborare a un progetto comune, nell'ambito di funzioni educative condivise. Ciò è particolarmente vero nel caso dei media. La necessità di questa collaborazione nasce, più o meno consapevolmente, dal riconoscimento sia da parte dei genitori che da parte degli insegnanti della rispettiva difficoltà a svolgere da soli la propria funzione formativa ed educativa. E questo anche a causa della sproporzione tra le competenze sempre crescenti che le nuove tecnologie richiedono loro e quelle che si avverte di possedere.

Inoltre, la necessità di governare il rapporto dei minori con i media, sia nella tutela dai rischi potenziali che nella valorizzazione delle opportunità esistenti, pone la scuola e i genitori di fronte alla necessità di riconsiderare la propria identità, il proprio ruolo educativo e le proprie risorse, oltre allo stato dei rapporti reciproci. Per quanto riguarda la scuola, il distacco dalla realtà dei ragazzi è particolarmente evidente quando l'ambiente scolastico diviene l'unico ambito della loro vita in cui i Nuovi Media non hanno libero accesso, dove ciò che apprendono eventualmente su di essi è prettamente nozionistico e lontano dalle loro reali modalità d'uso. Pertanto, è prioritario evitare che l'attenzione ai media si concretizzi nel prevedere un'ulteriore "materia" da aggiungere a quelle tradizionali. Al contrario, le stimolazioni che provengono dai Nuovi Media debbono spingere la scuola a ri-progettarsi costantemente nelle sue finalità, nei suoi contenuti e negli strumenti della propria azione formativa, introducendo i media nella didattica di ogni giorno e affrontando i temi educativi a essi connessi in modo trasversale ed integrato con tutte le materie. I genitori hanno la responsabilità di avanzare tali richieste alla scuola, di lavorare con essa per fare in modo che tale istituzione sia realmente vicina alle esperienze dei loro figli e per creare degli spazi di incontro e di mutuo supporto tra genitori e insegnanti. In tali spazi, anche con l'aiuto dei ragazzi, si possono stabilire delle mete condivise rispetto all'educazione ai nuovi media e intraprendere dei percorsi comuni di alfabetizzazione informatica, da perseguire contemporaneamente a casa e a scuola. Lo sforzo comune dei genitori e della scuola deve essere quello di "fare sistema"; vale a dire, riuscire a percepirsi (assieme ad associazioni, industria ICT, istituzioni di garanzia ecc.) come "nodi" di una rete di educazione e di tutela, chiamata ad attivare sinergie convergenti su di un comune obiettivo: la difesa e la promozione del diritto di bambini e ragazzi a essere educati all'uso dei media, attraverso informazioni e programmi adatti a promuoverne le attitudini e la formazione di una coscienza critica. Cosa dovrebbero fare i genitori per riuscire ad attivare, assieme alla scuola, queste sinergie convergenti? In primo luogo, condividere gli obiettivi educativi e costruire progetti comuni, integrando linguaggi e metodologie diverse, facendo affidamento su risorse e responsabilità condivise.

Molti progetti realizzati negli ultimi anni su questi temi hanno puntato a creare situazioni "di laboratorio" nelle quali realizzare piccoli prodotti multimediali su tematiche specifiche, con l'obiettivo di valorizzare nei partecipanti la capacità d'uso dei mezzi tecnologici, offrendo strumenti concreti per rafforzare le capacità critiche di utilizzo e di comprensione dei nuovi media. Molto altro può e deve essere ancora fatto per influenzare effettivamente il comportamento dei ragazzi online e fare in modo che la loro sicurezza passi attraverso l'educazione a un uso positivo e responsabile dei Nuovi Media. Ma per questo c'è bisogno di intensificare il dialogo tra scuola e genitori.



## QUESTA SINTESI DEGLI ARTICOLI DELLA CONVENZIONE PUÒ ESSERE UTILIZZATA PER UNA RAPIDA VISIONE D'INSIEME ED ANCHE COME PIÙ AGILE STRUMENTO DI LAVORO E DI CONSULTAZIONE RISPETTO AL TESTO UFFICIALE.

**ARTICOLO 1.**  
Definizione di bambino/a. Ogni persona fino ai diciotto anni di età.

**ARTICOLO 2.**  
Non discriminazione. Lo Stato deve garantire sul suo territorio tutti i diritti senza alcuna eccezione (appartenenza etnica, genere, religione, lingua, opinioni...)

**ARTICOLO 3.**  
Superiore interesse. Ogni azione che riguarda i bambini e gli adolescenti deve mettere al primo posto il loro superiore interesse. Lo Stato deve garantire la protezione e le cure necessarie al loro benessere quando i genitori o altri responsabili non sono in grado di farlo.

**ARTICOLO 4.**  
Implementazione dei diritti. Lo Stato deve attuare tutti i diritti presenti nella CRC.

**ARTICOLO 5.**  
Ruolo dei genitori. Lo Stato deve rispettare le responsabilità e i diritti dei genitori e della famiglia estesa che hanno il compito di assicurare una educazione coerente con i diritti della CRC, tenendo conto delle capacità evolutive del bambino/a.

**ARTICOLO 6.**  
Sopravvivenza e sviluppo. Il bambino/a ha diritto alla vita. Lo Stato deve assicurare la sopravvivenza e lo sviluppo psicofisico del bambino/a.

**ARTICOLO 7.**  
Nome e nazionalità. Un bambino/a quando nasce ha diritto ad avere un nome e una nazionalità.

**ARTICOLO 8.**  
Preservazione dell'identità. Lo Stato deve tutelare e, quando è il caso, ripristinare, i fattori fondamentali dell'identità di un bambino.

**ARTICOLO 9.**  
Separazione dai genitori. Il bambino non può essere separato, contro la sua volontà, dai genitori. La legge può decidere diversamente quando c'è incompatibilità con il superiore interesse del bambino. Il bambino ha diritto a mantenere i contatti con uno o entrambi i genitori in caso di separazione. Se questa è decisa dallo Stato il bambino ha il diritto di sapere dove sono i genitori.

**ARTICOLO 10.**  
Ricongiungimento familiare. Il bambino e i genitori hanno il diritto di entrare in uno Stato o di lasciarlo al fine del ricongiungimento della famiglia. Lo Stato deve facilitare questo processo. Un bambino con i genitori residenti in Stati diversi ha

il diritto di mantenere rapporti con entrambi.

**ARTICOLO 11.**  
Trasferimenti illeciti. Lo Stato deve prevenire e impedire trasferimenti illeciti del bambino.

**ARTICOLO 12.**  
Libertà di esprimere la propria opinione. Il/la bambino/a ha il diritto di esprimere la propria opinione su tutte le questioni che lo/la riguardano nel rispetto dell'età e maturità. Le opinioni espresse devono essere ascoltate prima di prendere decisioni che lo coinvolgono.

**ARTICOLO 13.**  
Libertà di espressione. Il/la bambino/a ha il diritto ad esprimersi liberamente e ricevere e diffondere informazioni con ogni mezzo espressivo nel rispetto dei diritti altrui.

**ARTICOLO 14.**  
Libertà di pensiero, coscienza e religione. Lo Stato deve garantire al bambino/a il diritto alla libertà di pensiero, coscienza e religione.

**ARTICOLO 15.**  
Libertà di associazione. Lo Stato deve riconoscere al bambino/a il diritto di associazione e di riunione pacifica.

**ARTICOLO 16.**  
Protezione della privacy. Il diritto del bambino ad essere rispettato e protetto nella sua vita privata: in casa, in famiglia, nella corrispondenza e da attentati alla sua reputazione.

**ARTICOLO 17.**  
Ruolo dei media. Il bambino ha il diritto ad eccedere alle informazioni utili al suo benessere. Lo Stato deve: vigilare e incoraggiare i mass media a divulgare informazioni di utilità sociale e culturale attraverso varie fonti (libri, film...); incoraggiare i media a produrre informazioni per i bambini autoctoni e appartenenti a minoranza; promuovere la conoscenza tra popoli e culture; proteggere il bambino da materiali e informazioni dannosi per il suo benessere.

**ARTICOLO 18.**  
Responsabilità dei genitori. Entrambi i genitori (o tutori legali) devono curare l'educazione e lo sviluppo del bambino. Lo Stato deve sostenere il loro compito.

**ARTICOLO 19.**  
Protezione da ogni violenza. Lo Stato deve proteggere il bambino da ogni forma di maltrattamento e abuso da parte di qualunque soggetto.

**ARTICOLO 20.**  
Protezione dei bambini senza famiglia. Lo Stato deve proteggere in modo particolare i bambini che sono privati dell'ambiente familiare, garantendo assistenza e rispetto della sua personalità.

**ARTICOLO 21.**  
Adozione. Gli Stati, che autorizzano l'adozione, devono rispettare il superiore interesse del bambino con il controllo

delle autorità competenti e la consultazione degli adulti coinvolti.

**ARTICOLO 22.**  
Bambini rifugiati. I bambini rifugiati o che cercano di ottenere lo status di rifugiati hanno diritto a protezione speciale e assistenza. Gli Stati devono dare la massima collaborazione alle Nazioni Unite e agli organismi competenti per facilitare il ricongiungimento familiare.

**ARTICOLO 23.**  
Bambini disabili. I bambini disabili fisici e mentali hanno diritto a speciale assistenza, cure, educazione al fine di raggiungere il massimo grado possibile di autosufficienza e partecipazione alla vita sociale.

**ARTICOLO 24.**  
Salute e servizi sanitari. Il bambino ha il diritto alla salute e all'assistenza medica. Gli Stati devono garantire: una diminuzione della mortalità infantile; l'educazione alla salute; la prevenzione; la lotta alla malnutrizione fornendo cibo e acqua potabile; assistenza alle madri; la cooperazione tra stati per il raggiungimento degli obiettivi.

**ARTICOLO 25.**  
Controllo delle terapie. I bambini che ricevono dallo Stato particolari cure e assistenza hanno diritto a periodici controlli per verificare le loro condizioni.

**ARTICOLO 26.**  
Sicurezza sociale. Lo Stato deve garantire al bambino il diritto alla sicurezza sociale (assistenza in caso di malattia, di problemi economici...).

**ARTICOLO 27.**  
Standard di vita. Il bambino ha diritto ad uno standard di vita adeguato. I genitori sono responsabili di garantirlo, se necessario, con il supporto dello Stato.

**ARTICOLO 28.**  
Educazione/Istruzione. Il bambino/a ha diritto all'educazione. Gli Stati devono garantire: l'istruzione primaria gratuita e obbligatoria per tutti; l'istruzione secondaria accessibile a tutti; la diminuzione del tasso di abbandono scolastico e la promozione della frequenza scolastica; l'informazione e l'orientamento sulle varie possibilità di istruzione; il rispetto della dignità del bambino/a nelle attività scolastiche.

**ARTICOLO 29.**  
Finalità educative. Lo Stato deve promuovere: lo sviluppo complessivo della personalità e delle attitudini del bambino/a; il rispetto dei genitori e della propria identità culturale; il rispetto per le altre culture; il rispetto dell'ambiente naturale; il rispetto dei diritti umani.

**ARTICOLO 30.**  
Bambini di minoranze etniche o popolazioni indigene. Il bambino/a che appartiene a minoranze etniche, religiose,

linguistiche o di origine indigena ha diritto di praticare la propria cultura, religione e di parlare la propria lingua.

**ARTICOLO 31.**  
Gioco, tempo libero e attività culturali. Il bambino/a ha il diritto di riposarsi, giocare e partecipare ad attività culturali che lo Stato deve garantire.

**ARTICOLO 32.**  
Sfruttamento del lavoro minorile. Gli Stati devono proteggere i bambini dall'impiego in lavori pesanti e rischiosi per il loro sviluppo, la loro educazione, la loro salute. Gli Stati devono stabilire l'età minima di accesso al lavoro e le condizioni di impiego e prevedere sanzioni per i trasgressori.

**ARTICOLO 33.**  
Uso di droghe. Gli Stati devono proteggere i bambini dall'uso di droghe ed evitare che vengano impiegati in traffici illeciti di queste sostanze.

**ARTICOLO 34.**  
Sfruttamento sessuale. Gli Stati devono proteggere i bambini dallo sfruttamento e dall'abuso sessuale, dalla prostituzione e dal coinvolgimento nella produzione di materiali pornografici.

**ARTICOLO 35.**  
Rapimento, vendita e tratta. Gli Stati devono adottare adeguati provvedimenti a livello nazionale e internazionale per prevenire e contrastare il rapimento, la vendita e il traffico di bambini.

**ARTICOLO 36.**  
Sfruttamento. Gli Stati devono proteggere i bambini da ogni forma di sfruttamento.

**ARTICOLO 37.**  
Tortura e privazione della libertà. Nessun bambino può essere sottoposto a pene capitali, torture, punizioni crudeli o detenzioni a vita. In caso di imprigionamento, la detenzione deve essere ridotta al minimo nel rispetto dei diritti del bambino (trattamento adeguato, assistenza legale, contatti con la famiglia, separazione da detenuti adulti).

**ARTICOLO 38.**  
Conflitti armati. Gli Stati devono proteggere i bambini e non devono arruolare minori di età inferiore a 15 anni in caso di guerra.<sup>8</sup>

**ARTICOLO 39.**  
Recupero e reinserimento. Lo Stato ha l'obbligo di garantire cure appropriate e il reinserimento sociale dei bambini vittime di conflitti armati, torture, maltrattamenti e qualunque forma di sfruttamento.

**ARTICOLO 40.**  
Giustizia minorile. I bambini accusati o riconosciuti colpevoli di aver trasgredito la legge hanno il diritto di veder rispettati i loro diritti umani. Lo Stato deve garantire: che nessun bambino venga punito per reati non riconosciuti dalle leggi in vigore; che possa beneficiare

di assistenza legale e di ogni assistenza per poter preparare la propria difesa; il principio in base al quale i trattamenti di detenzione e i procedimenti giudiziari siano il più possibile sostituiti da misure alternative.

## ARTICOLO 41.

Riconoscimento degli standard esistenti. Se la legge nazionale garantisce standard più favorevoli degli articoli della CRC, essi devono rimanere in vigore.

## ARTICOLO 42.

Gli Stati devono far conoscere i principi e le norme della CRC ad adulti e bambini.

## ARTICOLI 43-44.

Un Comitato sui Diritti del bambino deve essere istituito. I dieci esperti che lo compongono devono esaminare i rapporti dei governi, il primo dopo due anni dalla ratifica, i successivi ogni cinque anni. I rapporti devono essere pubblici.

## ARTICOLO 45.

Le Nazioni Unite possono incaricare l'UNICEF e altre istituzioni specializzate di controllare l'attuazione dei diritti dei bambini.

## ARTICOLO 46.

Tutti gli Stati del mondo possono aderire alla Convenzione.

## ARTICOLI 47-48.

La Convenzione è soggetta a ratifica e rimane aperta alle adesioni.

## ARTICOLO 49.

La Convenzione entra in vigore 30 giorni dopo la ratifica di almeno 20 Stati.

## ARTICOLI 50-51.

Ogni Stato può proporre emendamenti alla Convenzione e sottoporli al Segretario Generale delle Nazioni Unite, che deve far conoscere le proposte a tutti gli Stati membri.

## ARTICOLO 52.

Uno Stato può ritirare l'adesione alla Convenzione.

## ARTICOLI 53-54.

La Convenzione è depositata presso il Segretario generale dell'Onu in cinese, inglese, francese, russo e spagnolo.

## CONVENZIONE ONU SUI DIRITTI DELL'INFANZIA E DELL'ADOLESCENZA PER RAGAZZI

Art. 1 Tutte le persone di età inferiore ai diciotto anni godono dei seguenti diritti.

Art. 2 Hai diritto a essere protetto/a contro ogni discriminazione.

Questo significa che nessuno può trattarti diversamente dagli altri per il colore della pelle, nazionalità, sesso, religione, lingua o perché sei disabile, ricco/a o povero/a.

Art. 3 Il tuo superiore interesse deve guidare gli adulti nelle decisioni che ti riguardano.

Art. 4 Hai diritto a vedere realizzati i tuoi diritti da parte delle Istituzioni pubbliche (Parlamento, Governo, Scuola ecc).

Art. 5 Hai diritto a essere aiutato/a e consigliato/a dai tuoi genitori e dalla tua famiglia.

Art. 6 Hai diritto alla vita.

Art. 7 Hai diritto ad avere un nome e una nazionalità.

Art. 8 Hai diritto ad avere una tua identità.

Art. 9 Hai diritto a vivere con i tuoi genitori, a meno che questo non risulti dannoso per la tua crescita.

Art. 10 Se vivi in un Paese diverso da quello dei tuoi genitori, hai diritto al ricongiungimento con loro e a vivere nello stesso luogo.

Art. 11 Hai diritto a essere protetto/a per evitare che tu venga allontanato/a dalla tua famiglia e trasferito/a illegalmente all'estero.

Art. 12 Hai diritto a esprimere la tua opinione su tutte le questioni che ti riguardano.

La tua opinione deve essere ascoltata e presa in seria considerazione.

Art. 13 Hai diritto ad essere informato/a e ad esprimerti liberamente nel modo che ti è più congeniale (verbalmente, per iscritto ecc), sempre nel rispetto dei diritti degli altri.

Art. 14 Hai diritto ad avere le tue idee e a professare la religione che preferisci sotto la guida dei tuoi genitori.

Art. 15 Hai diritto a riunirti con i tuoi amici, a partecipare o a fondare associazioni, sempre nel rispetto dei diritti degli altri.

Art. 16 Hai diritto ad avere una tua vita privata, anche all'interno della tua famiglia, compreso il diritto ad avere una tua corrispondenza privata.

Art. 17 Hai diritto a ricevere informazioni provenienti da tutto il mondo, attraverso i media (radio, giornali, televisione) e ad essere protetto/a da materiali e informazioni dannosi.

Art. 18 Hai diritto ad essere cresciuto/a ed educato/a dai tuoi genitori, nel rispetto del tuo superiore interesse.

Art. 19 Hai diritto ad essere protetto/a da ogni forma di maltrattamento, abuso o sfruttamento da parte di chiunque.

Art. 20 Hai diritto ad avere protezione e assistenza speciali se non puoi vivere con i tuoi genitori.

Art. 21 La decisione di una tua adozione deve essere presa nel tuo superiore interesse.

Art. 22 Hai diritto a protezione speciale e assistenza nel caso in cui tu sia un rifugiato/a (ad esempio se provieni da un Paese in guerra).

Art. 23 Se sei disabile, mentalmente o fisicamente, hai diritto ad avere un'assistenza speciale, al fine di renderti autonomo/a e di partecipare pienamente alla vita sociale.

Art. 24 Hai diritto alla salute, all'assistenza medica e a ricevere tutte le informazioni necessarie per garantire tale diritto.

Art. 25 Hai diritto ad un controllo regolare delle terapie e delle condizioni in cui vivi, qualora tu venga affidato/a a centri di cura o assistenza.

Art. 26 Hai diritto ad un sostegno speciale da parte dello Stato se sei in condizioni economiche o sociali disagiate.

Art. 27 Hai diritto ad un livello di vita adeguato. Ciò significa che i tuoi genitori, o in mancanza lo Stato, dovranno garantirti cibo, vestiti e una casa in cui vivere.

Art. 28 Hai diritto ad avere un'istruzione/educazione.

Art. 29 Hai diritto a una educazione che sviluppi la tua personalità, le tue capacità e il rispetto dei diritti, dei valori, delle culture degli altri popoli e dell'ambiente.

Art. 30 Se appartieni a una minoranza etnica, religiosa o linguistica, hai diritto a mantenere la tua cultura, praticare la tua religione e parlare la tua lingua.

Art. 31 Hai diritto, al riposo, al tempo libero, a giocare e a partecipare ad attività culturali (ad esempio la musica, il teatro e lo sport).

Art. 32 Hai diritto a non svolgere lavori pesanti e pericolosi per la tua salute o che ti impediscono di andare a scuola.

Art. 33 Hai diritto a essere protetto/a dall'uso e dal traffico di droghe.

Art. 34 Hai diritto a essere protetto/a da ogni tipo di sfruttamento e abuso sessuale.

Art. 35 Hai diritto ad essere protetto/a per impedire che tu sia rapito/a o venduto/a.

Art. 36 Hai diritto a essere protetto/a da ogni forma di sfruttamento.

Art. 37 Hai diritto a non subire torture o punizioni crudeli. Se hai commesso un reato non puoi essere condannato alla pena di morte o alla detenzione a vita.

Art. 38 Hai diritto a essere protetto/a in caso di guerra e, nel caso in cui tu abbia meno di quindici anni, non puoi e non devi essere arruolato/a nell'esercito.

Art. 39 Hai diritto a cure appropriate e al reinserimento nella società nel caso in cui tu sia stato/a vittima di abbandono, guerra, tortura, o di qualunque forma di sfruttamento o maltrattamento.

Art. 40 Hai diritto a essere adeguatamente difeso/a nel caso in cui tu sia accusato/a o abbia commesso un reato.

Art. 41 Hai diritto a usufruire delle leggi nazionali ed internazionali che ti garantiscano maggiore protezione rispetto alle norme di questa Convenzione.

Art. 42 Hai diritto ad essere informato/a sui diritti previsti da questa Convenzione. Gli Stati devono far conoscere la Convenzione a tutti gli adulti, i bambini, le bambine, i ragazzi e le ragazze.

## RIFERIMENTI

Save the Children Italia (2006)

ZOOM MONOGRAFICO

Il minore esposto alla pedo-pornografia

su Internet (inserto del Terzo Rapporto di Stop-It sulla Pedo-pornografia online: MINORI NELLA RETE)

Save the Children Italia (2008)

EDUCAZIONE E NUOVI MEDIA

Diritti e responsabilità verso una cittadinanza digitale

[www.easy4.it](http://www.easy4.it)

[www.stop-it.org](http://www.stop-it.org)

[www.tiseiconnesso.it](http://www.tiseiconnesso.it)





EASY è una campagna di sensibilizzazione che si rivolge a pre-adolescenti, genitori ed insegnanti per un

uso consapevole e positivo dei Nuovi Media. Ma il compito della campagna di sensibilizzazione è molto più ampio, estendendosi anche alle istituzioni, ai media, all'industria ICT fino a comprendere tutte le realtà che incidono direttamente e/o indirettamente su un corretto uso dei Nuovi Media da parte dei giovani, per richiamare la specifica responsabilità di ognuno in merito.

#### GLI AMBITI DI INTERVENTO DELLA CAMPAGNA EASY:

**Le settimane di sensibilizzazione** con un tour itinerante per le scuole e le piazze italiane grazie all'ausilio dell'EASYbus. In concomitanza con le soste nei vari comuni italiani si organizzano conferenze stampa locali, incontri informativi per ragazzi, insegnanti, operatori sociali e genitori nelle scuole oltre a momenti ludici nelle piazze legati ad un utilizzo positivo e consapevole delle nuove tecnologie.

**Attività di media education** con i ragazzi delle scuole coinvolte dall'EASY tour:

**Advocacy:** azioni di sensibilizzazione presso Istituzioni competenti per la promozione di politiche di intervento e di prevenzione adeguate ad un utilizzo sicuro di internet e dei cellulari ed, inoltre, presso media tradizionali e industrie ICT affinché mettano al centro delle loro azioni l'interesse primario dei giovani fruitori di internet e cellulari.

**Ricerche** per analizzare, conoscere e monitorare a fondo il fenomeno e calibrare di conseguenza l'attività di sensibilizzazione.

**www.easy4.it:** piattaforma di sensibilizzazione sull'uso sicuro e positivo delle nuove tecnologie con informazioni utili per i ragazzi, risorse pedagogiche per insegnanti e genitori.

**Produzione di materiali di sensibilizzazione** specifici rivolti a genitori, insegnanti, ragazzi ed istituzioni.

**Newsletter mensile** indirizzata a ragazzi, genitori ed insegnanti e a tutti gli interessati alla sicurezza in Internet e ai Nuovi Media.

**Help desk** nazionale per rispondere alle domande del pubblico e promuovere campagne simili a livello locale.

[www.easy4.it](http://www.easy4.it)



Stop-It è dal 2002 il progetto di Save the Children Italia di lotta allo sfruttamento sessuale a danno dei minori su Internet e

tramite Internet. In particolare esso contrasta il fenomeno della pedo-pornografia online, cercando di tutelare e promuovere il diritto del minore ad essere protetto da qualsiasi forma di sfruttamento sessuale, sancito dall'art. 34 della Convenzione Onu sui diritti del fanciullo. Il progetto si rivolge alle istituzioni, all'industria, alle associazioni di genitori ed insegnanti, al sistema giudiziario, alle forze di polizia, ai media, alla società civile, affinché acquisiscano consapevolezza del fenomeno coinvolgendoli nel dibattito relativo all'identificazione di buone prassi.

#### GLI AMBITI D'INTERVENTO DI STOP-IT:

**La Hotline:** il sito [www.stop-it.org](http://www.stop-it.org) offre la possibilità agli utenti di Internet di segnalare la presenza di materiale pedo-pornografico in rete. Le segnalazioni sono inviate direttamente alla Polizia Postale e delle Comunicazioni nel pieno rispetto delle normative sulla privacy, garantendo quindi l'anonimato del segnalante.

**L'Advocacy:** Stop-It richiama l'attenzione delle istituzioni sull'importanza di focalizzarsi sull'**Identificazione delle Vittime** di pedo-pornografia, ovvero i minori abusati sessualmente per produrre le immagini, e non solo sulla repressione del comportamento dell'abusante adulto, come di solito avviene.

**La Sensibilizzazione:** in sinergia con il progetto EASY, in un'ottica di **prevenzione**, Stop-It realizza seminari e momenti di formazione destinati a ragazzi ma soprattutto a genitori ed insegnanti, con l'obiettivo di fornire strumenti idonei a relazionarsi con tematiche sensibili quali la pedo-pornografia online, l'abuso sui minori e la sessualità in età evolutiva, affinché possano meglio orientare i propri bambini e ragazzi nel loro sviluppo psico-sessuale e potenziare senso critico e autonomia decisionale, elementi fondamentali per contrastare l'adescamento in rete.

[www.stop-it.org](http://www.stop-it.org)

EASY e Stop-It si compongono in un unico progetto denominato EAST, in particolare per quanto riguarda le attività di prevenzione, media education, sensibilizzazione e advocacy presso istituzioni ed industrie del settore che mirano a promuovere una cultura fondata sul rispetto dei minori utenti delle tecnologie più diffuse, secondo i principi sanciti dalla Convenzione Onu sui diritti del fanciullo (CRC, New York 1989).

EAST è un progetto condotto da Save the Children e Adiconsum co-finanziato dalla Commissione europea nell'ambito del Safer Internet Programme che ha l'obiettivo di promuovere un utilizzo sicuro di internet e delle nuove tecnologie online, specialmente tra i giovani (ragazzi e bambini), e di contrastare i contenuti illegali e dannosi per gli utenti finali di Internet.



Cofinanziato dalla  
Commissione Europea