## E-POLICY DI ISTITUTO

## PRESENTAZIONE E PREMESSA ALL'E-POLICY SCOPO DELLA E-POLICY E PERCORSO DI LAVORO

L'E-policy è un documento programmatico volto a promuovere le competenze digitali ed un uso delle tecnologie digitali positivo, critico e consapevole, sia da parte dei ragazzi e delle ragazze che degli adulti coinvolti nel processo educativo.

## 1. Presentazione e premessa all'*E-policy*

- 1.1. Scopo dell'*E-policy* e percorso di lavoro
- 1.2. L'importanza dell'*E-policy*
- 1.3. Ruoli e responsabilità
- 1.4. Comunicazione e condivisione dell'*E-policy*
- 1.5. Gestione delle infrazioni alla *E-policy*
- 1.6. Monitoraggio dell'implementazione della *E-policy* e suo aggiornamento
- 1.7. Integrazione dell'*E-policy* con Regolamenti esistenti

#### 2. Formazione e curricolo

- 2.1. Curricolo sulle competenze digitali per gli studenti
- 2.2. Formazione dei docenti sull'utilizzo e l'integrazione delle TIC (Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione) nella didattica
- 2.3. Formazione dei docenti sull'utilizzo consapevole e sicuro di Internet e delle tecnologie digitali
- 2.4. Sensibilizzazione delle famiglie e integrazione al Patto di corresponsabilità

#### 3. Gestione dell'infrastruttura e della strumentazione TIC della e nella scuola

- 3.1. Protezione dei dati personali
- 3.2. Accesso ad Internet
- 3.3. Strumenti di comunicazione online

#### 4. Rischi on line: conoscere, prevenire e rilevare

- 4.1. Sensibilizzazione e prevenzione
- 4.2. Cyberbullismo: che cos'è e come prevenirlo
- 4.3. Hate speech: che cos'è e come prevenirlo
- 4.4. Dipendenza da Internet e gioco online
- 4.5. Sexting
- 4.6. Adescamento online
- 4.7. Pedo-pornografia

#### 5. Segnalazione e gestione dei casi

- 5.1. Cosa segnalare
- 5.2. Come segnalare: quali strumenti e a chi
- 5.3. Gli attori sul territorio per intervenire

## Allegati

1. Modulo segnalazione

## Capitolo 1. PRESENTAZIONE E PREMESSA ALL'*E-POLICY*

## 1.1 Scopo dell'*E-policy* e percorso di lavoro

Le TIC (Tecnologie dell'informazione e della comunicazione) rappresentano strumenti fondamentali nel processo educativo e per l'apprendimento degli studenti e delle studentesse.

Le "competenze digitali" sono fra le abilità chiave all'interno del Quadro di riferimento Europeo delle Competenze per l'apprendimento permanente e di esse bisogna dotarsi proprio a partire dalla scuola (Raccomandazione del Consiglio Europeo del 2006 aggiornata al 22 maggio 2018, relativa alle competenze chiave per l'apprendimento permanente).

In un contesto sempre più complesso, diventa quindi essenziale per ogni Istituto Scolastico dotarsi di una *E-policy*, un documento programmatico volto a promuovere le competenze digitali ed un uso delle tecnologie digitali positivo, critico e consapevole, sia da parte dei ragazzi e delle ragazze che degli adulti coinvolti nel processo educativo. L'*E-policy*, inoltre, vuole essere un documento finalizzato a prevenire situazioni problematiche e a riconoscere, gestire, segnalare e monitorare episodi legati ad un utilizzo scorretto degli strumenti.

L'E-policy ha l'obiettivo, nello specifico, di esprimere la nostra visione educativa e proposta formativa, in riferimento alle tecnologie digitali. Nello specifico:

- o l'approccio educativo alle tematiche connesse alle "competenze digitali", alla privacy, alla sicurezza online e all'uso delle tecnologie digitali nella didattica e nel percorso educativo;
- o le norme comportamentali e le procedure di utilizzo delle Tecnologie dell'Informazione e della Comunicazione (ICT) in ambiente scolastico;
- o le misure per la prevenzione e la sensibilizzazione di comportamenti on-line a rischio;

o le misure per la rilevazione, segnalazione e gestione delle situazioni rischiose legate ad un uso non corretto delle tecnologie digitali.

## 1.2 L'importanza dell'*E-policy*

Attraverso l'*E-policy* il nostro Istituto si vuole dotare di uno strumento operativo a cui tutta la comunità educante dovrà fare riferimento, al fine di assicurare un approccio alla tecnologia che sia consapevole, critico ed efficace, e al fine di sviluppare, attraverso specifiche azioni, una conoscenza delle opportunità e dei rischi connessi all'uso di Internet.

L' *E-policy* fornisce, quindi, delle linee guida per garantire il benessere in Rete, definendo regole di utilizzo delle TIC a scuola e ponendo le basi per azioni formative e educative su e con le tecnologie digitali, oltre che di sensibilizzazione su un uso consapevole delle stesse.

## 1.3 Ruoli e responsabilità

Affinché l'*E-policy* sia davvero uno strumento operativo efficace per la scuola e tutta la comunità educante è necessario che ognuno, secondo il proprio ruolo, s'impegni nell'attuazione e promozione di essa.

Inserire eventuale approfondimento (vedi guida)

#### Definire i ruoli:

- a) il Direttore di Unità Operativa garantisce la sicurezza, anche on-line, di tutti i membri della comunità scolastica. Promuove la cultura della sicurezza on line e dà il proprio contributo all'organizzazione, insieme al docente referente sulle tematiche del bullismo/cyberbullismo, di corsi di formazione specifici per tutte le figure scolastiche sull' utilizzo positivo e responsabile delle Tecnologie dell'Informazione e della comunicazione (TIC). Inoltre ha la responsabilità di gestire ed intervenire nei casi di gravi episodi di bullismo, cyberbullismo ed uso improprio delle tecnologie digitali;
- b) l'Animatore digitale supporta il personale scolastico da un punto di vista non solo tecnico-informatico, ma anche in riferimento ai rischi online, alla protezione e gestione dei dati personali; è uno dei promotori di percorsi di formazione interna all'Istituto negli ambiti di sviluppo della "scuola digitale" (con riferimento, ad esempio, allo sviluppo delle competenze digitali previste anche nell'ambito

- dell'educazione civica); monitora, inoltre, e rilevare eventuali episodi o problematiche connesse all'uso delle TIC a scuola, e avere il compito di controllare che gli utenti autorizzati accedano alla Rete della scuola con apposita password, per scopi istituzionali e consentiti (istruzione e formazione);
- c) il Referente bullismo e cyberbullismo: "Ogni Istituto scolastico, nell'ambito della propria autonomia, individua fra i docenti un referente con il compito di coordinare le iniziative di prevenzione e di contrasto del cyberbullismo" (Art. 4 Linee di orientamento per la prevenzione e il contrasto in ambito scolastico Legge n.71/2017). Ha il compito di coordinare e promuovere iniziative specifiche per la prevenzione e il contrasto del bullismo e del cyberbullismo. A tal fine, può avvalersi della collaborazione delle Forze di polizia, delle associazioni e dei centri di aggregazione giovanile del territorio. Può attivare, in ambito scolastico ma anche in quello extrascolastico, progetti e percorsi formativi ad hoc per studenti, colleghi e genitori
- d) i *Docenti* hanno un ruolo centrale nel diffondere la cultura dell'uso responsabile delle TIC e della Rete. Hanno cura di integrare parti del curriculum della propria disciplina con approfondimenti ad hoc, promuovendo, laddove possibile, l'uso delle tecnologie digitali nella didattica. I docenti accompagnano e supportano gli studenti e le studentesse nelle attività di apprendimento e nei laboratori che prevedono l'uso della LIM o di altri dispositivi tecnologici che si connettono alla Rete; segnalano al Dirigente Scolastico qualunque problematica, violazione o abuso anche online che vede coinvolti studenti e studentesse;
- e) Il personale Amministrativo, Tecnico e Ausiliario (ATA) svolge funzioni di sorveglianza connesse all'attività delle istituzioni scolastiche, in collaborazione con il dirigente scolastico e con il personale docente tutto. Nell'esercizio delle proprie funzioni, segnala comportamenti non adeguati e/o episodi di bullismo/cyberbullismo.
- f) gli *Studenti e le Studentesse*, in relazione al proprio grado di maturità e consapevolezza raggiunta, devono utilizzare al meglio le tecnologie digitali in coerenza con quanto richiesto dai docenti; con il supporto della scuola imparano a tutelarsi on line, tutelare i propri compagni e rispettarli; partecipano attivamente a progetti ed attività che riguardano l'uso positivo delle TIC e della Rete e si fanno promotori di quanto appreso anche attraverso possibili percorsi di *peer education*;

- g) i Genitori in continuità con l'Istituto scolastico, devono essere partecipi e attivi nelle attività di promozione ed educazione sull'uso consapevole delle TIC e della Rete, nonché sull'uso responsabile dei device personali; sono tenuti a relazionarsi in modo costruttivo con i docenti sulle linee educative che riguardano le TIC e la Rete e a comunicare con loro circa i problemi rilevati quando i/le propri/e figli/e non usano responsabilmente le tecnologie digitali o Internet. Accettano e condividono quanto scritto nel documento;
- h) gli Enti educativi esterni e le associazioni che entrano in relazione con la scuola devono conformarsi alla politica della stessa riguardo all'uso consapevole della Rete e delle TIC; devono, inoltre, promuovere comportamenti sicuri, la sicurezza on line e assicurare la protezione degli studenti e delle studentesse durante le attività che si svolgono insieme.

## 1.4 Comunicazione e condivisione dell'*E-policy*

L'E-policy viene condivisa e comunicata al personale, agli studenti e alle studentesse, alla comunità scolastica attraverso:

- la comunicazione e condivisione del documento agli studenti e alle studentesse, al personale scolastico ed ai genitori;
- la pubblicazione del documento sul sito istituzionale della scuola;
- il Patto di Corresponsabilità, che deve essere sottoscritto dalle famiglie e rilasciato alle stesse all'inizio dell'anno scolastico;
- un accordo di utilizzo e di condotta rilasciato al personale scolastico.

Il documento è approvato dal Collegio dei Docenti e dal Consiglio di Istituto e viene esposto in versione semplificata negli spazi che dispongono di pc collegati alla Rete o comunque esposto in vari punti spaziali dell'Istituto.

Gli studenti e le studentesse vengono informati sul fatto che sono monitorati nella navigazione on line, negli spazi della scuola e sulle regole di condotta da tenere in Rete.

Dato questo quadro, rispetto ad un profilo prettamente processuale anche in materia di bullismo e cyberbullismo (dunque non in via esclusiva), si può parlare di tre tipologie di "culpa":

-culpa in vigilando: concerne la mancata sorveglianza attiva da parte del docente

responsabile verso il minore (così come da art. 2048 del c.c.). Tale condizione è superabile se ci si avvale di una prova liberatoria di non aver potuto impedire il fatto (recita il terzo comma dell'art. 2048 c.c.: "le persone indicate nei commi precedenti sono liberate dalla responsabilità soltanto se provano di non aver potuto impedire il fatto").

-culpa in organizzando: si riferisce ai provvedimenti previsti e presi dal Dirigente Scolastico ritenuti come non soddisfacenti e quindi elemento favorevole al verificarsi dell'eventuale incidente.

-culpa in educando: fa capo ai genitori i quali hanno instaurato una relazione educativa con il/la figlio/a, ritenuta come non adeguata, insufficiente o comunque carente tale da metterlo/a nella situazione di poter recare danno a terzi.

## 1.4 Condivisione e comunicazione dell'E-policy all'intera comunità scolastica

Il documento di E-policy viene condiviso con tutta la comunità educante, ponendo al centro gli studenti e le studentesse e sottolineando compiti, funzioni e attività reciproche. Nello specifico è importante:

- 1. condividere e comunicare il documento agli studenti e alle studentesse fornendo loro le indicazioni di base per un uso consapevole e maturo dei dispositivi e della tecnologia informatica; condividendo regole di sicurezza circa il comportamento da tenere a scuola e nei contesti extrascolastici; dando loro elementi per poter riconoscere e quindi prevenire comportamenti a rischio sia personali che dei propri compagni.
- 2. condividere e comunicare il documento a tutto il personale scolastico in modo da rendere consapevoli tutte le figure sui temi in oggetto, sollecitando a un uso corretto dei dispositivi e della Rete in linea con il codice di comportamento;
- 3. condividere e comunicare il documento ai genitori sul sito istituzionale della scuola, tramite eventuali momenti di formazione specifici e durante gli incontri scuola-famiglia.

## 1.5 Gestione delle infrazioni alla *E-policy*

La scuola gestisce le infrazioni all'*E-policy* attraverso azioni educative e/o sanzioni valutando i diversi gradi di gravità di eventuali violazioni.

Comportamento	Sanzione	Organo
1. Cellulare usato come strumento di distrazione, per comunicazione in voce, via sms o altro.	1.1. Annotazione sul registro di classe e ritiro temporaneo del cellulare (consegnato al termine delle lezioni).	Docente
	1.2. Sospensione da 1 a 3 giorni.	Docente, Direttore di U.O. e Coordinatore di Classe
2. Cellulare usato per ripresa video o in foto di persone senza autorizzazione (compagni e/o personale) durante le attività scolastiche o extrascolastiche (es. viaggi di istruzione).	<ul><li>2.1. Ritiro del cellulare, convocazione dei genitori da parte del Docente e sospensione di 1 giorno.</li><li>2.2. Sospensione fino a 10 giorni.</li></ul>	Direttore di U.O. e Consiglio di Classe
3. Cellulare usato per ripresa non autorizzata in video o in foto di persone (compagni e/o personale) durante le attività scolastiche o extrascolastiche (es. viaggi di istruzione) con successiva pubblicazione/divulgazione del materiale attraverso la rete senza liberatoria/consenso (social network) o altro (sms – dvd - cd ecc.)	<ul> <li>3.1. Ritiro temporaneo del cellulare, convocazione dei genitori da parte del Dirigente di U.O. e sospensione di 3 giorni.</li> <li>3.2. Sospensione fino a 15 giorni</li> </ul>	Direttore di U.O. e Consiglio di Classe

## 1.6 Monitoraggio dell'implementazione della *E-policy* e suo aggiornamento

L'E-policy viene aggiornata annualmente e quando si verificano cambiamenti significativi in riferimento all'uso delle tecnologie digitali all'interno della scuola. Le modifiche del documento saranno discusse con tutti i membri del personale docente. Il monitoraggio del documento sarà realizzato a partire da una valutazione della sua efficacia in riferimento agli obiettivi specifici che lo stesso si pone.

Il Direttore di Unità Operativa nomina la Commissione per la revisione e/o l'aggiornamento dell'*E-policy*.

#### 1.7 Integrazione dell'*E-policy* con Regolamenti esistenti

Il regolamento dell'Istituto Scolastico viene aggiornato con specifici riferimenti all'*E-policy*, così come anche il Patto di Corresponsabilità, in coerenza con le Linee Guida Miur e le indicazioni normative generali sui temi in oggetto.

Il Regolamento dell'Istituto, il Patto di Corresponsabilità e l'Accordo di utilizzo delle TIC per il personale scolastico sono parte integrante dell'E-policy.

## Capitolo 2. FORMAZIONE E CURRICOLO

#### 2.1 Curricolo sulle competenze digitali per gli studenti

"La competenza digitale presuppone l'interesse per le tecnologie digitali e il loro utilizzo con dimestichezza e spirito critico e responsabile per apprendere, lavorare e partecipare alla società. Essa comprende l'alfabetizzazione informatica e digitale, la comunicazione e la collaborazione, l'alfabetizzazione mediatica, la creazione di contenuti digitali (inclusa la programmazione), la sicurezza (compreso l'essere a proprio agio nel mondo digitale e possedere competenze relative alla cybersicurezza), le questioni legate alla proprietà intellettuale, la risoluzione di problemi e il pensiero critico" ("Raccomandazione del Consiglio europeo relativa alla competenze chiave per l'apprendimento permanente", C189/9, p.9).

La scuola si impegna a portare avanti percorsi volti a promuovere tali competenze, al fine di educare gli studenti e le studentesse verso un uso consapevole e responsabile delle tecnologie digitali.

Le competenze digitali coinvolgono diverse dimensioni sulle quali lavorare in classe attraverso l'integrazione della dimensione tecnologica con quella cognitiva ed etica:

-dimensione tecnologica: far riflettere i più giovani sul potenziale delle tecnologie digitali come strumenti per la risoluzione di problemi della vita professionale e quotidiana, onde evitare automatismi che abbiano conseguenze incerte, attraverso un'adeguata comprensione della "grammatica" dello strumento.

-dimensione cognitiva: sviluppare la capacità di cercare, usare e creare in modo critico le informazioni condivise in Rete, valutandone credibilità e affidabilità.

- -dimensione etica: gestire in modo sicuro i propri dati personali e usare le tecnologie digitali per scopi eticamente accettabili e nel rispetto degli altri.
- dimensione sociale: sviluppare particolari abilità socio-comunicative e partecipative per maturare una maggiore consapevolezza sui nostri doveri nei riguardi di coloro con cui comunichiamo online.

Le competenze digitali nella nostra scuola vengono sviluppate durante le lezioni di informatica applicata e, trasversalmente, in tutte le discipline. Nello specifico si rinvia alla programmazione di Centro.

## 2.2 Formazione dei docenti sull'utilizzo e l'integrazione delle TIC nella didattica

La scuola si impegna a formare ed aggiornare i docenti all'uso corretto, efficace ed efficiente delle TIC al fine di mettere in atto una didattica integrativa ed inclusiva che fornisca agli studenti e alle studentesse modelli di utilizzo positivo, critico e specifico delle nuove tecnologie.

## 2.3 Formazione dei docenti sull'utilizzo consapevole e sicuro di Internet e delle tecnologie digitali.

La scuola si impegna a promuovere percorsi formativi per gli insegnanti sul tema dell'uso consapevole delle tecnologie digitali e della prevenzione dei rischi online. Ciò avverrà tramite specifici momenti di aggiornamento che verranno organizzati dall'Istituto scolastico con la collaborazione sia del personale specializzato interno (Animatore digitale, referente bullismo e cyberbullismo) sia di personale esterno (professionisti qualificati), con il supporto della rete scolastica del territorio, delle amministrazioni comunali, dei servizi socio-educativi e delle associazioni.

## 2.4 Sensibilizzazione delle famiglie e integrazioni al Patto di Corresponsabilità

Nella prevenzione dei rischi connessi ad un uso non consapevole delle TIC, così come nella promozione di un loro uso positivo e capace di coglierne le opportunità è necessario la collaborazione di tutti gli attori educanti, ognuno secondo i propri ruoli e le proprie responsabilità. Scuola e famiglia devono rinforzare l'alleanza educativa e promuovere percorsi educativi continuativi e condivisi per accompagnare insieme i ragazzi verso un uso responsabile e arricchente delle tecnologie digitali, anche in una prospettiva lavorativa futura.

La scuola garantisce la massima informazione alle famiglie di tutte le attività e iniziative intraprese sul tema delle tecnologie digitali, previste dall'*E-policy* e dal suo piano di azioni, anche attraverso l'aggiornamento, oltre che del regolamento scolastico, anche del "Patto di corresponsabilità" e attraverso una sezione dedicata sul sito web della scuola.

Inoltre la scuola si impegna a promuovere percorsi formativi per genitori.

# Capitolo 3. GESTIONE DELL'INFRASTRUTTURA E DELLA STRUMENTAZIONE TIC DELLA E NELLA SCUOLA

## 3.1 Protezione dei dati personali.

#### Base giuridica e finalità del trattamento.

I dati personali sono trattati per l'esecuzione di un compito di interesse pubblico o connesso all'esercizio di pubblici poteri, ai sensi dell'articolo 6, paragrafo 1, lettera e), del Regolamento (UE) 2016/679.

Come stabilito dall'articolo 96 del decreto legislativo 196/2003, sono trattati per finalità di orientamento, formazione e inserimento professionale.

#### Destinatari dei dati.

I dati potranno essere conosciuti dalle persone autorizzate al trattamento.

A richiesta del titolare i dati possono essere comunicati alle aziende pubbliche e private o ad altri soggetti privati che ne facciano richiesta; pubblicati sul sito istituzionale della scuola.

#### Periodo di conservazione dei dati.

La comunicazione e la diffusione dei dati cessano trascorsi 12 mesi dalla presentazione della domanda di iscrizione. Per proseguire la comunicazione o la diffusione dei dati oltre tale periodo, deve essere presentata una nuova domanda.

#### Diritti dell'interessato.

È possibile esercitare in ogni momento diritti previsti dalla normativa vigente in relazione ai dati trattati.

#### 3.2 Accesso ad internet

L'accesso ai laboratori è consentito solo in presenza del docente.

L'accesso al PC è possibile solo attraverso la digitazione di una login personale, dopo aver ricevuto l'autorizzazione del docente stesso.

Il PC può essere utilizzato solo per attività richieste dal docente e rientranti nel programma curriculare. Ogni altro uso sarà debitamente sanzionato.

L'utilizzo di memorie USB è possibile solo previa autorizzazione dell'insegnante.

È vietato l'ascolto di musica con il cellulare e da piattaforme web (You Tube, ...).

#### 3.3 Strumenti di comunicazione online

La Scuola si è dotata di Registro Elettronico di Classe attraverso il quale i genitori possono essere aggiornati in tempo reale sulla situazione scolastica del figlio e sui progetti attivati dalla scuola. Tutte le comunicazioni tra Scuola, Genitori e Studenti avvengono attraverso il Registro Elettronico.

## Capitolo 4. RISCHI ONLINE: CONOSCERE, PREVENIRE E RILEVARE

## 4.1 Sensibilizzazione e prevenzione

In questo modulo si affronteranno i principali rischi connessi ad un uso distorto delle tecnologie digitali. La logica del "controllo", infatti, soprattutto in una condizione di connessione costante e sempre più personale mediante lo smartphone, risulta inefficace oltre che quasi impossibile da realizzare. Puntare su prevenzione e sensibilizzazione è di certo l'arma migliore per affrontare le problematiche connesse alle TIC.

## 4.2 Cyberbullismo: che cos'è e come prevenirlo

Il cyberbullismo è un fenomeno differente rispetto al bullismo tradizionale e ha definizioni e caratteristiche proprie.

Le condotte aggressive online assumono particolari connotati che differenziano il bullismo in rete da quello tradizionale<sup>1</sup>.

CARAVITA S., GINI G., L'(im)moralità del bullismo, Unicopli, Milano 2010.

<sup>&</sup>lt;sup>1</sup> BRIGHI A., Il bullismo tradizionale e il bullismo elettronico: aggressività e nuovi media, in GENTA M.L., BRIGHI A., GUARINI A. (a cura di), Bullismo elettronico. Fattori di rischio connessi alle nuove tecnologie, Carocci Editore, Roma 2009;

Il Cyberbullismo può essere definito come un atto aggressivo e intenzionale perpetuato da un individuo o da un gruppo, attraverso l'uso delle nuove tecnologie della comunicazione, in modo ripetuto e continuato nel tempo, contro una vittima che non può facilmente difendersi.

Rientra nella fattispecie di cyberbullismo l'atto:

- a) intenzionale: il comportamento denigratorio messo in atto deve essere volontario e non accidentale;
- b) **ripetuto**: il cyberbullismo riflette un vero e proprio modello di comportamento, non solo un incidente isolato, e ciò è uno dei motivi per cui esso può diventare emotivamente e psicologicamente molto dannoso per la vittima.
- c) dannoso: la vittima deve percepire il danno psicologico e morale che le viene inflitto;
- d) messo in pratica attraverso computer, cellulari e dispositivi elettronici: l'uso delle tecnologie digitali è il primo elemento distintivo fra bullismo e cyberbullismo.

Nel bullismo tradizionale, solitamente, la vittima che viene presa di mira è percepita come più debole e incapace di difendersi. Il più forte, quindi, assume atteggiamenti prevaricatori nei confronti del più debole, ciò può verificarsi anche nel caso del cyberbullismo. Mentre nel bullismo tradizionale, però, il potere presenta connotati ben precisi, potrebbe essere, ad esempio, di tipo fisico (legato alla forza o alla statura) o sociale (legato alla popolarità), il potere online può derivare semplicemente dal possesso di specifiche competenze o di alcuni contenuti (immagini, video, confessioni) che potrebbero essere utilizzati per danneggiare la vittima.

Per parlare di cyberbullismo (così come per il bullismo), secondo molti studiosi, inoltre, è necessario che vittima e bullo siano **minori** o comunque **adolescenti** (sono esclusi, quindi, dalla definizione episodi di prevaricazione che avvengono fra adulti o fra un adulto e un minore).

Per comprendere le differenze fra bullismo e cyberbullismo è centrale capire l'impatto che le nuove tecnologie hanno sul comportamento dei giovani e in termini di relazioni sociali<sup>3</sup>.

Come prevenirlo: percorsi di digital literacy per combattere il cyberbullismo

<sup>&</sup>lt;sup>2</sup> SMITH P.K., MAHDAVI J., CARVALHO C., e TIPPETT N., An investigation into cyberbullying, its forms, awareness and impact, and the relationship between age and gender in cyberbullying. A Report to the Anti-Bullying Alliance, 2006, p.6.

<sup>&</sup>lt;sup>3</sup> WILLARD, N., Educator's guide to cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress, Research Press, Illinois, 2005;

L'attivazione di percorsi di *digital literacy* (alfabetizzazione digitale) rivolti a giovani, educatori, insegnanti e genitori, con una particolare attenzione allo sviluppo di quelle "competenze digitali" in grado di promuovere fra i ragazzi un uso consapevole e responsabile delle nuove tecnologie rappresenta, senza dubbio, la risposta migliore al problema del cyberbullismo e di un uso distorto e patologico della rete da parte dei minori.

## 4.3 Hate speech: che cos'è e come prevenirlo

"L'incitamento all'odio (*hate speech*) deve essere inteso come comprensivo di tutte le forme di espressione che diffondono, incitano, promuovono, o giustificano l'odio razziale, la xenofobia, l'antisemitismo o altre forme d'odio generate dall'intolleranza, ivi comprese: l'intolleranza espressa dal nazionalismo, e dall'etnocentrismo aggressivi, la discriminazione e l'ostilità nei confronti delle minoranze, dei migranti, e delle persone con origine straniera".

Il fenomeno dell'hate speech è complesso: i giovani rischiano di essere maggiormente esposti sia per il massiccio uso dei social sia per la scarsità (o la mancanza) di situazioni in cui prendere consapevolezza del discorso d'odio. La scuola si trova in prima linea di fronte al difficile compito di affrontare questo fenomeno, che ha senza dubbio forti ripercussioni nelle relazioni tra i pari e nella propria relazione col mondo.

Si cerca di rispondere al bisogno degli insegnanti di trovare delle idee per affrontare l'hate speech con i propri studenti, attraverso l'educazione ai media, l'educazione interculturale e il coinvolgimento attivo dei ragazzi e delle ragazze.

## 4.4 Dipendenza da Internet e gioco online

#### Dipendenza da Internet

La Dipendenza da Internet fa riferimento all'utilizzo eccessivo ed incontrollato di Internet che, al pari di altri comportamenti patologici/dipendenze, può causare o essere associato ad isolamento sociale, sintomi da astinenza, problematiche a livello scolastico e "craving" (irrefrenabile voglia di utilizzo della Rete).

Si tratta di un fenomeno studiato da diversi anni ma la sua individuazione è molto complessa per diverse ragioni. Prima di tutto, non esistono delle norme condivise su cosa definisca uso "eccessivo" (al di là della quantità di tempo trascorso sul web); in secondo luogo, spesso accade che l'utilizzo incontrollato di Internet nasconda altri tipi di

dipendenze, rendendo maggiormente complessa la discriminazione della reale problematica.

Ciononostante, i diversi studi analizzati permettono di definire alcuni aspetti utili per fare una prima valutazione di rischio rispetto ad un utilizzo disfunzionale/patologico della Rete:

- uso eccessivo spesso associato ad una perdita del senso del tempo che passa o la dimenticanza di bisogni primari (come ad esempio mangiare e dormire);
- o senso di straniamento con la manifestazione di sentimenti di rabbia, tensione e/o depressione quando il computer o la Rete sono inaccessibili;
- tolleranza con il bisogno di accessori sempre migliori per il computer o di un sempre maggiore tempo di utilizzo;
- o **ripercussioni negative** incluse discussioni, bugie (soprattutto riguardo al tempo passato online), isolamento sociale e scarsi risultati in ambito scolastico.

La dipendenza dall'online può riguardare il gioco, lo shopping, i social network e i siti porno. Questo può portare a una preferenza del mondo virtuale e alla difficoltà a gestire e limitare il tempo online e problemi nello sviluppo nella sfera sessuale come conseguenza dell'uso eccessivo della sessualità online (i maschi sono colpiti in misura doppia rispetto alle femmine).

Indicazioni operative: Se si ravvisa un rischio per il benessere psicofisico delle persone minorenni sarà opportuno rivolgersi ad un servizio deputato ad offrire un supporto psicologico anche passando per una consultazione presso il medico di base o il pediatra di riferimento. Le strutture pubbliche a cui rivolgersi sono i servizi socio-sanitari del territorio di appartenenza (consultori familiari, servizi di Neuropsichiatria Infantile, i centri specializzati sulle dipendenze, etc.).

#### Gioco online

Il videogioco è un gioco gestito da un dispositivo elettronico che consente di interagire con le immagini di uno schermo.

Gli aspetti positivi legati ai videogiochi si riferiscono al fatto che gli stessi possono:

- a) contribuire allo sviluppo di abilità tecniche e strategiche;
- b) migliorare la coordinazione oculo-motoria;
- c) contribuire all'acquisizione di abilità di problem solving.

Al tempo stesso le criticità connesse all'utilizzo dei videogiochi possono essere:

- a) la dipendenza legata ad un loro uso eccessivo, con il rischio di trascurare lo studio e le relazioni amicali;
- b) se utilizzati per molte ore, possibili problemi di salute legati all'eccessivo stress, a disturbi del sonno, manifestazioni di ansia ecc., ma anche il rischio di sviluppare una miopia indotta dall'eccessivo sforzo di messa a fuoco ravvicinata (questo vale in generale anche per il cellulare);
- c) i rischi di subire violazioni della privacy;
- d) contatti indesiderati nei casi di videogiochi online;
- e) esposizione a contenuti potenzialmente dannosi;
- f) rischio di virus e malware sui dispositivi (a causa di app infette) e di phishing;
- g) rischi specifici legati al gioco d'azzardo online, inclusa la ludopatia.

Alcuni tipi di piattaforma offrono giochi caratterizzati da un meccanismo di accesso gratuito (meccanismo free-to-play che consente di scaricarli e utilizzarli a costo zero) ma al loro interno includono contenuti extra a pagamento o funzioni sbloccabili solo con abbonamenti a pagamento.

Da non sottovalutare il rischio connesso alle "microtransazioni": nei videogame che rappresentano la vera induzione alla spesa inconsapevole dei ragazzi ed al gioco d'azzardo, invitando i video giocatori di ogni età all'acquisto (con moneta reale) delle monete virtuali usate nei giochi, per potenziare i personaggi e le loro dotazioni.

Il gioco d'azzardo online, che è cosa diversa dal videogioco, in molti casi sfugge alle restrizioni di età vigenti del nostro paese, stabilite proprio per la protezione dei minori. Ad esempio, la registrazione sulle piattaforme di gioco e di scommessa può essere fatta con documenti di identità del genitore o di un amico maggiorenne: vi sono anche siti di gioco illegale che, in quanto tali, non si preoccupano di applicare barriere di ingresso ai minori. Ancora, ci sono chat di gioco (ambienti assolutamente non controllati e non controllabili) che espongono al rischio di essere attratti in chat di appuntamenti, che offrono scommesse illegali, giochi a tema erotico ecc., che puntano proprio ai soggetti vulnerabili ed ai minori.

Rischi specifici, nel gioco d'azzardo, sono anche legati all'uso del cosiddetto "conto di gioco" che si usa per gestire le somme di denaro scommesse e le somme vinte: il sistema

di pagamento può essere non sufficientemente protetto (con rischio di sottrazione dei dati della carta di pagamento), così come il sistema di protezione dell'account e del credito di gioco può essere oggetto di intrusioni e sottrazioni (uso indebito del credito da parte di giocatori hackers). Se il Conto di gioco o borsellino elettronico è tenuto presso un operatore illegale (spesso opportunamente collocatosi in zone franche oltreoceano, a scanso di punibilità) il rischio è anche di vedersi addebitare le somme quando si scommette, ma non vedersi poi accreditare le vincite o liquidare il conto a credito in chiusura, senza poter poi in alcun modo esigerlo. In alcuni casi la scommessa si paga con il credito telefonico e le garanzie di recuperare le somme indebitamente sottratte sono pressoché nulle.

Le prassi commerciali sleali in questo ambito sono all'ordine del giorno, anche per gli operatori cosiddetti legali, che ostacolano la fuoriuscita dei giocatori dai loro sistemi cercando di non liquidare mai in denaro le vincite, ma di farle impiegare per nuove scommesse e partite.

I genitori, oltre ad educare con scrupolo i figli su queste problematiche, dovrebbero osservare attentamente i loro comportamenti, dal tempo trascorso a giocare online, alle modalità di gioco e di relazione con altri giocatori, all'uso del denaro di cui i ragazzi dispongono o all'uso eventualmente non autorizzato della carta di credito dei genitori.

Indicazioni operative: un ragazzo/a che si isola fisicamente quando gioca vuole probabilmente evitare di far sapere al genitore che sta giocando in un contesto potenzialmente nocivo (giochi violenti o con contenuti diseducativi, chat di gioco o casino online): con discrezione, è necessario accertarne il motivo e provvedere. Ancora, un ragazzo/a che perde interesse per le amicizie, lo sport e la scuola o che impiega la maggior parte dei suoi soldi nel gioco (che si tratti di acquistare funzionalità per comuni videogiochi online o di scommesse, va anche appurato), è esposto al rischio di entrare in un vortice di progressiva dipendenza, con potenziali conseguenze psicologiche, sociali ed economiche: occorre grande sensibilità ai campanelli d'allarme (tende ad essere apatico/a o irascibile quando non può giocare; si arrabbia quando lo/la si interrompe mentre gioca, o quando gli/le si impedisce di giocare; i pensieri e le fantasie sono focalizzati sul gioco, anche quando svolge altre attività; presenta alterazioni o anomalie nelle abitudini alimentari, nell' igiene personale, nelle funzioni fisiologiche, nel sonno).

Le famiglie con membri affetti (anche in passato) da forme di dipendenza, dal gioco, dalle sostanze stupefacenti o dall'alcol, dovrebbero con particolare attenzione seguire i figli, essendo stato accertato che vi è una maggiore incidenza di casi. Qualora si verifichi

che un sito di gioco d'azzardo presente in Rete consenta l'accesso ai minori, è opportuno segnalarlo alla Polizia Postale e delle Comunicazioni che provvederà agli accertamenti del caso ed alle necessarie azioni repressive.

#### 4.5 Sexting

Il sexting, unione dei termini "sex" (sesso) e "texting" (pubblicare testo), è l'invio e/o la ricezione e/o la condivisione di video o immagini sessualmente espliciti (via smartphone o tramite Internet e i social network, ivi compreso WhatsApp), che ritraggono di se stessi ritratti nudi o semi-nudi.

Il fenomeno presuppone che chi invia messaggi dai contenuti sessualmente espliciti abbia una qualche relazione con il destinatario con il quale ha un rapporto di conoscenza più o meno profondo.

Il sexting non solo riguarda minorenni ma anche soggetti adulti.

Tra le caratteristiche vi sono principalmente:

- a) la fiducia tradita: chi produce ed invia contenuti sessualmente espliciti ripone fiducia nel destinatario, credendo inoltre alla motivazione della richiesta;
- b) la pervasività con cui si diffondono i contenuti: in pochi istanti ed attraverso una condivisione che diventa virale, il contenuto a connotazione sessuale esplicita può essere diffuso ad un numero esponenziale ed infinito di persone e ad altrettante piattaforme differenti. Il contenuto, in tal modo, diventa facilmente modificabile, scaricabile e condivisibile oltre che rendere la sua trasmissione incontrollabile;
- c) la persistenza del fenomeno: il materiale pubblicato on line, può permanervi per un tempo illimitato e potrebbe non essere mai definitivamente rimosso. Un contenuto ricevuto, infatti, può essere salvato, a sua volta re-inoltrato oppure condiviso su piattaforme diverse da quelle originarie e/o in epoche successive.

## Sextortion e Revenge porn: i nuovi rischi connessi al sexting

Si parla di *sextortion* o di *revenge porn* ad indicare una vera e propria estorsione e vendetta porno: nel primo caso, si tratta di "un ricatto a sfondo sessuale, in cui, dopo aver ottenuto, in modo consensuale o sotto minaccia, immagini o video compromettenti

appartenenti ad una persona, si cerca di estorcere favori di natura sessuale o somme di denaro, minacciando la vittima di rendere pubblico questo materiale"; la vendetta pornografica riguarda una serie di comportamenti violenti che consistono nella pubblicazione, nell'invio e nella condivisione, senza il consenso dell'altro, di video o immagini intime e private.

L'impatto che tali esperienze possono avere sulla vittima di sexting possono essere, quindi, molto dolorose ed estreme perché impattano sulla sua identità personale e sociale e sulla sua credibilità fra i pari, molto importante soprattutto in pre-adolescenza e in adolescenza. Tra le conseguenze: perdita di fiducia in sé stessi e negli altri; perdita di autostima; tristezza, ansia e depressione; autolesionismo; disturbi alimentari ed in casi più estremi, il suicidio.

#### 4.6 Adescamento online

L'adescamento o grooming (dall'inglese "groom"=curare, prendersi cura) è una tecnica di manipolazione psicologica messa in atto da un adulto nei confronti di un bambino o un adolescente con l'obiettivo di instaurare con il minore una relazione intima e/o sessualizzata. L'adulto potenzialmente abusante induce il minore a superare le sue resistenze emotive conquistandone pian piano la fiducia.

Spesso l'adescamento avviene in Rete e in tal caso si parla di adescamento o grooming online. Esso può verificarsi attraverso la chat (ad esempio, quelle all'interno dei giochi online), i social network, le app di instant messaging, i siti e la app di teen dating e può condurre ad una relazione sessuale praticata attraverso la webcam o in live streaming e persino a incontri dal vivo fra il minore e l'adulto abusante.

Il percorso di adescamento è graduale e si sviluppa per step e può durare diversi mesi, il tempo necessario affinché il minore si fidi e si affidi completamente.

<sup>&</sup>lt;sup>4</sup> Sextortion, estorsioni sessuali in aumento tra gli adolescenti - https://www.adolescienza.it/social-web-tecnologia/sextortion-estorsioni-sessuali-in-aumento-tra-gli-adolescenti/

#### Le fasi dell'adescamento dei minori online



**Fonte:** Schema sulle fasi dell'adescamento on line dei minori a cura della Polizia Postale e delle Comunicazioni, all'interno del progetto "Una vita da social". Insieme all'Osservatorio Nazionale Adolescenza: https://www.adolescienza.it/

Un minore che viene adescato online corre il serio rischio:

- di un abuso sessuale in un incontro dal vivo. Il rapporto sessuale potrebbe essere anche apparentemente "consenziente".
- L'abusante può ottenere immagini o video del minore intime o a sfondo sessuale. Si tratta già di un reato configurabile come abuso sessuale, anche senza contatto fisico. Tale materiale potrebbe essere usato per ricattare il minore, venduto, scambiato o potrebbe essere diffuso online distruggendo la reputazione della vittima.

- Ripercussioni psicologiche sulla vittima. È evidente che anche nel caso in cui non si verifichi nessun contatto fisico fra l'adescatore e la vittima, quest'ultima potrebbe subire implicazioni psicologiche, anche molto pesanti<sup>5</sup>

## 4.7 Pedo-pornografia

Per "pornografia infantile" si intende ogni tipo di materiale che rappresenti visivamente un bambino in atteggiamenti sessualmente espliciti, reali o simulati. Ma anche qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali di un bambino per scopi sessuali<sup>6</sup>.

La pedopornografia online è, altresì, un reato specifico (art. 600-ter comma 3 del c.p.) che consiste nel produrre, divulgare, diffondere e pubblicizzare, anche per via telematica, immagini o video che ritraggono persone minorenni coinvolte in comportamenti sessualmente espliciti, concrete o simulate o qualsiasi rappresentazione degli organi sessuali a fini soprattutto sessuali.<sup>7</sup>

In Italia, il 2 marzo 2006 è entrata in vigore la Legge n. 38/06 "Disposizioni in materia di lotta contro lo sfruttamento sessuale dei bambini e la pedopornografia anche a mezzo Internet' che introduce delle modifiche alle disposizioni già contemplate dalla Legge 3 agosto 1998, n.269 "Norme contro lo sfruttamento della prostituzione, della pornografia, del turismo sessuale in danno di minori, quali nuove forme di riduzione in schiavitù".

La norma, nello specifico, già al Capo I DISPOSIZIONI IN MATERIA DI LOTTA CONTRO LO SFRUTTAMENTO SESSUALE DEI BAMBINI E LA PEDOPORNOGRAFIA all'art. 1, introduce una correzione all'articolo 600-bis del codice penale, il cui secondo comma è sostituito dai seguenti:

"Salvo che il fatto costituisca più grave reato, chiunque compie atti sessuali con un minore di età compresa tra i quattordici e i diciotto anni, in cambio di denaro o di altra utilità economica, è punito con la reclusione da sei mesi a tre anni e con la multa non inferiore a euro 5.164.

https://www.generazioniconnesse.it/site/ file/documenti/Vademecum/2018/Vademecum VF120318.pdf

-

<sup>&</sup>lt;sup>5</sup> Per ulteriori approfondimenti: *Vademecum: guida operativa per conoscere e orientarsi nella gestione di alcune problematiche connesse all'utilizzo delle tecnologie digitali da parte dei più giovani",* Generazioni Connesse, p.20. Disponibile al link:

<sup>&</sup>lt;sup>6</sup> Fonte Generazioni Connesse: https://www.generazioniconnesse.it/site/it/lapedopornografia/

<sup>&</sup>lt;sup>8</sup> https://www.camera.it/parlam/leggi/06038l.htm

<sup>9</sup> https://www.camera.it/parlam/leggi/98269l.htm

Nel caso in cui il fatto di cui al secondo comma sia commesso nei confronti di persona che non abbia compiuto gli anni sedici, si applica la pena della reclusione da due a cinque anni.

Se l'autore del fatto di cui al secondo comma è persona minore di anni diciotto si applica la pena della reclusione o della multa, ridotta da un terzo a due terzi".

Ancora l'articolo 600 ter intitolato "Pornografia minorile" dispone, in merito alla produzione, commercio, distribuzione, divulgazione e cessione di materiale pornografico coinvolgente minori, che:

"Chiunque, utilizzando minori degli anni diciotto, realizza esibizioni pornografiche o produce materiale pornografico ovvero induce minori di anni diciotto a partecipare ad esibizioni pornografiche è punito con la reclusione da sei a dodici anni e con la multa da euro 25.822 a euro 258.228"

Alla stessa pena soggiace chi fa commercio del materiale pornografico di cui al primo comma.

Chiunque, al di fuori delle ipotesi di cui al primo e al secondo comma, con qualsiasi mezzo, anche per via telematica, distribuisce, divulga, diffonde o pubblicizza il materiale pornografico di cui al primo comma, ovvero distribuisce o divulga notizie o informazioni finalizzate all'adescamento o allo sfruttamento sessuale di minori degli anni diciotto, è punito con la reclusione da uno a cinque anni e con la multa da euro 2.582 a euro 51.645.

"Chiunque, al di fuori delle ipotesi di cui ai commi primo, secondo e terzo, offre o cede ad altri anche a titolo gratuito, il materiale pornografico di cui al primo comma, è punito con la reclusione fino a tre anni e con la multa da euro 1.549 a euro 5.164"

'Nei casi previsti dal terzo e dal quarto comma la pena è aumentata in misura non eccedente i due terzi ove il materiale sia di ingente quantità".

In aggiunta, rispetto alla detenzione di materiale pornografico prodotto mediante lo sfruttamento sessuale dei minori, l'art. 600 quater:

"Chiunque, al di fuori delle ipotesi previste dall'art.600-ter, consapevolmente si procura o detiene materiale pornografico realizzato utilizzando minori degli anni diciotto, è punito con la reclusione fino a tre anni e con la multa non inferiore a euro 1.549.

La pena è aumentata in misura non eccedente i due terzi ove il materiale detenuto sia di ingente quantità"

La stessa Legge inserisce dopo il 600 quater il 600 quater.1 che introduce la Pornografia Virtuale e detta:

"Le disposizioni di cui agli articoli 600 ter e 600 quater si applicano anche quando il materiale pornografico rappresenta immagini virtuali realizzate utilizzando immagini di minori degli anni diciotto o parti di esse, ma la pena è diminuita di un terzo.

Per immagini virtuali si intendono immagini realizzate con tecniche di elaborazione grafica non associate in tutto o in parte a situazioni reali, la cui qualità di rappresentazione fa apparire come vere situazioni non reali".

Infine, l'articolo 600 quinquies del codice penale, "iniziative turistiche volte allo sfruttamento della prostituzione minorile":

"Chiunque organizza o propaganda viaggi finalizzati alla fruizione di attività di prostituzione a danno di minori o comunque comprendenti tale attività è punito con la reclusione da sei a dodici anni e con la multa da euro 15.493 a euro 154.937."10

Il fenomeno dello **sharenting:** la sovraesposizione in rete che gli adulti di riferimento pongono in essere verso i bambini. Il termine deriva dall'inglese "parenting" e "sharing". I genitori, in altre parole, condividono sui social e sul web tutto ciò che riguarda i propri figli, attraverso immagini e video che ritraggono quest'ultimi, sovraesponendoli e mettendoli a serio rischio. Si mettono in pericolo, cioè, la loro privacy e la sicurezza dei minori con conseguenze legate al cyberbullismo, alle frodi e all'adescamento on line.

Facile intuire, infatti, che le immagini ed i video postati on line, possono essere scaricati e modificati da persone sconosciute, pedofili e malintenzionati.

## Capitolo 5. SEGNALAZIONE E GESTIONE DEI CASI

#### **5.1 COSA SEGNALARE**

Tutti i membri della comunità scolastica devono segnalare eventuali abusi, usi impropri o accessi a materiale informatico inappropriato al Referente di Istituto tramite comunicazione scritta riservata.

Per approfondimenti: <a href="https://www.commissariatodips.it/approfondimenti/pedofilia-online/approfondimenti-normativi.html">https://www.commissariatodips.it/approfondimenti/pedofilia-online/approfondimenti-normativi.html</a>

Da considerare anche la Convenzione di Lanzarote, soprattutto l'**articolo 414-bis** contenente una nuova fattispecie di reato denominata "**Istigazione a pratiche di pedofilia e di pedopornografia**". In <a href="http://leg16.camera.it/561?appro=517">http://leg16.camera.it/561?appro=517</a>

Il Referente di Istituto comunica tempestivamente tale segnalazione al Dirigente Scolastico, il quale provvede immediatamente ad adottare i provvedimenti previsti nel Regolamento di Istituto.

I genitori degli alunni coinvolti vengono informati immediatamente dei comportamenti segnalati.

La Polizia Postale verrà contattata in caso di comportamenti illegali.

#### **5.2 COME SEGNALARE**

La scuola ha il dovere di monitorare le attività svolte al suo interno attraverso i dispositivi digitali, ogni docente è invitato quindi a segnalare la presenza, su un dispositivo in dotazione alla scuola, dei seguenti contenuti:

- dati sensibili o riservati (foto, immagini, video personali, informazioni private proprie o di amici, l'indirizzo di casa o il telefono, ecc.);
- contenuti che possano considerarsi in qualche modo lesivi dell'immagine altrui (commenti offensivi, minacce, osservazioni diffamatorie o discriminatorie, foto o video denigratori, videogiochi che contengano un'istigazione alla violenza, ecc.);
- contenuti riconducibili alla sfera sessuale: messaggi, immagini o video a sfondo sessuale, come foto di nudo o semi-nudo, ecc.

Il personale della scuola, anche con l'ausilio del personale di assistenza tecnica, dovrà provvedere a conservare le eventuali tracce di una navigazione non consentita su internet o del passaggio di materiali inidonei sui pc della scuola; la data e l'ora consentiranno di condurre più approfondite indagini; nel caso di messaggi, si cercherà di risalire al mittente attraverso i dati del suo profilo.

Sia nel caso di chat che di messaggi di posta elettronica, l'insegnante dovrà stampare i messaggi per fornire le eventuali prove degli abusi commessi. Tali prove saranno utili anche ad informare la famiglia dell'alunno vittima di abuso, il Dirigente di U.O. e, ove si configurino reati, la Polizia Postale.

In ogni caso, sarà opportuna una tempestiva informazione delle famiglie in merito all'accaduto.

Qualora siano coinvolti più alunni, in qualità di vittime o di responsabili della condotta scorretta, le famiglie degli alunni in questione saranno informate tempestivamente per un confronto.

Per i fatti più gravi la scuola si rivolgerà direttamente agli organi di polizia competenti.

La scuola non può intervenire su ciò che gli alunni svolgono fuori da essa con strumenti digitali ma qualora il docente venisse a conoscenza di eventuali atti scorretti come la condivisione di foto non autorizzate o l'insulto da parte di un alunno ad un compagno sul gruppo classe di WhatsApp (o altro strumento di condivisione) dovrà tempestivamente invitare le famiglie degli alunni coinvolti ad un attento monitoraggio delle attività svolte dai propri figli in rete.

Per quanto riguarda la gestione dei casi il nostro Istituto ha individuato una figura referente. La segnalazione del caso dovrà quindi essere fatta dal singolo docente, tramite modulo allegato al presente documento (allegato 1), al referente, il quale si occuperà di raccogliere tutte le informazioni possibili e di segnalare l'accaduto al Direttore di U.O.. Sarà poi il Direttore stesso a valutare se la segnalazione debba essere rivolta ad organi esterni alla scuola quali la Polizia Postale o i Servizi Sociali o se il caso vada gestito all'interno della scuola con il coinvolgimento del Consiglio di Classe e delle famiglie degli alunni coinvolti.

## Cyber-bullismo:

Qualora ci si trovi di fronte ad un caso di cyber-bullismo (denunciato dalla vittima stessa, da persone vicino alla vittima o scoperto da un docente) si procederà nel modo seguente.

Il docente venuto a conoscenza del fatto dovrà:

- Informare tempestivamente il referente tramite modulo;
- Informare tempestivamente il Consiglio di Classe dell'alunno oggetto di cyberbullismo;
- Informare i genitori dell'alunno oggetto di cyber-bullismo;

Il referente, in collaborazione con il CdC, raccoglierà tutte le informazioni possibili.

Il CdC valuterà, a seconda della gravità del caso, come sanzionare il/i responsabili (qualora sia stato possibile individuarli); con la collaborazione della psicologa della scuola, proporrà agli studenti attività durante le quali questi possano confrontarsi sull'accaduto;

Il Dirigente valuterà se la segnalazione debba essere rivolta ad organi esterni alla scuola quali la Polizia Postale o i Servizi Sociali.

#### Allegato 1

#### MODULO PER LA SEGNALAZIONE

Il docente \_\_\_\_\_

(Il presente modulo va compilato dal docente che raccoglie la segnalazione con la collaborazione dello studente) Episodio di: o Bullismo o Cyberbullismo o Sexting o Grooming Alunni coinvolti: Vittima/e \_\_\_\_ Responsabile/i Descrizione del fatto: Data \_\_\_\_\_