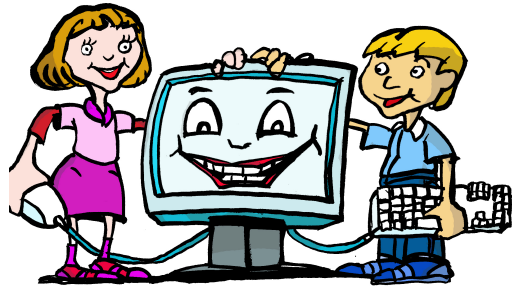




ASPI

## “Programma di prevenzione dei rischi legati all’utilizzo delle Tecnologie dell’Informazione e della Comunicazione”

Progetto in collaborazione con le scuole dell’obbligo



18 novembre 2010

Nome Piè di pagina

1



ASPI

## Percorso

- ✓ L’interesse verso questa tematica risale al 1997 quando l’ASPI aveva fatto una denuncia penale contro ignoti per la diffusione di immagini pedopornografiche in Internet.
- ✓ Dal 2006, questo interesse si esprime anche attraverso la partecipazione al gruppo di accompagnamento del progetto Webminore della SUPSI\*.

\*Dipartimento Tecnologie Innovative (DTI). L’obiettivo del progetto è di offrire ai giovani della Svizzera Italiana e alle loro famiglie un’applicazione virtuale tridimensionale innovativa e accattivante in cui conoscere e sperimentare con maggior sicurezza le tecnologie.

18 novembre 2010

2



ASPI

## Obiettivi per i ragazzi

Acquisizione, da parte di allievi e adulti, di un bagaglio di competenze in grado di **sostenerli e salvaguardarli dai pericoli insiti nelle tecnologie dell’informazione e della comunicazione**

18-11-2010

Nome Piè di pagina

3



ASPI

## Obiettivi generici del progetto

Sviluppare e promuovere un **atteggiamento critico** rispetto all’uso di Internet e dei nuovi dispositivi multimediali.

L’obiettivo è quello di accrescere le competenze dei ragazzi, in modo da permettere loro di approfittare dei vantaggi delle tecnologie dell’informazione e della comunicazione, senza correre troppi rischi.

18 novembre 2010

Nome Piè di pagina

4



## Obiettivi specifici del progetto dell'ASPI

Fornire a genitori e docenti l'opportunità di approfondire le loro competenze educative attraverso un avvicinamento al mondo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, da un punto di vista tecnico, legale, comportamentale e sociale.

➤ **Coinvolgimento durante l'atelier ragazzi-genitori + serate genitori**



## Fase Pilota

Tra gennaio e giugno 2010 si è svolta la fase pilota del progetto e-www@

Classi coinvolte: due sedi di scuola media e una classe 6a di Roveredo GR

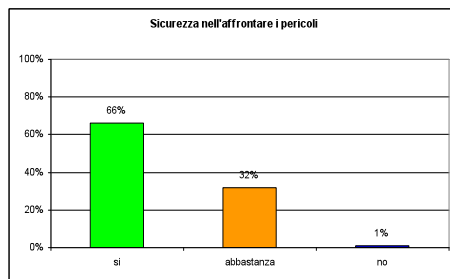
CLASSI COINVOLTE	NUMERO ALLIEVI COINVOLTI	DOCENTI COINVOLTI	GENITORI COINVOLTI DURANTE L'ATELIER	GENITORI COINVOLTI DURANTE LE SERATE	ANIMATORI COINVOLTI
CASTIGLIONE	20	1			2
IIIA	17	1			2
IIIB	20	1			2
IIIC	20	1			2
IIID	17	1			2
TOTALE (1)	92	5	15	80	10+2
CANOBBIO					
IIA	19	1			2
IIB	17	1			2
IIC	20	1			2
IID	22	1			2
TOTALE (2)	78	4	14	40	8+1
ROVEREDO					
TOTALE (3)	25	1	-	30	3
TOTALE	195	10	29	150	12



## Alcuni risultati: acquisizione di competenze (allievi)

"Ti senti più sicuro e pensi di aver acquisto delle competenze in grado di aiutarti qualora ti trovassi di fronte a situazioni a rischio e poco piacevoli?"

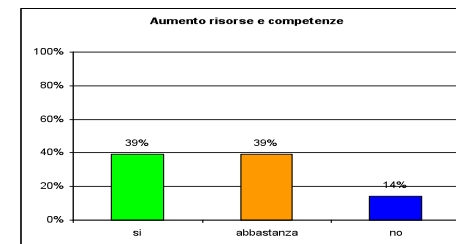
Il 66% degli/delle allievi/e risponde affermativamente, il 32% "abbastanza" e solo l'1% afferma di non sentirsi più sicuro.



## Genitori: efficacia

Ai genitori che hanno partecipato all'atelier (ragazzi-genitori) svolto durante il pomeriggio, è stato chiesto di indicare se le informazioni ricevute e le nozioni apprese hanno permesso loro di aumentare le loro risorse e competenze rispetto al loro ruolo educativo.

Il 39% risponde affermativamente in exequo con un altro 39% che afferma "abbastanza" e un 14% che dice di "no".

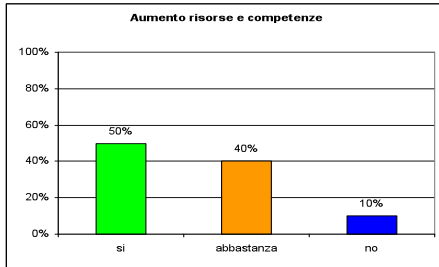




ASPI

## Efficacia: docenti

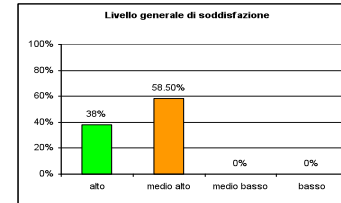
Il 50% dei docenti dichiara che le nozioni apprese hanno permesso loro di aumentare le loro risorse e competenze, il 40% abbastanza e il 10% riporta di non averle aumentate.



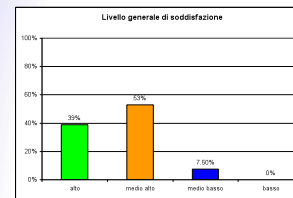
ASPI

## Livello generale di soddisfazione:

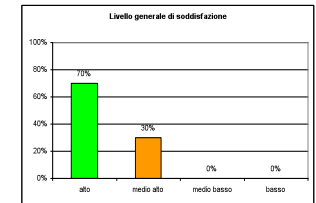
GENITORI



ALLIEVI



DOCENTI



ASPI

## SVOLGIMENTO DELLA GIORNATA PRESSO LE SME

Durante la mattinata lavoro in classe  
Durante il pomeriggio "atelier" tematici a rotazione

TEAM: 2 animatori per classe/atelier:  
1 animatore con competenze psico-pedagogiche  
e 1 animatore con competenze tecniche e/o legali



ASPI

## Mattinata (modalità di lavoro)

Elaborazione, messa in scena e decodifica di 4 storie su 4 argomenti:

***Approccio didattico basato sul riconoscimento delle emozioni e la ricerca collettiva e condivisa di possibili soluzioni per la situazione a rischio.***



## Contenuti trattati nelle 4 storie

1. Ricerca di informazioni, affidabilità e aspetti legali
2. Download e aspetti legali
3. Chat, adescamento
4. Youtube e violazione della privacy



## Esempio di una storia: chat (adescamento)

Questa è la storia di Beatrice, una ragazza del Bellinzonese che frequenta il liceo linguistico. Beatrice sta vivendo un momento delicato, si sente brutta, sola ed è sempre triste. Il ragazzo che le piace si è messo con una ragazza dell'ultimo anno. Beatrice si chiude in casa e non vuole più né vedere, né sentire nessuno. Un sabato pomeriggio, una vicina di casa della sua età le dice di frequentare spesso le chat perché si conoscono tantissime persone e si diventa amici di tutti!!! Il giorno dopo, presa dalla curiosità Beatrice si iscrive in una chat e il giorno stesso conosce Alex, un ragazzo che le dice di avere 18 anni e di abitare a Milano. Da subito nasce una forte amicizia e ogni sera Beatrice si chiude in camera perché non vede l'ora di parlare con Alex. Con il passare del tempo, il loro legame diventa più stretto e intimo. Alex le chiede di farsi regalare una webcam per vederla, lei gli chiede la stessa cosa ma lui le dice che purtroppo la sua webcam è rotta e non ha abbastanza soldi per acquistarne una nuova. Dopo un mese le dice di amarla. Beatrice non è mai stata così felice e desidera tantissimo conoscerlo e stare con lui per sempre. Un giorno Alex le chiede di spogliarsi e lei acconsente perché si fida di lui. Poco tempo dopo viene a sapere che a Milano c'è il concerto del suo cantante preferito, decide di andarci e fare una sorpresa ad Alex. La mattina della partenza per Milano, arriva la Polizia a casa sua. Beatrice si sente disorientata e non capisce perché la poliziotta le fa così tante domande su quello che fa nella chat e sulle persone che ha conosciuto. A un certo punto la poliziotta le dice che la persona con cui chatta e di cui lei è follemente innamorata, non è quello che dice di essere. Beatrice non riesce a crederci!!! Poliziotti la portano in questura e le mostrano la foto di Alex. Non è un ragazzo di 18 anni ma un uomo di 67 anni!!!



ASPI

*Vi invitiamo a discutere nel vostro gruppo di questa storia riflettendo su: perché si usano nick-name?*

- come si sceglie il nick-name?
- come può essere recepito? Da te? Dall'altro?
- ci sono degli indizi che avrebbero potuto insospettire Beatrice?
- cosa avrebbe potuto fare?
- cosa sarebbe potuto succedere se fosse andata a Milano?
- come ci si può proteggere per non correre pericoli utilizzando la chat?
- cosa vi infastidisce di più in questa storia?

*Dopo ca. 15 minuti, vi chiederemo di presentare la storia ai vostri compagni e le vostre riflessioni in modo da poterne parlare tutti assieme.*



ASPI

## Atelier del pomeriggio

- Videogiochi
- Aspetti legali
- Alternative ad internet
- Allievi genitori:  
*chat; ricerca di informazioni; blog; giochi online; download*



## Alcune considerazioni dei ragazzi..

### Le attività del mattino

- mi è piaciuto perché eravamo coinvolti anche noi e in più venivamo informati sul momento; perché abbiamo parlato dei vari casi; perché c'era una scenetta e non si era stanchi; perché si facevano le scenette; perché si è coinvolti e si imparano tante cose; perché facendo le scenette ci si immedesima nel momento; **si sono affrontati temi che permettono una maggior sicurezza nella navigazione**; era interessante; mi ha fatto riflettere su tutto quello che può succedere in internet c'era la scenetta e i due esperti erano che presentavano erano molto simpatici; era quello che coinvolgeva soprattutto l'uso quotidiano di internet; **perché metteva al corrente dei rischi attraverso le storie**; ci insegnava i pericoli; **perché introduceva l'argomento in modo ottimale**; **perché potevamo inventarci dei finali per le storie che erano interessanti e istruttive**; perché si ha avuto l'opportunità di conoscere storie vere ma soprattutto di capire; perché c'erano cose che non sapevo e ho potuto approfondire; potevamo chiedere qualsiasi cosa sul PC ad un esperto; erano ben approfonditi; perché è quello che ci ha informati di più; era divertente; si sono scoperte delle cose veramente interessanti; le ore sono passate in fretta; si trattavano i rischi di internet; erano interessanti e molto insolite.



ASPI

### Atelier con i genitori

- abbiamo potuto spiegare agli adulti come si usano le chat; perché è bello spiegare a persone adulte quello che facciamo; perché dovevo insegnare; mi è piaciuto insegnare come si usa i PC ai genitori; sono stati i più divertenti e mi attiravano di più; perché abbiamo potuto spiegare ai genitori come funziona internet; **perché si divertivano e così anche loro possono sapere cosa facciamo nelle chat**; era interessante; **perché è una cosa pratica e non teorica**; perché mi è piaciuto sentirmi più informata che gli adulti; era divertente; si giocava con il PC; si faceva pratica; mi è piaciuto insegnare ai genitori che non erano capaci di usare internet; perché ho potuto giocare con dei giochi gratis facilmente accessibili; si poteva sentire dai genitori "questo non lo sapevo"; perché avevamo la possibilità di entrare in internet e fare quello che volevamo; **perché i genitori sono ancora troppo poco informati**; perché si interagiva coi computer; perché potevo ascoltare musica; si poteva fare quello che si voleva.



ASPI

### Atelier sui videogiochi

- l'ho trovato molto interessante visto che ci passo molto tempo; sono appassionato di videogiochi; mi piace il PC; perché ti sei messo nei panni di un dipendente; perché si poteva fare teatro; **perché abbiamo svolto delle scenette divertenti e ci hanno fatto affrontare una serie di argomenti**; perché è stato interessante e abbiamo fatto le scenette; perché era divertente e mi piacevano; mi è piaciuta la scenetta del dipendente e dei familiari; mi piace questo discorso; perché se una persona gioca troppo dopo diventa dipendente e se continua così non ha più amici; **perché mi ha permesso di capire molte cose**; mi hanno divertito le scenette; erano divertenti; perché abbiamo dovuto fare delle scenette ed era divertente; mi hanno fatto ragionare; ho scoperto tante cose che non sapevo e mi hanno stupito; era divertente; **i rischi e i problemi che ti possono venire non li conoscevo molto**; era divertente; abbiamo fatto il teatrino e abbiamo visto come su può risolvere il problema della dipendenza; mi sono piaciuto le scenette; era bello fare le scenette; ho imparato cose che non sapevo; perché ti coinvolgeva ed era importante e soprattutto non mi sono annoiato;



ASPI

### Atelier sugli aspetti legali

- perché rispondevano alle mie domande; ho capito cosa è legale e cosa no; era interessante e può aiutare a scaricare musica e film; c'erano molti dubbi e mi ha interessato perché sapevo poche cose che ora so; perché non ne capivo molto di caricare film e canzoni.

### Atelier le alternative ad internet

- ho scoperto molte cose che non sapevo dei miei compagni; era divertente; era interessante vedere cosa pensavano i miei compagni; ci si muoveva; c'era movimento e venivano trattati molti temi in poco tempo e tutti esprimevano la loro opinione; non ti annoiavi; era interessante e mi è piaciuto il giochino che abbiamo fatto.



## Pianificazione programma e-www@i! anno scolastico 2010/2011

OTTOBRE	NOVEMBRE	DICEMBRE	GENNAIO	FEBBRAIO	MARZO	APRILE	MAGGIO
PREGASSONA Lu 25 : 5 seconde	22: netcity	10: netcity	LODRINO Lu 24: 3 terze	CASTIONE Lu 7: 3 seconde	LOCARNO Lu 14.03: 4 terze	BELLINZONA Ma 4.04: 3 terze	MENDRISIO Lu 30.05: 2 terze Ma 31.04: 2 terze
Ma 26: 1 seconda		CANOBBIO Lu 20: 4 seconde	Ma 25: 3 quarte+genitori	Gio 10: 2 seconde	Ma 15.03: 4 quarte		
Gio 28: 5 terze+genitori				Lu 14: 4 terze Ma 15: serata genitori			



Grazie per l'attenzione!