

I guappi del Web

Malmenava ragazzini indifesi per poi postare le foto delle aggressioni sui social forum la baby gang diventata il terrore del quartiere Lorenteggio a Milano. È solo uno degli ultimi fatti di cronaca dove il bullismo non si è limitato alla realtà, ma ha “replicato” e amplificato la sua portata nell’universo virtuale. Perché il fenomeno, di per sé, è vecchio come il mondo: a chi non è mai capitato, da adolescente, nella migliore delle ipotesi di venire a conoscenza o di assistere a un atto di prepotenza subita da un coetaneo nel cortile sotto casa, nei corridoi della scuola o negli spogliatoi di una palestra? In quei casi non era affatto una sorpresa che la parte dei cattivi fosse interpretata dal gruppo dei propri pari, provocando nelle vittime, in una fase tanto delicata qual è l’età evolutiva, inquietudine, disagio, talvolta traumi il cui superamento avrebbe richiesto grande coraggio e forza d’animo. Nulla di nuovo dunque. Ad essere inedite sono invece le modalità che offrono nuove possibilità di fare prepotenza: le generazioni del XXI secolo sono native digitali e a differenza di quelle del passato vivono immerse nella tecnologia e nella connettività. Così ai bulli di quartiere si affiancano i moderni cyberbulli che si muovono su piazze virtuali e incrociano vecchie dinamiche con l’uso delle nuove tecnologie, mettendo in atto comportamenti non sempre consapevoli delle conseguenze che provocano e per arginare le quali è necessario innescare complessi meccanismi.

Tempi moderni, vecchie abitudini Gli esperti parlano di bullismo quando gli episodi di prepotenza tra ragazzi, nella fascia di età che va dalla pre alla tardo-adolescenza, rigorosamente reiterati nel tempo, coinvolgono una vittima e un autore che si trovano, per svariati motivi (forza fisica o popolarità) in condizioni di “asimmetria”. Vale a dire quando il secondo ha maggior potere rispetto alla prima. Un elemento distintivo per comprendere il fenomeno in Italia, rispetto ai Paesi dove la diffusione e l’uso dei nuovi media è anticipato nel tempo, è il fatto che gli episodi di bullismo che si affacciano in Rete attingono spesso dalla vita reale: i casi arrivati all’attenzione del Servizio polizia postale coinvolgono frequentemente compagni di scuola. La diversità dunque, rispetto al bullismo tradizionale, va cercata in alcune modalità che caratterizzano il cyberbullo: l’anonimato del molestatore (in realtà illusorio, perché ogni comunicazione elettronica lascia sempre delle tracce) che può procedere a rendere noto ad un ampio numero di persone l’atto di bullismo, la sua difficile reperibilità, l’indebolimento delle remore etiche per la possibilità che offre la Rete di essere online “un’altra persona”, l’assenza di limiti spazio-temporali. Mentre il bullismo classico avviene in luoghi e momenti specifici, il cyberbullismo può investire la vittima ogni volta che si collega alla Rete. Della psicologia del bullo parla spesso la letteratura: in genere esiste un pregresso nella storia personale che conduce a un determinato profilo di personalità. «Il bullo spesso cresce in una famiglia nella quale dinamiche di potere e prepotenza fanno parte di un sistema di valori che appartiene a quel nucleo e viene quindi ripetuto all’interno della cerchia di conoscenze del ragazzo», spiega Cristina Bonucchi, psicologa del Servizio polizia postale diretto da Antonio Apruzzese, «nel caso dei cyberbulli i profili sono invece più eterogenei: ci può essere chi nella vita reale non ha le caratteristiche per essere un prepotente ma dispone di competenze informatiche, questo permette di spostare l’ “asimmetria” su un altro livello. A volte è proprio la potenziale vittima del bullismo a rifarsi sulla Rete, diventando cyberbullo». Un altro aspetto rilevato dalle casistiche prese in esame dalla polizia postale è la forte presenza femminile tra i bulli della Rete: il mondo reale sarebbe dominato dalla forza fisica, tipico appannaggio maschile, mentre nel Web regna il linguaggio, prerogativa femminile. Caratterizzano gli episodi che coinvolgono i ragazzi le prestazioni sportive, l’aspetto fisico, l’ipotesi di un orientamento sessuale diverso. Per le ragazze invece, la molla per le contese sul Web è spesso l’ambito sentimentale, considerando che il confrontarsi con le “questioni di cuore” è anticipato nelle adolescenti rispetto ai coetanei dell’altro sesso. Le ragazzine avrebbero per questa ragione maggiori motivi di attrito, sarebbero in un certo senso vulnerabili rispetto alle coetanee che vogliono prenderle in giro, come ci spiega Patrizia Torretta psicologa del Servizio polizia postale: «È l’esempio di ciò che è accaduto ad una ragazza alla quale le “amiche” hanno rubato le foto più “in posa” dal profilo, per costruirgliene un clone, confezionato ad hoc, dove la vittima si esprimeva in maniera ammiccante. I motivi? Gelosie, invidie per i successi altrui, elementi di diversità con i quali le nuove generazioni sono poco abituate a confrontarsi».

Gli usi distorti della Rete I dati riguardanti gli episodi di cyberbullismo non danno la misura reale di quello che accade, alla polizia postale arrivano infatti solo i casi più eclatanti, reiterati nel tempo, o che hanno suscitato l’attenzione di genitori che valutavano allarmati i comportamenti dei propri figli. In realtà il fenomeno si muove su un ampio numero oscuro, tra l’inconsapevolezza o la sottovalutazione di chi ne è protagonista. Ci aiuta a classificare le diverse tipologie di azioni aggressive commesse attraverso gli strumenti elettronici Luca Pisano, psicologo e direttore dell’Ifos, l’istituto di formazione e

consulenza socio-sanitaria patrocinato dal Dipartimento giustizia minorile del ministero della Giustizia: «Spesso gli studenti partecipano a videogiochi online, al cui margine ci sono le chat. In realtà il vero gioco consiste nell'insultarsi reciprocamente, prendendo di mira una persona in particolare: si tratta del flaming, una battaglia elettronica online che si trasforma in aggressività verbale. Quando gli attacchi sono ripetuti la pratica viene detta harassment (molestia). In questa evenienza, per lasciare i messaggi scortesi non vengono usate solo chat ma anche sms, e-mail, post su Facebook o tweet. In particolare, trattandosi di social network, l'esposizione diventa molto più ampia». Le molestie possono diventare anche particolarmente gravi, tanto da rischiare di trasformarsi in aggressioni reali, rientrando così nella categoria del cyberstalking. Un altro tipo di cyberbullismo è detto denigration, il fare gossip online. Questa pratica si realizza anche attraverso la creazione di gruppi mirati su Facebook: si tratta di una vera e propria modalità di esclusione, una forma di bullismo relazionale online. C'è poi l'impersonation, ovvero impossessarsi in maniera fraudolenta dell'account di un coetaneo per entrarvi e sostituirsi ad esso, inviando al suo posto messaggi che lo mettano in cattiva luce, o il trickering, cioè fare delle dichiarazioni estremamente private sulla propria vita. A facilitare l'attuazione di queste tipiche forme di cyberbullismo vi è la diffusione capillare di smartphone tra i ragazzi: quando non adeguatamente seguiti ed educati possono farne con estrema facilità un uso patologico.

Quando la regola è necessaria: come affrontare il problema La diffusione del fenomeno tra i giovani rende necessaria l'attivazione di campagne informative nelle scuole per rendere i ragazzi consapevoli dei rischi giuridici che possono correre nel momento in cui fanno un uso distorto del Web e degli strumenti di cui possono disporre per navigare in sicurezza. La polizia postale conduce in tal senso una serie di incontri nelle scuole: nell'anno scolastico 2012-2013 i progetti educativi della Specialità sono stati condotti in 1.662 istituti del territorio nazionale, soprattutto scuole secondarie di primo grado, fase nella quale si struttura il modo di agire sulla Rete, coinvolgendo 417.550 studenti e 19.908 insegnanti e genitori, questi ultimi parte integrante dei progetti di formazione. Numerose le iniziative: Buono a sapersi, Web in cattedra, Per un Web sicuro, Internet safer day, Bullismo e cyberbullismo...che fare?, Sicurionline.it, solo per citarne alcune, allo scopo di diffondere la cultura della legalità tra le giovani generazioni, aprendo un canale preferenziale di dialogo. Il settore sociale d'altro canto ha mutuato dall'esperienza americana sessioni di partecipazione nelle scuole, coinvolgendo anche ragazzi che hanno commesso dei reati: vengono costituiti comitati anticiberbullismo con esperti del settore sociale, genitori, referenti della polizia postale e studenti hacker, con l'obiettivo di trasformare i comportamenti antisociali in una risorsa. I minori che hanno commesso illeciti diventano peer educator (educatori di pari): attraverso la formazione vengono utilizzati per aiutare a contrastare il fenomeno. «Conoscendo bene il significato del cyberbullismo, dopo averli fatti ragionare sui danni che producono alla vittima, perché spesso passare da uno schermo inibisce i meccanismi empatici, i trasgressori conducono interventi nelle classi per sensibilizzare gli altri studenti. Quando sono i ragazzi a parlare ai loro pari l'impatto è decisamente maggiore, inoltre gli adulti, per quanto informati, non raggiungeranno mai il loro livello, dunque è decisamente più produttivo coinvolgerli», ci spiega Luca Pisano. Questa tecnica funziona ancora più che sul gruppo target (quelli che ricevono il messaggio) su chi porta i contenuti: i peer educator, attraverso il loro contributo, percepiscono la loro utilità, hanno la possibilità di mettersi in luce con un comportamento positivo e si sentono responsabilizzati. **Dare il giusto peso al fenomeno** Il bullismo è un fenomeno che esiste da sempre, se oggi si registra un aumento sarebbe dovuto a problematiche di tipo sociale, a un aumento del disagio e della psicopatologia nell'età evolutiva. «Mancano regole e norme di riferimento certe in una società caratterizzata da anemia e disorientamento normativo. A questo proposito i videogiochi rappresenterebbero in maniera esemplare lo specchio del mondo contemporaneo», riferiscono gli psicologi esperti del fenomeno. Mancherebbero infatti di catarsi, che nella tragedia greca rappresentava la punizione degli iniqui. Nei videogiochi al contrario, come spesso accade nella società attuale, il trasgressore verrebbe addirittura premiato. Oggi, diversamente dall'antichità, sarebbe sparito il senso del limite, sostituito dal nichilismo, dall'annullamento, dall'assenza di valori certi. Il rischio di questo relativismo gnoseologico, del conoscere il mondo a modo proprio, senza una morale, è il crescere senza punti di riferimento. Uno degli errori nei quali i media possono incorrere è quello di mettere in connessione, con troppa facilità, suicidi giovanili e cyberbullismo, creando troppo semplicisticamente dei rapporti causa-effetto: «Ogni volta che un giovane arriva a maturare l'idea di rinunciare alla propria vita, la domanda che sarebbe giusto porsi è "come mai un ragazzino arriva a sentirsi senza speranza?", e sicuramente la risposta non si trova nelle sollecitazioni provenienti dai compagni che possono forse essere la causa scatenante ma non il punto di partenza», ci spiega Cristina Bonucchi, che ha trattato casi del genere in scuole che per questo motivo sono giunte al centro della ribalta mediatica, e continua: «Non giova a nessuno pensare che questa cosa è colpa dei minori, visto che attorno a loro devono essere sempre vigili gli agenti di cura preposti alla loro educazione». Un solo elemento non sarebbe dunque sufficiente a mettere una persona, minore o adulta che sia, nella condizione di non avere energie o risorse da cui poter attingere per superare il momento di difficoltà, non avrebbero dunque troppo senso le crociate contro la pericolosità della Rete, un mezzo che può avere indubbiamente derive deteriori ma che allo stesso tempo offre enormi opportunità. Le difficoltà oggettive dei genitori nel decifrare le situazioni, l'inesperienza nel gioco di ruolo che è tipica di questa fascia d'età, la parziale inconsapevole connivenza dei genitori nel lasciare libertà ai figli sono gli elementi decisivi per decifrare il fenomeno. In fondo è difficile capire che fare click a volte vuol dire commettere un reato. Il punto è che se non si

anticipa la riflessione sui nuovi media, è improbabile che i ragazzi possano comprendere la necessità di relazionarsi ad essi con attenzione, questi elementi dovrebbero invece diventare argomenti della discussione familiare e della negoziazione educativa necessaria all'interno di una famiglia. Non si può pensare di fornire a un minore un telefonino in grado di connettersi alla Rete senza dare delle regole che talvolta possono risultare impopolari; per contro il solo fatto di indicarle permette, seppur indirettamente, di capire che laddove ci sono delle regole esistono anche dei pericoli.

Consigli per i ragazzi* Quando apri un profilo sui social network limita al minimo le informazioni visibili a tutti che ti riguardano: non pubblicare il tuo indirizzo o quella della scuola che frequenti o i tuoi luoghi di svago preferiti. Imposta le regole di tutela della privacy sui social network consentendo solo a persone da te autorizzate l'accesso ai contenuti della tua bacheca, alle immagini e ai video caricati sulla tua pagina. Tieni segrete le tue password di accesso ai social network, alla e-mail, al tuo blog personale. Anche se può sembrare divertente, scambiarsi l'identità è un reato e ti espone al rischio di essere sostituito da altri senza che tu lo voglia. Dietro allo schermo di un computer si nascondono intenzioni anche molto diverse: le parole scritte, gli emoticons, le immagini che ricevi possono far nascere in te sentimenti reali verso persone che sono molto diverse da quello che mostrano. Se la tua relazione d'amore o amicizia virtuale ti fa sentire a disagio parlane con qualcuno di cui ti fidi: ricorda che un amore o un'amicizia autentica non generano, di solito, sensazioni così negative. Considera un gioco le relazioni sentimentali che nascono su Internet: un incontro reale con qualcuno conosciuto nel mondo del virtuale ti espone sempre al rischio di trovare una persona molto diversa da quella che pensavi, magari anche pericolosa. Non rispondere mai a messaggi provocatori, offensivi e minacciosi pubblicati sugli spazi web personali: le tue risposte possono alimentare l'ossessione di chi te li scrive. Segnala la persona come indesiderata all'amministratore del sito che frequenti o allo staff di sicurezza e se questo non desiste dai comportamenti minacciosi, annota i tempi e i luoghi virtuali degli atti persecutori, i contenuti dei messaggi minatori e recati in un ufficio della polizia postale per effettuare una denuncia. Se le attenzioni virtuali di una persona sul Web si fanno ripetitive, minacciose, ingiuriose, o comportano la rivelazione pubblica di immagini e contenuti personali forse sei vittima di cyberstalking: segnala i comportamenti, la tempistica dei contatti, i contenuti diffusi senza il tuo consenso al sito www.commissariatodips.it in modo che esperti della materia possano aiutarti a capire cosa fare. Se sei oggetto di minacce, ingiurie e molestie sui tuoi spazi web sei vittima di un reato denunciabile in qualsiasi ufficio della polizia postale. Vedi indirizzi e numeri di telefono su www.commissariatodips.it. Se hai deciso di incontrare una persona conosciuta su Internet dagli un appuntamento in un luogo frequentato, in orario diurno e, se possibile, in compagnia di altre persone.

Consigli ai genitori* Spiegate ai vostri figli che è importante per la loro sicurezza e per quella di tutta la famiglia non fornire dati personali su Internet (nome, cognome, età, indirizzo, numero di telefono, nome e orari della scuola, nome degli amici). Stabilite delle semplici regole che definiscano i tempi e le modalità di accesso ad Internet per i vostri figli: affiancatevi nelle prime navigazioni sulla Rete in modo da mostrargli come non correre rischi. Limitare il tempo che possono trascorrere on line significa limitare di fatto l'esposizione ai rischi della Rete. Collocate il computer in una stanza centrale della casa piuttosto che nella camera dei ragazzi. Vi consentirà di dare anche solo una fugace occhiata ai siti visitati senza che vostro figlio si senta "sotto controllo". Spiegate ai vostri figli come navigare sicuri anche se sapete che non sembrano interessati a Internet. A scuola, a casa dell'amico del cuore, potrebbero comunque avere voglia di navigare sulla Rete ed è bene che siano al corrente di quali semplici e importanti regole seguire per essere sicuri e protetti mentre si divertono. Impostate la "cronologia" in modo che mantenga traccia per qualche giorno dei siti visitati. Controllate periodicamente il contenuto dell'hard disk del computer. Tenete aggiornato un buon antivirus e un firewall che proteggano continuamente il vostro pc e chi lo utilizza. Non lasciate troppe ore i bambini e i ragazzi da soli in Rete. Osservate il comportamento dei vostri figli quando usano il computer e il telefonino: se vi sembrano turbati, se sono particolarmente "gelosi" di questi strumenti, se ne fanno un uso veramente eccessivo non esitate a cercare di saperne di più parlando con loro. Il dialogo è sempre il miglior strumento per capire cosa accade. Se vostro figlio/a è vittima di cyberbullismo o cyberstalking, mantenete la calma, tranquillizzatelo. Se possibile, conservate i messaggi minatori, annotate le date e gli orari delle chiamate e recatevi con lui/lei in un ufficio della polizia postale.

**a cura dell'Unità di analisi dei crimini informatici del Servizio polizia postale*

Curarsi con un rap Kevin, (nome di fantasia), fisico corpulento, jeans scoloriti e cappellino con la visiera perennemente all'indietro, è un ragazzo disagiato. Vive in una città dell'Italia meridionale e frequenta la 1° media in una scuola di periferia, nonostante i suoi 13 anni. Spesso usa per gioco la violenza prendendo di mira altri studenti, come ad esempio Mattia (altro nome di fantasia), uno scricciolo di ragazzo dallo sguardo timido, appena velato dagli occhiali da vista, già vittima di bullismo. Pensando di imitare le mosse del wrestling, un giorno ha cominciato a

malmenarlo, mentre un "complice" riprendeva la scena con un videofonino per poterla poi caricare su YouTube. Un caso di comportamento bullistico nato nella realtà e traslato nel mondo virtuale, per il quale è stato interpellato l'Ifos. L'intervento pianificato doveva adattarsi ad una situazione dove il comportamento del bullo non presentava troppi elementi intenzionali: per Kevin buttare a terra un compagno di classe era del tutto normale. Il rimedio, mutuato dall'esperienza americana, è stato la creazione di un laboratorio rap. I ragazzi come Kevin manifestano una grande diffidenza nei confronti degli adulti, riproponendo talvolta con gli educatori la stessa rabbia che provano verso i genitori. Un adulto che parla con loro è uno straniero: il modo di vestire e la correttezza del linguaggio sono una barriera insormontabile per la loro appartenenza alla subcultura giovanile. Le espressioni linguistiche, dialettali e gergali allo stesso tempo, renderebbero praticamente impossibile la comunicazione, per questo l'Ifos ha pensato di coinvolgere due rapper locali, conosciuti e popolari in quel particolare contesto. Slang e gestualità, accompagnati ad un tono di voce e ad un modo di guardarsi altrettanto "caratteristici" hanno fatto scattare la scintilla dell'intesa tra coetanei, letteralmente catturati da uno stile che apparteneva loro in maniera totale. Inutile dire che il dialogo ha acquistato fluidità e i ragazzi coinvolti nell' "esperimento", altri 7 all'interno della scuola oltre a Kevin, tutti dediti a comportamenti devianti, si sono sentiti completamente coinvolti nell'attività didattica: realizzare una canzone rap. I giovani maestri, come prima cosa, hanno assegnato a ciascuno nomi d'arte, così Clark Kent, Lula, Josephine e gli altri si sono ricostruiti un'identità, un alter ego positivo tutto da sperimentare; secondo step: creare due gruppi, uno per imparare a campionare la musica e un altro per costruire le rime da utilizzare come testo per la canzone. Per trovare i contenuti del brano è stato istituito un piccolo seminario di filosofia esistenzialista: discutere su alcuni concetti di Martin Heidegger è stata una bella sfida ma tra mille difficoltà, gli adolescenti hanno dimostrato di aver compreso l'idea di essere nel mondo non come "cosa fra le cose" ma con un progetto, il leitmotiv del rap è infatti l'impegno a fare qualcosa per qualcuno. Nella cooperazione di questo lavoro i giovani, attraverso il veicolo comunicativo dei rapper che ha permesso di "raggiungerli", hanno imparato a stare insieme in maniera positiva, sperimentando il rispetto reciproco, la convivenza e l'accettazione dell'altro. Forse Kevin oggi non ha ancora risolto tutti i suoi problemi di disagio ma un'esperienza simile ha aperto nella sua mente uno spazio di riflessione, gli ha permesso di capire che la convivenza non vuol dire necessariamente essere violenti.

Cyberbullismo e norme di Legge Nell'ordinamento giuridico italiano manca un inquadramento normativo specifico che permette di definire il reato di cyberbullismo. Il vuoto normativo viene comunque colmato ricorrendo alle fattispecie esistenti, i comportamenti posti in essere possono infatti produrre conseguenze sia sul piano civile, sia su quello penale. Se l'autore del reato è un minore di età compresa tra i 14 e i 18 anni, si applicano le norme del processo penale minorile; per il minore che al momento in cui ha commesso il fatto non aveva compiuto i 14 anni, non essendo imputabile per l'ordinamento giuridico del nostro Paese, possono invece essere adottate misure rieducative. Vale la pena ricordare che il recente decreto legge in materia di sicurezza e per il contrasto alla violenza di genere ha modificato l'art. 612-bis del cp, introducendo un inasprimento per il reato di atti persecutori, "se il fatto è commesso attraverso strumenti informatici o telematici". Lo schema che segue riassume le principali norme di legge applicabili ai casi riconducibili al cyberbullismo, illustrati da situazioni tipo descritte a fianco e accompagnate dal tipo di intervento della polizia postale, sottolineando quando è necessario sporgere denuncia.

Lotta senza quartiere al cyberbullismo Il cyberbullismo è un fenomeno che affligge non solo il nostro Paese, ma tutti quelli tecnologicamente avanzati. Per contrastare la sua diffusione sono state realizzate numerose iniziative in tutto il mondo. Il Consiglio d'Europa, ad esempio, ha lanciato, a marzo di quest'anno, la campagna denominata "No Hate Speech Movement" (www.nohatespeechmovement.org) contro l'intolleranza sul Web ed il cyberbullismo. Questa iniziativa, ideata e realizzata da giovani con un'età compresa tra i 13 e i 30 anni, durerà fino alla fine del 2014 e mira a diffondere la conoscenza del fenomeno ed a stimolare la reazione delle giovani vittime ascoltandole e facendole sentire parte di un gruppo. Anche se la maggior parte della campagna si svolge on line, non mancano momenti di incontro di persona come corsi, seminari, conferenze ed eventi ricreativi. Finora hanno aderito 35 Paesi, tra cui anche l'Italia, realizzando eventi sul proprio territorio nazionale. Negli Stati Uniti, invece, il Dipartimento della salute e dei servizi umani, in collaborazione con il Dipartimento dell'educazione, quello dell'interno e quello della difesa, ha realizzato il portale stopbullying (www.stopbullying.gov), dove è possibile trovare non solo numerose informazioni sul bullismo e sul cyberbullismo, ma anche una sezione dedicata all'attività di prevenzione ed una a quella di denuncia del fenomeno. La polizia federale australiana, in collaborazione con Microsoft e Datacom, ha realizzato ThinkUKnow Australia (www.thinkuknow.org.au), portale web con un'ampia area dedicata al cyberbullismo che si caratterizza per la ricca offerta di informazioni dirette ai bambini, agli adulti ed agli insegnanti. Sul portale si possono reperire inoltre informazioni tecniche su come bloccare le comunicazioni indesiderate sui social media più popolari come Msn Messenger, Myspace, Facebook e Twitter. Tra i consigli dati da ThinkUKnow ai genitori per evitare che i loro figli cadano vittime di atti di cyberbullismo, vi è quello di ricordare un acronimo, Icurbb, dove I sta per interessarsi di cosa fanno i bambini on line, C per comunicare con loro, U per utilizzare programmi specifici che tengano traccia degli accessi effettuati

on line, R per ricercare le policy utilizzate dai provider e dalle scuole in occasione di atti di cyberbullismo, R per riportare ai provider ed alla scuola atti di cyberbullismo e B per bloccare subito le comunicazioni con i bulli. La Royal mounted police canadese ha realizzato sul proprio sito web (<http://www.rcmp-grc.gc.ca>) un'area dove i ragazzi possono mettersi alla prova partecipando ad alcuni giochi on line che simulano l'arrivo di diverse comunicazioni, alcune delle quali contenenti offese e minacce per mezzo di pagine web, sms, chat ed email. Il giocatore, per ogni comunicazione ricevuta, deve indicare se la stessa rappresenti o meno un atto di cyberbullismo e scegliere le giuste azioni di risposta da porre in essere. Sul sito è inoltre presente un ciclo di lezioni sul fenomeno, ad uso degli insegnanti. Queste sono corredate da materiale da distribuire agli studenti, come manualetti, schede e questionari affinché venga stimolato il loro interesse verso il problema e possa venir raggiunto l'obiettivo più importante, quello di farli partecipare attivamente al momento formativo, anche e soprattutto attraverso il racconto delle proprie esperienze personali. Le lezioni partono da una generale definizione del fenomeno per arrivare poi ad illustrare le metodologie di prevenzione e di risoluzione dello stesso. Molti i temi importanti da queste affrontati come quello della tutela della riservatezza dei dati personali, quello della gestione degli stati d'ira e quello dell'identificazione delle figure di riferimento che possono essere di aiuto nei casi in cui si cada vittime di atti di cyberbullismo. Lezioni, manualetti, schede e questionari possono essere scaricati gratuitamente. *Mauro Valeri*

01/11/2013