

10000
TEENAGERS



50
SCHOOLS

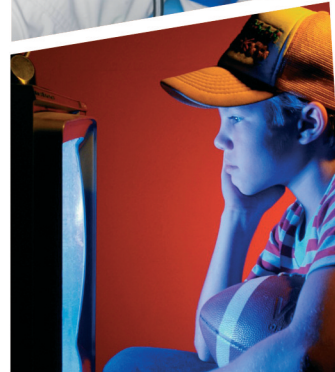
2000
PARENTS & CARERS



f <

safe
socialmedia





120 TEACHERS



1
COM
PE
TI
TION

2
EUROPEAN COUNTRIES

**A MAJOR PROJECT WITH
A BIG GOAL**

Reduce the impact of violent content present in social media



3 PARTNERS



Davide.it
ACCESSO PROTETTO AD INTERNET



This project has been funded with support from the European Commission. The author is solely responsible for this publishing and held responsible for any use which may be made of the information contained therein.



A MAJOR PROJECT WITH A BIG GOAL

Reduce the impact of violent
content present in social media

Project N° JLS/2009-2010/DAP/AG/1111- 30-CE-0397890/00-02
Project Title: Stop violence on social media



© PARTNERS:



Associazione Davide.it www.davide.it is a non profit association (Onlus) created in 2001 operates in the data transmission field to protect underage individuals, with a special focus on the needy and the victims of violence or abuse. It aims at fighting the online circulation of material not suitable for minors through a filter called Davide.



InterMedia Social Innovation www.intermediasocialinnovation.org is an international NGO founded with the aim of providing strategic support to NGOs, civil society institutions and social entrepreneurs that are committed to promote values, soft skills and healthy lifestyles among **young people**.



CECE Confederación Española de Centros de Enseñanza www.cece.es is a non-profit employers and professional organization founded in 1977. It represents a wide educational sector in Spain from nursery school to university level. It has more than 2.000 Education and training centres among its members.

AUTHORS:

Francesca Ranni, Sergio Chiarla, Ilario Rolle, Silvana Mariani, Ileano Testa, Christian Togliatto, Daniele Damele, Emanuela Torre, Angelo Nastasi, Maria Lucania from Associazione Davide.it

Reynaldo Rivera and Manuel Villalobos from InterMedia Social Innovation

Gonzalo Santamaria and Sergio San Martin from CECE Confederación Española de Centros de Enseñanza



This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.

TABLE OF CONTENTS

1. Introduction	5
2. Acknowledgments	7
3. Research report: «4GY - 4 Generations of Millennials»	11
4. Learning material of the Training Sessions in Schools	41
5. Press coverage: clipping	71
6. Collaborations	89

INDICE

1. Introducción	5
2. Agradecimientos	7
3. Resultados Investigación " <u>Adolescentes y Social Media: 4 Generaciones del Nuevo Milenio</u> "	21
4. Programa Educativo implantado en las escuelas participantes	41
5. Impacto en medios de Comunicación	71
6. Colaboraciones	89

INDICE

1. Prefazione	5
2. Ringraziamenti	7
3. Risultati della Ricerca " <u>Gli Adolescenti e i social media: 4 Generazioni del Nuovo Millennio</u> "	31
4. Intervento educativo nelle scuole	55
5. Rassegna Stampa.....	71
6. Collaborazioni	89

INTRODUCTION

7,000 teenagers, 50 schools and 2 years of applied research team work later; the **Stop Violence on Social Media** EU Project Partners present the results of the scientific study and the educational programme implemented in Italy and Spain to reduce the consumption and impact of violence among young people, especially in and through the social media. Cyber-bullying, violent videogames, sexting, are some of the issues analysed by the researchers.

How they did it, why they took certain decisions, how the students reacted to the program, which kind of recommendations can be taken from the project. All these (and more) issues are covered in this new and innovative document on the today youth lifestyles and behaviours. Educators, parents, decision makers will find here a useful guide and case study for future interventions to tackle the violence against children. This project was financed by the European Commission through Daphne III Program.

INTRODUCCIÓN

7.000 adolescentes, 50 colegios y 2 años de investigación aplicada después, los socios del proyecto Europeo **Stop Violence on Social Media** presentan los resultados del estudio científico y el programa educativo implementado en Italia y España para reducir el consumo y el impacto de la violencia entre los jóvenes, especialmente los presentes en los medios de comunicación interactivos. El ciberacoso, los video juegos violentos, el sexting, son algunos de las problemáticas analizadas por los investigadores.

Cómo lo hicieron, porqué tomaron ciertas decisiones, cómo reaccionaron a los contenidos los estudiantes, qué recomendaciones surgen del proyecto. Estos temas (y más) son tratados en este nuevo e innovativo documento sobre los estilos de vida y las conductas de los jóvenes de hoy. Educadores, padres y personas que se ocupan de tomar decisiones (políticos, empresarios, líderes sociales, etc.) encontrarán una guía útil y un caso concreto que puede ser de gran utilidad para futuras intervenciones que intenten combatir contra la violencia contra los niños. Este proyecto fue financiado por la Comisión Europea a través del Programa Daphne III.

PREFAZIONE

7000 adolescenti, 50 scuole e due anni di ricerca applicata dopo, i partner del progetto Europeo **Stop Violence on Social Media** presentano i risultati dello studio scientifico e il programma educativo applicato in Italia e Spagna per ridurre l'uso e l'impatto della violenza tra i giovani, in particolare quelli presenti in media interattivi.

Il cyber-bullismo, i videogiochi violenti, il sexting, sono alcuni dei temi trattati dai ricercatori. Come hanno fatto, perché hanno preso certe decisioni, come hanno reagito gli studenti ai contenuti, quali raccomandazioni possono derivare dal progetto. Questi aspetti (e altri ancora) sono trattati in questo nuovo e innovativo rapporto sugli stili di vita e i comportamenti dei giovani di oggi. Educatori, genitori e le persone che si occupano di prendere decisioni con impatto sociale (politici, imprenditori, ONG, ecc.) troveranno una guida pratica e un caso di studio che può essere molto utile per i futuri interventi che tentano di combattere la violenza contro i bambini. Questo progetto è stato finanziato dalla Commissione Europea attraverso il programma Daphne III.

ACKNOWLEDGMENTS

New Media Foundation (Australia), Palio News (Italy), Acepresa (Spain), International Cooperation Network (ICNET - Europe), IC Media (Spain), Centro Universitario Villanueva (Spain), Associazione Centro ELIS (Italy), Consorzio ELIS (Italy), Università Pontificia della Santa Croce (Italy), Forum Associazioni Familiari (Italy), Movimento Genitori Italiano (MOIGE - Italy), SSF Rebaudengo (Italy).

The following companies agreed to participate in the interviews used for some articles we published during the project duration: Sony (Spain), Google (Spain), Tuenti (Spain).

Special thanks to:

Felice Masini
Eugene Ohu
José Antonio Ruiz San Román
Michele Crudele
Miguel Angel Martín Cárdbaba
Gaspar Brändle
Norberto González Gaitano
Luison Lassala
Maria Paola Faggiano
Jaime Sánchez-Carpintero
Pragma GP

AGRADECIMIENTOS

Queremos agradecer a todos los centros educativos que han participado activamente y apoyado desde el inicio para que este proyecto sea un éxito:

EFA La Serna de Ciudad Real
Martín Sorolla de Valencia
Colegio Caja Granada de Granada
Colegio Losada de Vigo
Colegio Montepinos de Murcia
Colegio Monterrey de Vigo
Centro Educativo Gençana de Valencia
Centro Educativo Fuenllana de Madrid
Colegio El Tomillar de Badajoz
Colegio Orvalle de Madrid
Colegio Alcazarén de Valladolid
CPR Plurilingue Andaina de A Coruña
Centro Educativo Zola de Madrid
Escuela Albaydar de Sevilla
Centro Didactico de Valladolid
Colegio Nuestra Señora de la Esperanza de Vigo
Colegio Arcadia, de Villanueva de la Cañada, Madrid
Colegio Alborada de Alcalá de Henares, Madrid
Colegio La Devesa de Carlet, Valencia
Colegio Concertado Yocris de Valencia
Colegio Cooperativa de enseñanza Alcázar de Segovia
STUCOM Centre d'Estudis de Barcelona

RINGRAZIAMENTI

In Italia il progetto Safe Social Media vede coinvolti 34 istituti, per un totale di oltre 50 scuole, tra plessi principali e sedi distaccate. Le classi partecipanti sono 250, con circa 6.000 ragazzi tra i 12 e i 16 anni. 90 le sessioni formative, organizzate in 10 regioni.

Liceo scientifico paritario Cairoli di Torino, **Piemonte**
Scuola secondaria di I grado X Martiri di Mathi (TO), **Piemonte**
Scuola secondaria di I grado Bernardo Vittone di Balangero (TO), **Piemonte**
Istituto comprensivo Candiolo di Candiolo/Piobesi (TO), **Piemonte**
Istituto d'istruzione superiore Baldessano Roccati di Carmagnola (TO), **Piemonte**
Liceo scientifico Galileo Galilei di Ciriè (TO), **Piemonte**
Istituto tecnico industriale Leonardo Da Vinci di Borgomanero (NO), **Piemonte**
Istituto scolastico Maria Immacolata di Gorgonzola (MI), **Lombardia**
Istituto d'istruzione superiore Piero della Francesca di San Donato Milanese (MI) , **Lombardia**
Centro formativo provinciale Zanardelli di Brescia, **Lombardia**
Scuola secondaria di I grado Salvo D'Acquisto di Pontoglio (BS), **Lombardia**
Istituto comprensivo Da Rosciate di Bergamo, **Lombardia**
Scuola secondaria di I grado paritaria La Sorgente di Caravaggio (BG), **Lombardia**
Collegio arcivescovile Ballerini di Seregno (MB), **Lombardia**
Scuola secondaria di I grado don Milani di Seregno (MB), **Lombardia**
Scuola secondaria di I grado Alberto da Giussano di Giussano (MB), **Lombardia**
Istituto comprensivo di Olgiate Molgora e Calco (LC), **Lombardia**
Istituto comprensivo Dedalo 2000 di Gussola (CR), **Lombardia**
Istituto Cavanis-Collegio Canova di Possagno (TV), **Veneto**
Scuola secondaria di I grado Aosta Fava di Verona, **Veneto**
Centri scolastici Gavia e Braida di Verona, **Veneto**
Istituto comprensivo F. Cappa di Bovolone (VR), **Veneto**
Scuola secondaria di I grado paritaria Don Bosco di Pordenone, **Friuli Venezia Giulia**
Scuola secondaria di I grado Antonio Bergamas di Trieste, **Friuli Venezia Giulia**
Istituto comprensivo di Salsomaggiore Terme (PR), **Emilia Romagna**
Scuola secondaria di I grado Leonardo Da Vinci di Figline Valdarno (FI), **Toscana**
Liceo classico Dante Alighieri di Roma, **Lazio**
Istituto San Giovanni Evangelista di Roma, **Lazio**
Scuola secondaria di I grado Corrado Melone di Ladispoli (RM) , **Lazio**
Istituto comprensivo Leonardo Da Vinci di San Felice Circeo (LT), **Lazio**
Istituto comprensivo Benedetto Croce di Paglieta – Torino di Sangro (CH), **Abruzzo**
Scuola secondaria di I grado Manzoni di Barletta, **Puglia**
Istituto comprensivo Don Milani di Paternò (CT), **Sicilia**

RESEARCH REPORT:

"4GY - 4 Generations of Millennials"

RESULTADOS INVESTIGACIÓN

"Adolescentes y Social Media:
4 Generaciones del Nuevo Milenio"

RISULTATI DELLA RICERCA

"Gli Adolescenti e i social media:
4 Generazioni del Nuovo Millennio"

“Four Millennials generations” – A social research (English)

Author: Reynaldo Rivera – Executive summary

From a scientific perspective, what is Safe Social Media (SSM)?

Safe Social Media (hereinafter referred to as SSM) is not just a new training program for children and adolescents which tackles the all important topic of social communication, it is also an experience in **social innovation** founded on a **theoretical model** for prevention of violence, designed based on a theoretically oriented process of social research.

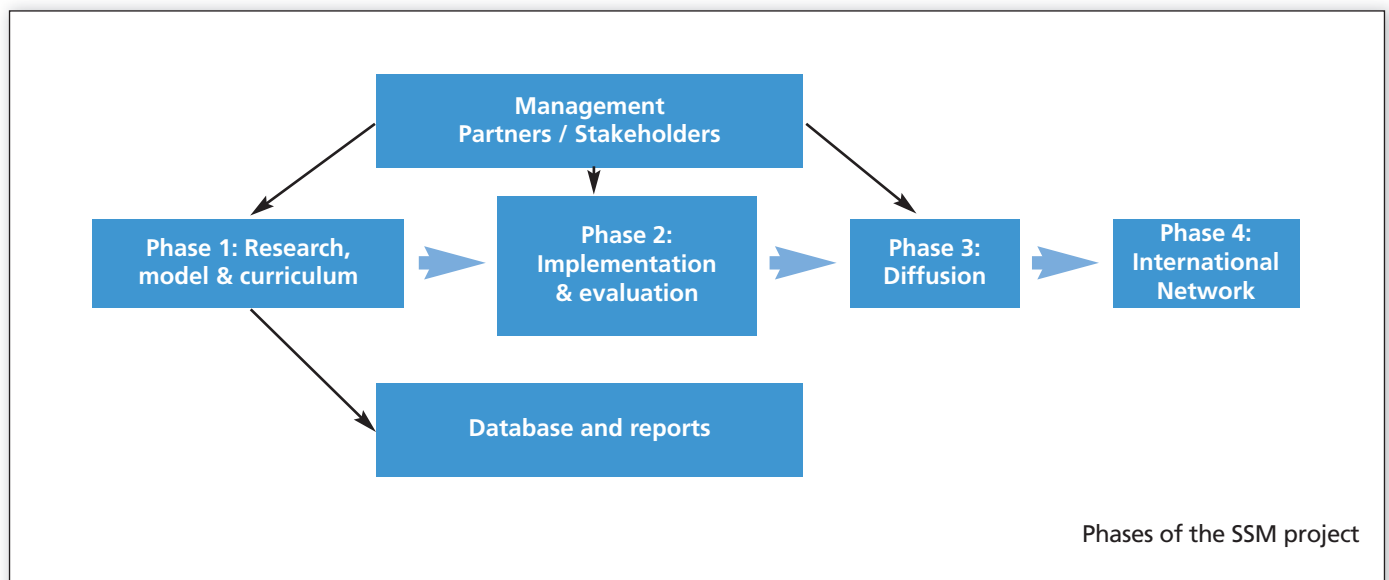
How were the educational program and applied research designed?

When it was first implemented in Italy and Spain, the project confronted the multi-dimensional problem of violence transmitted through social media and had to deal with the following specific challenges:

- The absence of measurement indicators and impact evaluation strategies aimed at creating awareness on the theme of violence being transmitted through the social media.
- The necessity of winning the commitment of all the different actors within the context of socialization to the project: educators, students and their parents.
- The low level of awareness among educators and parents about the topic.
- The importance of relying on a model or standard for the design of strategy and content that can be used for effective campaigns/projects of media education with a children’s rights focus.

As a result, the decision was made to break up the project into four (4) main phases (see Figure):

1. Analysis of the problem, scientific evidence, ex – ante evaluation (appraisal) of available programs and curriculum design.
2. Implementation and evaluation of the project
3. International diffusion (creating International awareness)
4. Sustainability



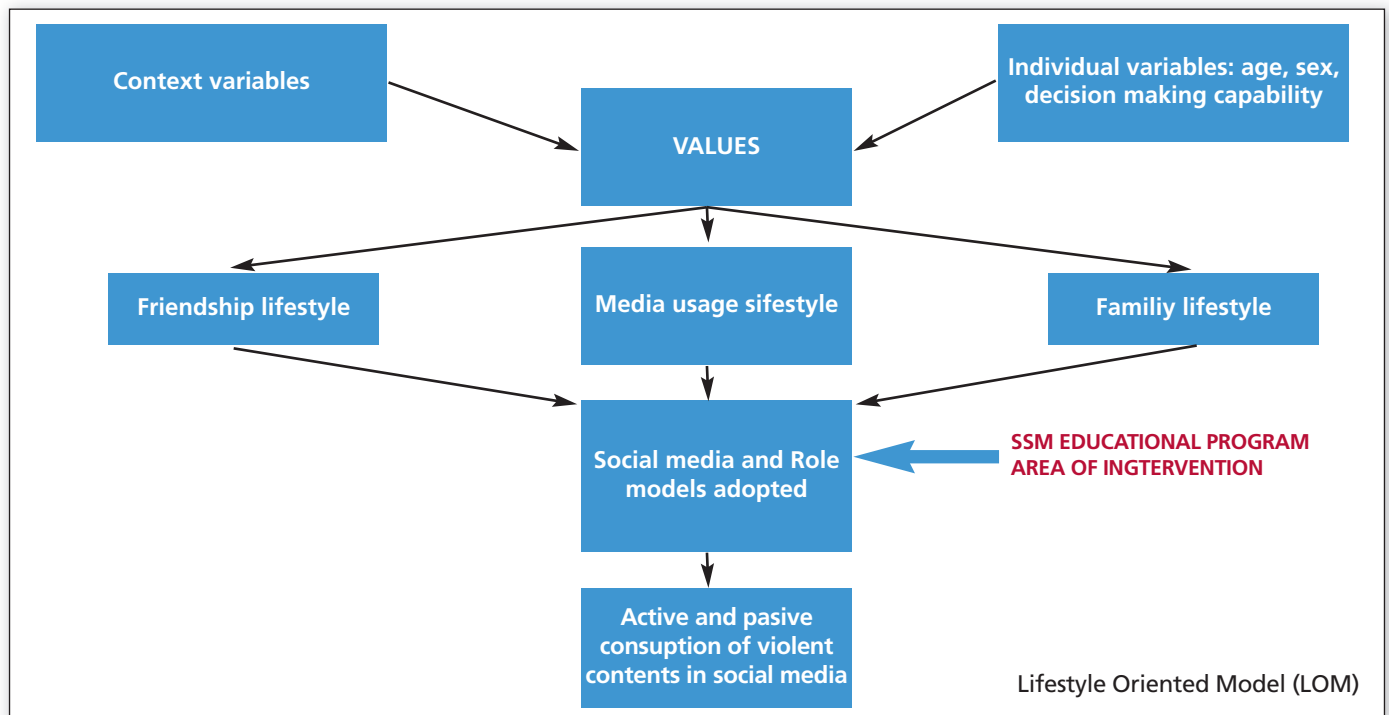
What are the scientific bases of the SSM program?

One of the premises of the project was to design, implement and evaluate an educational intervention based on scientific data. To achieve that:

- A lot of relevant information addressing the problem under study was assembled.
- A synthesis was made of the principal findings and recommendations.
- A database of scientific studies accessible through the Internet was created (see: <http://en.safesocialmedia.eu/resources>).

In order to construct theoretical base for the project, an analysis was made of 38 scientific researches published in Europe since 2001.

The SSM project design team used the following model as a reference point for the design of the pedagogic intervention:



Lifestyle Oriented Model (LOM)

The hypothetical model LOM, coherent with the principal youth lifestyle theories considers that the influence of the agents in context (family, friends, socio – economic status, political and economic situation of the place of residence, type and quality of educational institution, access to means of communication and information) and certain individual variables (especially the age, sex and the decision making capacity or self – efficacy) play a fundamental role in aligning one’s behaviour to a value system. The latter guides and in its turn is configured by lifestyles, especially relational (friendship, family and use of interactive media). Such lifestyles, that influence the adoption of certain role models and level (intensity) of use of the mass media, based on the scale of values adopted, are factors that – in theory – favor or limit exposure to violence in the social media. In consequence, to be able to undertake an educational intervention of 90 minutes aimed at improving the decision making skills of adolescents that empowers them to become critical (informed) users of ICT, such an intervention should seek a change in the social role models adopted and the way the media is used.

Safe Social Media: an educational program and an applied research.

Based on the analysis of the conclusions obtained through the focus groups (one conducted in Madrid and another in Turin), best practices analyzed and the basic theoretical model, David.it, InterMedia Consulting and CECE developed a modular program of educational intervention based on the case method adapted to the age group of the target audience (beneficiaries) of the project.

At the same time, InterMedia Consulting, a team of researchers managed by Reynaldo Rivera (José Antonio Ruiz San Román, Miguel Angel Cárda and Gaspar Brandle), designed the data collection instruments that were to be used both online and offline to identify the needs of the children who participated in the SSM program sessions.

Once the SSM curriculum was developed and a selection of secondary schools in Spain and Italy were made, using the database available to David.it and CECE, the partners were able to obtain from a group of educational institutions, their management and/or their parents or guardians their informed consent for the application of the program. The following table shows the sample of educational institutions and adolescents that participated in the program.

Country	Schools	Students (= n)	M (mean)	SD (standard deviation)
Italy	34	4.272	17,95	10,98
Spain	23	2.510	10,98	5,97
Total	57	6.782		

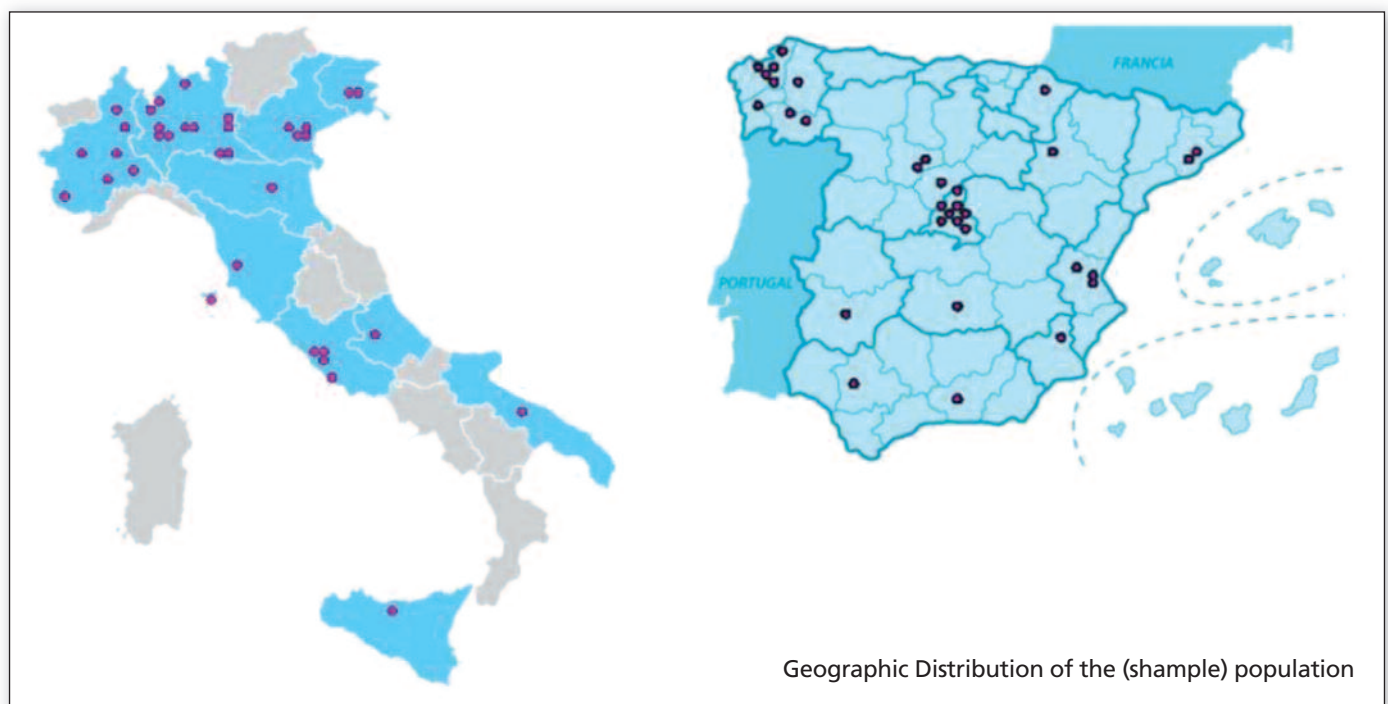
Size (Reach) of the SSM Program

91% were born in Italy or Spain, 8% (first generation immigrants) in developing countries and 1% in developed countries (France, Germany, etc.)

In Italy, 58,7% of the students between 12 and 13 years old, and 28,3% between 14 and 15 years. In Spain 25,7% are between 12 and 13 years old, 35,1 % are between 14 and 15 years old, and 39,2% are 16 or more (see Figures 4 and 5).

As can be observed in the next figure, 61,7% of the young people live in urban centres or small suburban centres.

Country	Sub Region	% Sample	% General population
Italy	North	65	46
Italy	Centre	20	20
Italy	South (including Islands)	15	34
Total ITALY		100	100
Spain	North	16	35
Spain	Centre	49	40
Spain	South	35	25
Total SPAIN		100	100



Geographic Distribution of the (sample) population

An important part of the SSM study about the teenagers lifestyle, was focused on the key variables associated with violent behavior and the consumption of violent contents in the social media.

A synthesis of the results is presented in the following table:

Dimension	N	Range	SD	Mean
Values	6890	3	1,018	2,12
Self-esteem	6890	2	0,009	1,19
Impulsiveness	6890	3	0,010	1,82
Self-efficacy	6890	3	0,011	1,79
Propensity to violence	4943	5	0,593	2,38

In order to analyze the data, the range of data should be considered: the violence propensity is fairly diffuse. The same happens with self – esteem, values and self – efficacy, but at a lower level.

The next table presents the typological indices constructed based on the original variables:

Dimension	N	%High Level	% Mid Level	% Low Level
Values	6890	47	29	13
Self-esteem	6890	42	-	35
Impulsiveness	6890	14	65	9
Self-efficacy	6890	18	56	13

From the data analysis, it can be observed that a significant percentage of adolescents have problems with self-esteem. This constitutes a risk factor that influences the adoption of violent behaviour, as for example Cyber – bullying.

34% of the adolescents said they were prepared to engage in highly emotional activities (including dangerous ones) for fun. 8% said they were prepared to commit a violent crime under certain conditions: violence was considered a viable means of attaining certain objectives.

In this context of high propensity to violence, the questionnaire used was able to capture the occurrence of what we may denote as “**active bullying**”, that is the readiness of the adolescent to engage in violent actions like Cyber – bullying: 19% had threatened their acquaintances, 32% would not hesitate to use violence in order to protect what they consider to be “their rights”, 27% would insult their friends if they were provoked by them, and 10% said they were ready to crack humiliating jokes on other persons. As a consequence, the project was able to detect a medium level risk of bullying actions.

With respect to **sexting**, 6% received messages containing sexually explicit material from their friends.

With respect to **pornography**, 17% said they regularly view pornography and 33% think that pornography has no effect on their personality.

22% accept friend requests from people they have never met in person which may later lead to contact with unknown adults.

5.5% say they have taken illegal drugs and 12% smoke cigarettes, and 11% consume large quantities of alcohol on weekends. In fact, 37% think it is logical to try out new and exciting experiences without bothering if they are unconventional or a bit illegal (such as sexting or Cyber – bullying). This confirms the findings of the focus groups: the low level of conviction of the harm that certain type conduct may do to the others.

It is interesting to note that a certain *utilitarian* outlook has become widespread among young people: more than 8% consider violence to be necessary, useful and even enjoyable. This tendency is confirmed if we observe their intentions with respect to the problem at hand: violence is accepted as necessary for self-defence (54.7%) or in order to obtain work (24.9% would be willing to work for a company that produces extremely violent media contents. 23.6% would be willing to teach their children how to use violence in case of necessity.

In a certain sense, it can be said that the sensitivity needed to acknowledge the real consequence of certain factors that allow or promote violence such as for example the possession of firearms or violent content in the media is lacking. Only 56% were prepared to sign a manifesto against violence, 26.7% were interested in learning how to use firearms, 12% were prepared to sign a petition asking for the legalization of the use of firearms and only 30.4% were willing to support laws limiting violent content on television.

One of the central themes of the SSM program is the Internet and social networks.

72.5% maintain a profile on a social network. 42% stay connected for at least 3 hours daily. No differences were observed between weekdays and weekends. This confirms the hypothesis that Facebook, Tuenti, etc. have become living spaces for the daily lives of the new generation. It is therefore neither a pastime nor a passing fad.

Their use of the internet is typical passive: only 14.1% have a blog or have uploaded videos on YouTube, and only 4.2% have taken part in social campaign on the internet.

From the original variables, we have constructed two typologies of interactive media usage: 7.7% and 5.6% of the adolescent may be considered "Heavy Users" of social networks and video games respectively (using more than 3 hours on each social media).

Greater use of video games and social networks is significantly associated with lesser sociable behaviour (participation in voluntary service, social campaigns, etc.), and a greater acceptance of violence. Bearing this in mind it is we suggest that work should continue with a view to reducing the use of violent video games in the schools in which the index is higher the sample mean.

The use by adolescent of interactive media not only influences their acceptance of violence (and therefore risky behaviour), but also the effort they make in school: the greater the use video games and social networks, the less the effort applied to study measured in hours dedicated to study. It is important to highlight the fact that the higher the educational effort, the higher the capital generated: the association with sociable behaviour is positive and significant.

66.9% of adolescents are subject to a high level of parents supervision (the parents know what they do during their free time, they are interested in their studies, etc.). However, mediation efforts are rather low: 42.2% do not control the time their children spend watching TV, playing video games or stay connected to the Internet, 48.3% do not offer advice on how to use these platforms. 42% habitually do not watch films together with other members of the family, and 73% do not play video games with their children.

The level of dialogue within the family average or below average. It is only high in 27.5% of the cases. Only 28.7% talk about the political and economic situation of their town or country. This implies poor civic education and underdevelopment from the viewpoint of social capital development. As has been demonstrated by scientific research, the provision of a vision of history enables teenagers go beyond their infantile egocentrism towards a greater openness to their social context and broad-mindedness. For a detailed explanation of latter ideas, we recommend the reading of Alessandro Cavalli's "Il tempo de giovani" (The time of the youth).

60.4% have never or have hardly ever spoken about what they do or their experience in using the Internet with their parents. The findings that very few adolescents speak with the parents about important issues affecting their age group such as: love and sexuality; tallies with the results of previous scientific research. 78.3% do not talk about how they control their sexual impulse and only 25.4% talk about how best to control their sentiments and emotions. The latter is related to self-esteem (which is low when there is hardly any dialogue) and active bullying (which is higher when dialogue on how best to control one's emotion is infrequent).

Dialogue within the family, which enables the adolescent to learn how to master his temperament is crucial for forestalling violence: it has been demonstrated that the more the assistance an adolescent receives from his parent this area, the less the likelihood of his insulting his friends when provoked or employing violence in order to attain his objectives.

The family atmosphere is very good in 39.9% of the sample, and family cohesion is high in 49.7% of the cases.

In conclusion, we have identified important gaps in interpersonal relations within the family, accompanied by certain permissive attitude on the part of the parents: 16% of the teenagers claim that their parents give them whatever they request for and 40.7% describe their family atmosphere as permissive.

With respect of the interviewed youth friends group: 56.1% were of the same sex, 69.1% of the same nationality, 62.5% of the same religion, 27.4% claimed they lacked the necessary freedom to express their opinion, only 8.2% considered their friends as privileged sources of information on issues such as religion and politics, and 28.2% find the help they need among their friends in order to deal with important issues for which they lack parental assistance. It would thus be interesting to ask oneself: where do the rest of them find assistance? It would not be surprising then that they consider the Internet the “place” where they can satisfy their unmet (unsatisfied) offline needs.

Adolescent friendships tend not to be generative of social capital: only 29.7% engage in sporting activities or go on excursions with their friends, and 5.1% take part in voluntary work. Only 30.2% of the people interviewed have a group of friends with whom they undertake concrete projects.

From the analysis of leisure time, two typologies have been identified:

- Relational free time: 54.2% of the sample engage in outdoor activities at least once a week.
- Intellectual free time: only 22.8% of the young people take part in formative and artistic activities on a weekly basis.

To conclude this section dedicated to relational styles, we are now going to present some data on religious practice which the questionnaire revealed.

11.1% declared that they have no religion. 71.2% declared themselves to be Catholic.

39% go to church or their place of worship at least once a week. For 38% of these latter, religion plays an important role in their lives.

From the original variables, an index of religious practice was developed based on participation in worship and the importance of religion in decision making: only 9.6% could be considered practicing, 13.5% were ritualistic (in the sense that their faith had no influence on their behaviour even though they take part in public worship), 20% were considered Light (because though they believe they do not participate), 9% do not practice and 21.6% are not religious.

This index is significantly associated with the fundamental dimensions linked to violence: the tendency to react to provocation with insults, the willingness to use violence to attain goals, exposure to violent media content, risky behaviour and active bullying. From the analysis of correlation we can say that the higher the level of religious practice, the less the tendency to engage in violent conduct or to use violent products in the means of communication: religion is thus a protective factor against violence.

Two types of lifestyle?

Our research helped us to identify two main factors of the lifestyles of teenagers:

* RS – Relational Style (positive or negative):

RS positive: is characterized by the upholding of high ethical values, not engaging in risky behaviour, low level of consumption of violent media products, low tendency to active bullying, high level of parental supervision, self-esteem, family cohesion, dialogue within the family and self-efficacy. The family atmosphere is good and part of the free time is spent engaging in intellectual activities. The parents are points of reference for the consumers and among their friends, there is respect for other peoples’ personal opinions. In general, this factor is characteristic of adolescents of the feminine sex, from stable families, aged between 12 and 13 years old, with a socio-cultural status of A/B/C, who live in big cities in the North or small towns in the South.

RS negative: is characterized by being the exact opposite of the previous situation, in particular frequent use of video games and Internet social networks, a higher propensity to active bullying and a lack of orientation on the part of the parents or guardians. With respect to religious practice, they claim to be “non-believers”. In general this factor is characteristic of adolescents of the male sex, from unstable homes, of between 14 and 18 years, with a socio-cultural status D/E, who were born in developing countries. It is pertinent to note that people in this group prefer reading books dealing with violent adventures or pronounced sensuality (in the style of “Twilight” novels).

*** SPS – Style of Social Participation (integrated or excluded):**

SPS integrated: is characterized by having free time rich in social relations (having between 2 to 5 intimate friends), participation in online fora (through blogs and home-made videos they have uploaded on YouTube), a good family background and adherence to high ethical standards.

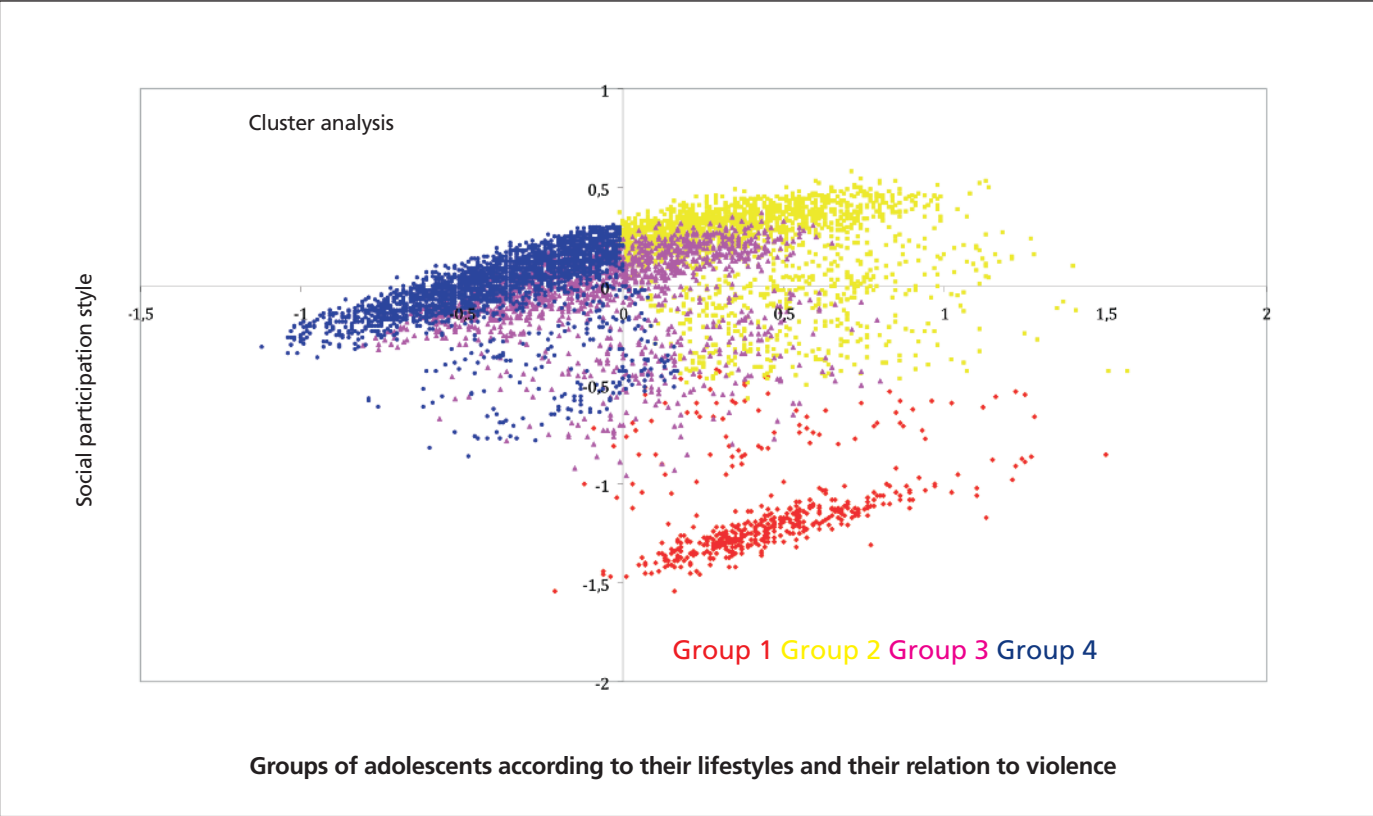
SPS excluded: besides coming from difficult family backgrounds, they hardly participated in the SSM program (high proportion of *missings*), they do not have access to the media and are uncomfortable with their social background. It is interesting to note that people in this category had no response to the question on the number of close (intimate) friends they could rely on in moments of difficulty.

The new social classes

Some researchers support the idea that social classes are not divided only for the type of job or income.

We have identified 4 principal groups of adolescents:

The groups can be classified as follows:



GPS Generation (Group 4 in the graph): make up 38.6% of the sample. It represents a group characterized by having a clear orientation in life and a proactive social interaction (with both their friends and adults). They enjoy freedom of expression and have people who offer them models of behaviour through dialogue and supervision. Their self-esteem and value system are high. Their lifestyles are far removed from risky situations, which does mean that they are afraid of risks. Their free time is characterized by a balance between intellectual and social activities. In general they are usually believers with varying levels of practice. The consumption of violence in the media and the risk of bullying is low.

MP3 Generation (Group 3): they represent 21.8% of the young people interviewed. They lack a stable social bond. Their friends are no more than “contacts”: they do not trust them because they are not free to express themselves, perhaps because they have a low level of self-esteem. They do not engage in risky behaviour, are occasional users of social media and only connect to the Internet from home. In themselves, they are not a “violent” or “problematic” generation. Rather they are “indifferent”, “isolated” from their context.

GTA Generation (Group 2): making up 31.6% of the sample, they represent the target audience of the SSM group: with a high level of exposure to violence through the mass media, they have low level of values and in spite of being relatively well integrated within a circle of friends they have a utilitarian concept of friendship (their social relations are not goal oriented). They engage in risky behaviour, spend little time studying and have high tendency engage in bullying. They are basically young people disconnected from their families with low self-esteem and scarcely or none of their free time dedicated to intellectual pursuit.

NN Generation (Group 1): is a minority group representing 7.9% of the sample. They can be regarded as the great unknowns since they failed to participate in the project: there were a high number of “missings” in their responses. What is known is that they have family problems: lack of cohesion and supervision. Their self-esteem and dedication to study is low. They exhibit high levels of impulsivity.

The next table shows the distribution of the groups by school and country:

ITALY GROUPS						SPAGNA GROUPS					
(School)	NN (%)	GTA (%)	MP3 (%)	GPS (%)	Total (%)	(School)	NN (%)	GTA (%)	MP3 (%)	GPS (%)	Total (%)
22	10,8	43,2	21,6	24,3	100,0	9	4,4	40,0	17,8	37,8	100,0
18	3,7	40,7	18,5	37,0	100,0	10	3,3	40,0	16,7	40,0	100,0
11	12,9	40,0	5,9	41,2	100,0	2	2,8	34,7	20,8	41,7	100,0
6	9,9	38,9	22,2	29,1	100,0	4	1,4	33,8	16,2	48,6	100,0
32	13,7	38,4	16,4	31,5	100,0	23		33,1	27,7	39,2	100,0
7	10,2	37,3	18,6	33,9	100,0	11		32,8	26,6	40,6	100,0
34	13,6	35,2	17,8	33,3	100,0	22		32,2	23,0	44,8	100,0
24	9,7	35,2	20,0	35,2	100,0	5	0,6	30,9	23,2	45,3	100,0
16	16,0	35,1	16,0	32,8	100,0	12	1,5	30,1	22,1	46,3	100,0
4	7,3	35,0	19,7	38,0	100,0	3	2,9	30,0	18,6	48,6	100,0
5	10,4	34,9	17,9	36,8	100,0	17	4,9	29,3	31,7	34,1	100,0
25	9,4	34,2	20,5	35,9	100,0	6	2,9	29,0	10,1	58,0	100,0
26	10,2	34,0	20,7	35,1	100,0	13	1,6	28,5	15,5	54,4	100,0
17	10,2	34,0	19,0	36,7	100,0	14	0,8	28,1	28,1	43,0	100,0
23	16,2	33,8	13,2	36,8	100,0	8	1,1	27,1	30,1	41,7	100,0
20	11,9	32,2	19,6	36,4	100,0	15	1,3	26,3	21,1	51,3	100,0
31	9,7	32,1	26,1	32,1	100,0	7	0,9	26,1	25,6	47,4	100,0
15	14,1	32,1	23,1	30,8	100,0	18	2,1	26,0	24,0	47,9	100,0
10	10,4	31,3	21,4	36,8	100,0	20	1,0	23,8	27,7	47,5	100,0
14	18,3	31,0	23,9	26,8	100,0						
28	8,2	30,9	16,5	44,3	100,0						
9	13,8	29,8	23,4	33,0	100,0						
12	14,7	29,4	23,5	32,4	100,0						
3	11,7	28,8	23,6	35,8	100,0						
29	7,1	28,6	21,4	42,9	100,0						
27	15,4	28,2	25,6	30,8	100,0						
13	13,0	28,0	26,0	33,0	100,0						
19	11,5	27,6	26,4	34,5	100,0						
33	11,3	25,8	23,7	39,2	100,0						
30	9,1	25,5	23,6	41,8	100,0						
8	11,1	11,1	77,8	100,0							

Italy has 34.9% of the GPS generation and 32.8% of the GTA. Spain has 45.4% and 29.4% respectively. In Italy the need to strengthen the identity of adolescents was discovered (detected): 11.6% form part of Generation NN, as against 1.4% in Spain. In both countries the number of young people at risk from violent situation is high, which confirms the need for programs such as SSM.

SSM Program effectiveness and quality analysis

SSM program uses a quasi-experimental design to analyze its impact and quality.

Two groups of adolescents were selected in both Italy and Spain for that purpose.

The two groups were from the same secondary school in each country and their composition were similar in terms of age and educational level.

In one of the groups, the training program was undertaken before the second questionnaire was given (different from the online one). This group was labeled the “Postest” or “POST Exp”. The other group (“Pretest or “PRE Control”) responded to the second questionnaire before undergoing the training program on the good use of social media.

In this way, a closer monitoring of the different variables in order to “determine” the effect of the training program was possible. The hypothesis was that some of the fundamental variables for the prevention of violence in the POST Exp group would be different from those of the PRE Control group and that the differences would be significant (that is not attributable to the case) and a consequence to the SSM training program.

The fundamental variables of the theoretical model for whose improvement the SSM program was applied were:

- a) Propensity to violence (reduction)
- b) Acceptance of violence (reduction)
- c) Intention to commit violent actions (reduction)
- d) Acceptance of violent video games (reduction)
- e) Rejection of violent video games (increase)
- f) Intention to commit violent action (reduction)
- g) Intention to avoid high impact violent conduct (bullying and pornography) – increase
- h) Consumption of violent media content (reduction)
- i) Dialogue with parents, tutors and teachers on the rationale for violence (increase)
- j) Consideration of them as a privileged source of information (increase).

In Italy, the POST Exp group differs significantly from the PRE Control for all the variables considered, with the exception of the consumption of violent content in the means of communication. A boomerang effect was observed with this variable: young people were willing to use more violent content in the Postest than in the Pretest (although it could not be verified if this had not been produced by chance). As a consequence we can say that the SSM program in Italy has been very effective with respect to objective sought by the Partners.

With regards to Spain, the POST Exp group did not differ significantly from the PRE Control group for the variables considered. In contrast to what happened in Italy a boomerang effect was observed with the variables except with the attitude to violent video games and the intention to avoid high impact violent conduct. However it could not be verified if this effect was a chance occurrence. In consequence, the effective of the SSM program in Spain was quite limited. The reasons could not be fully determined, but the following reasons could have contributed:

- a) In Spain , the program was directed at students with a larger age range than in Italy (there was a larger proportion of student aged between 17 and 19 years) This may be an indication that the SSM program is effective for adolescents below 16 years of age.
- b) In Spain, the POST Exp and PRE Control groups were different in size and standard deviation. This indicates an error in group selection (even though the same instructions were used in Italy and Spain). The trainer had difficulties running the program in schools and carrying out an impact evaluation: in many cases he had to deal with very large groups and the time available for conducting the training sessions were rather limited.
- c) Finally, bearing in mind the dispersion of the analyzed variables in the preceding sections, it may seem that the Spanish (population) sample were more internally heterogeneous than those of Italy.

A possible explanation for the observed differences in efficacy between Italy and Spain could be a difference in quality between the sessions conducted in Italy and Spain. To monitor this aspect, some questions were administered to the Postest group. Both in Spain and Italy, the level of satisfaction of the students who participated in the (training) sessions were very high: more than 50% affirmed that the program was clearly against violence, very convincing in the sense that it afforded them the opportunity to reflect on the issue. More than 50% responded that they would try to correct their opinions based on the reasons given. This may explain the change observed in both countries in the opinion that young people had of violent video games.

Conclusions and recommendations.

In conclusion we can affirm that a program like SSM is effective especially with regards to a change in attitude to violent media content and very harmful behaviours.

The project enabled to give voice to EU teens, identifying strengths and difficulties.

Finally, considering the data collected through our research and the experience of the sessions conducted in the schools, we are able to make some suggestions that may be useful to fight against children's violence.

1. For politicians: to promote the UN CRC and prevention projects focused in the children's socialization context (family and school).
2. For educators: to increase the efforts on developing teens soft skills, especially decision – making capabilities, reliability assessment of information sources, active use of information technologies and, above all, the participation in positive social groups (friendship).
3. For parents: to become allies of educators, participating in the activities organized by schools, promoting through personal example sustainable lifestyles, and helping their children to organize a healthy leisure time.

Investigación científica "4 generaciones del nuevo milenio" (Español)

Autor: Reynaldo Rivera – Resumen ejecutivo

¿Qué es Safe Social Media (en adelante, SSM)?

SSM no es sólo un nuevo programa de formación de niños y adolescentes en un área de gran relevancia como la de los medios masivos de comunicación social: es también una experiencia de **innovación social** construida en base a un **modelo teórico** de prevención de la violencia, diseñado a partir del proceso teóricamente orientado de investigación social.

¿Cómo se diseñó el programa educativo y la investigación aplicada?

En su primera aplicación en Italia y España, el proyecto afrontó el problema multidimensional de la violencia vehiculada a través de los *social media* teniendo en cuenta algunos desafíos específicos:

- la ausencia de indicadores de gestión y evaluación de impacto estrategias orientadas a la sensibilización en relación al tema de la violencia vehiculada a través de los social media;
- la necesidad de involucrar en un mismo proyecto a diferentes actores del contexto de socialización: educadores, estudiantes y padres;
- el escaso conocimiento del tema entre los educadores y los padres,
- la importancia de contar con un modelo o standard para el diseño de estrategia y contenidos que pueda ser utilizadas por campañas / proyectos efectivos de educación mediática con enfoque de derechos.

Para ello se decidió dividir el proyecto en cuatro fases principales (ver Figura):

1. Análisis del problema, la evidencia científica, evaluación ex – ante de programas y diseño del curriculum
2. Implementación y evaluación del proyecto
3. Difusión internacional
4. Sostenibilidad

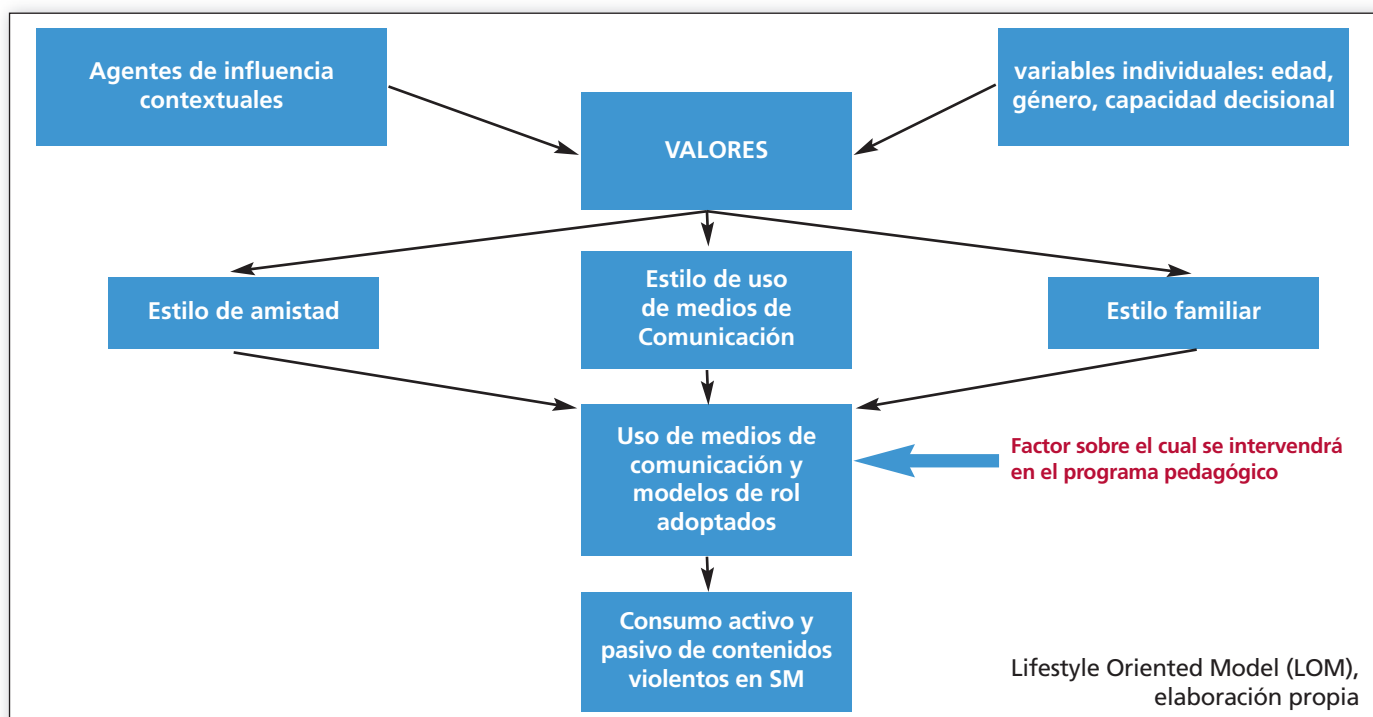


El programa Safe Social Media, ¿se desarrolla en base a información científica?

Una de las premisas del proyecto era diseñar, implementar y evaluar la intervención educativa a partir de información producida científicamente. Para ello:

- se reunió información significativa sobre el problema en estudio,
- se sintetizaron sus principales resultados y recomendaciones,
- se creó una base de datos de estudios científicos accesible a través de Internet (ver: <http://en.safesocialmedia.eu/resources>).

Para construir la base teórica del proyecto, se analizaron 38 investigaciones científicas publicadas en Europa desde 2001. El equipo de diseño del proyecto SSM utilizó el siguiente modelo como referencia para el diseño de la intervención pedagógica:



El modelo hipotético denominado LOM, coherente con las principales teorías de estilos de vida juveniles, considera que los agentes de influencia del contexto (familia, amigos, status socio – económico, situación política – económica del lugar de residencia, tipo y calidad de institución educativa, acceso a medios de comunicación e información) y ciertas variables individuales (especialmente la edad, el género y la capacidad decisional o autoeficacia) tienen un rol fundamental en la conformación de los valores.

Los valores orientan y son a su vez son configurados por los estilos de vida, en particular los relacionales (amistad, familia y uso de medios interactivos). Tales estilos, que influyen la adopción de ciertos modelos de rol y el nivel de uso de los mass media, a partir de la escala de valores adoptada, son factores que teoría favorecerían o restringirían el consumo de violencia en los social media.

En consecuencia, de poder realizarse una intervención pedagógica de 90 minutos que mejore las competencias decisionales de adolescentes que permitan un uso crítico (informado) de las TICs, tal intervención debe orientarse a un cambio en los roles sociales adoptados como modelo y tipo de consumo de media.

Safe Social Media: un programa educativo y una investigación científica

A partir del análisis de las conclusiones obtenidas a través de los grupos focales (uno realizado en Madrid y otro en Turín), las buenas prácticas relevadas y el modelo teórico de base, Davide.it, Intermedia Consulting y CECE elaboraron un programa de intervención pedagógica en módulos que utilizan el método del caso en una versión adaptada para la edad de los beneficiarios del proyecto.

Simultáneamente, bajo la dirección de Reynaldo Rivera y con la colaboración de investigadores de España (José Antonio Ruiz San Román, Miguel Angel Cárdbaba y Gaspar Brandle), se diseñaron instrumentos de relevación de información que serían utilizados en versión online y offline para identificar las necesidades de los jóvenes que participarían de las sesiones previstas por el programa ssm.

Una vez elaborado el currículo SSM y seleccionada una muestra de colegios en Italia y España, a partir de las bases de datos disponibles de Davide.it y CECE, los partners obtuvieron de un grupo de instituciones educativas, sus directivos y/o padres o curadores el consentimiento informado para aplicar el programa. La Tabla siguiente presenta el número de instituciones educativas y adolescentes alcanzados por el programa.

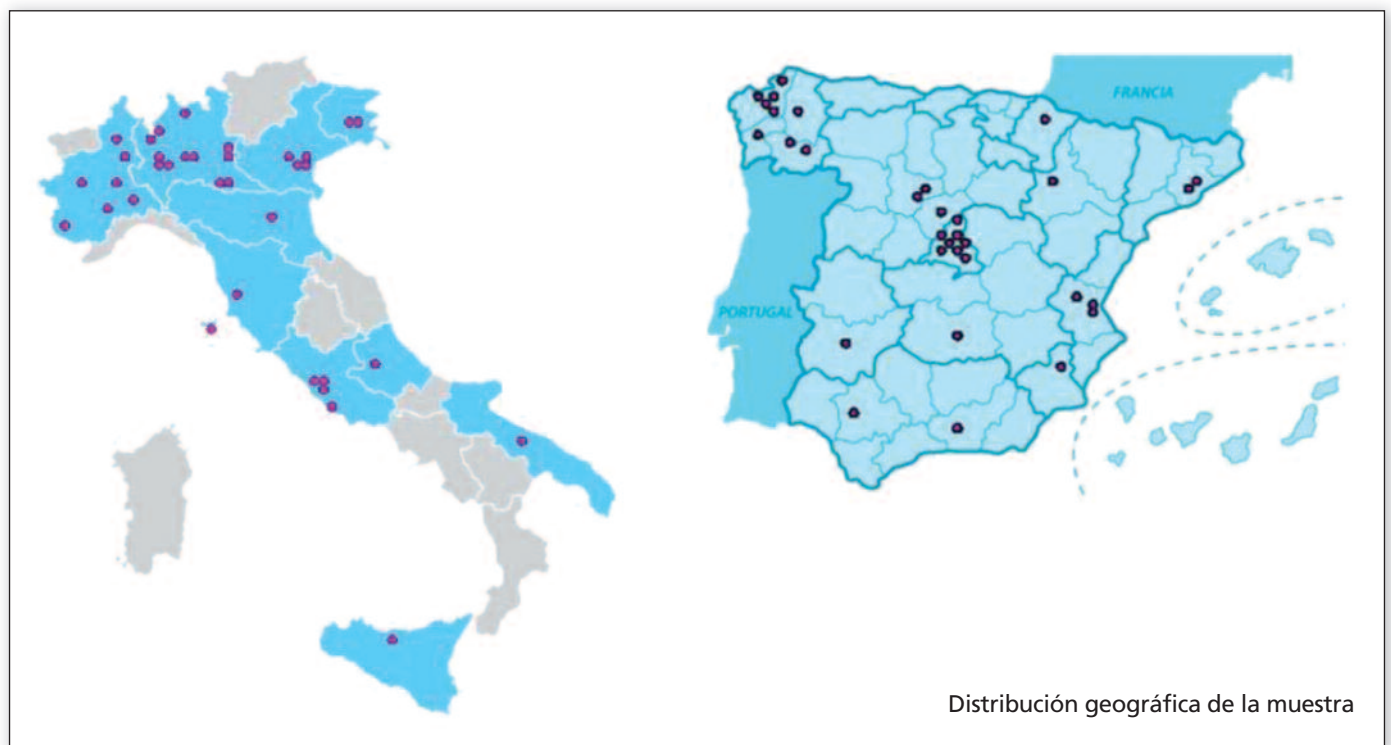
País	Colegios	Alumnos (= n)	M (media)	SD (desviación estándar)
Italia	34	4.272	17,95	10,98
España	23	2.510	10,98	5,97
Totales	57	6.782		

De los participantes del proyecto, el **91%** eran adolescentes **nacidos** en Italia o España, el **8%** (inmigrantes de primera generación) en países en vía de desarrollo y el **1%** en naciones desarrolladas (Francia, Alemania, etc.).

En **Italia** el **58,7%** de los alumnos tenían **12 y 13 años**, y el **28,3%** 14 y 15 años. En **España** el **25,7%** tenían **12 y 13 años**, el **35,1 % 14 y 15 años**, y el **39,2%** 16 o más.

Como se puede observar en la tabla que sigue, el **61,7%** de los jóvenes habita en **centros urbanos o extraurbanos pequeños**.

País	Macro Región	% muestra	% población general
Italia	Norte	65	46
Italia	Centro	20	20
Italia	Sur (incluye Islas)	15	34
Total ITALIA		100	100
España	Norte	16	35
España	Centro	49	40
España	Sur	35	25
Total ESPAÑA		100	100



Una parte importante del estudio de los estilos de vida de los adolescentes, era la referida a aspectos claves que pueden explicar en parte los comportamientos violentos y el consumo de violencia en los social media.

En la Tabla siguiente se presenta una síntesis de los resultados:

Dimensión	N	Rango	SD	Media
Valores	6890	3	1,018	2,12
Autoestima	6890	2	0,009	1,19
Impulsividad	6890	3	0,010	1,82
Autoeficacia	6890	3	0,011	1,79
Propensión a la violencia	4943	5	0,593	2,38

Para interpretar los datos se debe tener en cuenta el rango: la propensión es medianamente difusa. en cambio los niveles de valores, autoestima y autoeficacia son medio – altos. mientras lo primero es negativo, lo segundo es positivo.

A partir de las variables originales se elaboraron algunos índices tipológicos:

Dimensión	N	% Nivel Alto	% Nivel Medio	% Nivel Bajo
Valores	6890	47	29	13
Autoestima	6890	42	-	35
Impulsividad	6890	14	65	9
Autoeficacia	6890	18	56	13

Del análisis de los datos se puede observar que un importante porcentaje de los adolescentes presentan problemas de autoestima. Esto constituye un factor de riesgo que influye en la adopción de comportamientos violentos, como por ejemplo el Cyber – bullying.

El 34% de los adolescentes se manifiesta dispuesto a hacer cosas emocionantes por diversión, incluso si son peligrosas.

El 8% cometería un delito violento bajo determinadas circunstancias: la violencia se considera una forma viable de conseguir determinados objetivos.

En este contexto de alta propensión al riesgo, el cuestionario utilizado permite conocer la incidencia de lo que llamamos “**bulismo activo**”, esto es, la disposición del adolescente de realizar acciones violentas del tipo de Cyber – bullying:

- el 19% ha amenazado a gente conocida,
- el 32% no dudaría en usar la violencia para proteger lo que considera “sus derechos”,
- el 27% insultaría a sus compañeros si se les provoca,
- y el 10% dice de estar dispuesto a gastar bromas humillantes a otras personas.

En consecuencia, el proyecto detectó un riesgo medio de acciones de bulismo.

En cuanto al **sexting**, el 6% recibe mensajes de contenido sexual de sus amigos.

En relación a la **pornografía**, el 17,1% sostiene que suele consumir ese tipo de material y el 33% piensa que el mismo no tiene ninguna consecuencia en la personalidad.

El 22% acepta como amigos/as personas con quienes nunca han estado en persona, lo cual puede traducirse en futuros contactos con adultos.

El 5,5% dice consumir alguna droga y el 12% cigarrillos, y el 11% altas cantidades de alcohol los fines de semana. De hecho, el 37% piensa que es lógico tener experiencias nuevas y excitantes sin importar si son poco convencionales o un poco ilegales (como por ejemplo el sexting o el Cyber – bullying). Esto confirma lo relevado en los grupos focales: es muy baja la convicción del daño que pueden producir ciertas conductas en los demás.

Resulta interesante hacer notar que entre los jóvenes se ha difundido una actitud que podríamos definir de tipo *utilitarista*: más del 8% considera que la violencia es necesaria, útil e incluso agradable.

Esta tendencia se confirma al estudiar algunas de sus intenciones respecto a la problemática en cuestión: la violencia es aceptada si es útil para la defensa propia (54,7%) o para obtener un trabajo (el 24,9% estaría dispuesto a trabajar en una empresa de medios que produzca contenidos extremadamente violentos). El 23,6% enseñaría a sus hijos que usen la violencia en el caso de que lo necesiten.

En cierta manera, se puede afirmar que falta la sensibilidad necesaria que permita reconocer las consecuencias reales de factores que permiten o promueven la violencia, como son por ejemplo la posesión de armas o los contenidos

violentos en los media. Sólo el 56% estaría dispuesto a firmar un manifiesto en contra de la violencia, el 26,7% está interesado en aprender a manejar armas de fuego, el 12% firmaría una petición para legalizar el uso de las mismas y sólo el 30,4% se ha mostrado dispuesto a apoyar leyes que limiten los contenidos violentos en televisión.

La falta de conocimientos sobre el impacto que producen los contenidos mediáticos violentos puede ser entonces uno de los factores que explican su consumo habitual entre los adolescentes. Esto último ha sido indagado por el cuestionario a través de una escala que solicitaba al entrevistado una respuesta sobre la frecuencia de consumo de determinados tipos de películas, series de TV y videojuegos.

La Tabla que sigue muestra el porcentaje de adolescentes que consumen Siempre o Casi siempre (consumo alto) contenidos violentos en los 3 tipos de plataformas o formatos.

Tipo de producto / medio de comunicación	N	Bajo	Medio	o
Films	6890	11,3	62,2	13,9
Series de TV	6890	13,2	59,0	15,0
Videojuegos	6890	39,5	28,8	18,6

Uno de los temas centrales del programa SSM es Internet y las redes sociales.

El 72,5% tiene un perfil en alguna red social. El 42% está conectado a su perfil menos de 3 horas. No se detectaron diferencias entre días de semana y el weekend. Esto confirma la hipótesis de que Facebook, Tuenti, etc. constituyen espacios de vida cotidiana para las nuevas generaciones. Y por lo tanto no son un pasatiempo o producto de moda.

Su participación en Internet es de tipo mayormente pasiva: sólo el 14,1% posee un blog o ha subido videos en YouTube, y sólo el 4,2% ha participado de una campaña social en Internet.

A partir de las variables originales hemos construido dos tipologías de uso de medios interactivos: el 7,7% y el 5,6% de los adolescentes pueden ser considerados "Heavy Users" de redes sociales y videojuegos respectivamente (usan más de 3 horas diarias cada social media).

Un mayor uso de videojuegos y redes sociales está asociado significativamente a un menor comportamiento prosocial (participación en voluntariado, campañas sociales, etc.), y una mayor aceptación de la violencia. Teniendo esto en cuenta se sugiere continuar trabajando por una disminución del uso de videojuegos violentos en los colegios en los que el índice supera la Media de la muestra.

El uso que los adolescentes dan a los *media* interactivos no sólo influye en la aceptación de la violencia (y por lo tanto en los comportamientos de riesgo) sino también en el esfuerzo escolar: a mayor uso de videojuegos y redes sociales, menor es el empeño por el estudio medido en horas dedicadas a esa actividad. Es importante destacar que cuanto mayor es el empeño escolástico, mayor es el capital generado: la asociación con los comportamientos prosociales es positiva y significativa.

El 66,9% de los adolescentes cuentan un alto nivel de supervisión: sus padres saben qué hacen con su tiempo libre, se interesan de sus estudios, etc. Sin embargo, la mediación mediática es muy baja:

- 42,2% no controlan el tiempo que sus hijos dedican a ver TV, jugar videojuegos o estar conectados a Internet,
- el 48,3% no brindan consejos sobre el uso de esas plataformas,
- el 42% no comparte habitualmente la visión de una película con la familia, y
- el 73,3% no juega con sus hijos a videojuegos.

El nivel de diálogo intrafamiliar es en general medio o bajo. Sólo es alto en el 27,5%. Sólo el 28,7% habla de la situación política y económica de la ciudad o el país.

Esto implica una pobre formación cívica y subdesarrollo desde el punto de vista del capital social. Como lo demuestran algunas investigaciones científicas la transmisión de una visión de la historia y la sociedad permite a los adolescentes el salir del egocentrismo infantil para pasar a una mayor apertura hacia un contexto social y horizonte de sentido más amplios. Recomendamos para profundizar en este argumento la lectura del Capítulo 1 del libro "Il tempo dei giovani" de Alessandro Cavalli.

El 60,4% nunca o casi nunca habla con sus padres sobre lo que hace o le sucede en Internet y, coincidiendo con lo relevado en investigaciones científicas precedentes, sólo una mínima parte de los adolescentes pueden conversar con sus padres sobre un aspecto que es esencial para su edad: la afectividad y la sexualidad. El 78,3% no dialoga sobre cómo manejar el impulso sexual y sólo el 25,4% conversa sobre cómo manejar mejor los sentimientos y afectos.

Esto último está asociado con la autoestima (es baja cuando el diálogo es escaso) y el bulismo activo (es mayor cuando el diálogo sobre como manejar la afectividad es menor).

El diálogo intrafamiliar que permite al adolescente aprender a manejar su temperamento es clave para prevenir la violencia: quien más asistencia recibe de sus padres en este aspecto, se ha demostrado menos dispuesto a insultar a sus compañeros en caso de provocación o utilizar la violencia para alcanzar sus objetivos.

El clima familiar es altamente positivo en el 39,9%, y la cohesión es elevada en el 49,7%.

En conclusión, hemos identificado importantes *gaps* de relaciones interpersonales al interno del grupo familiar, acompañadas de una cierta actitud permisiva de parte de los padres: el 16,9% de los adolescentes sostienen que sus padres les dan todo lo que les piden y el 40,7% califican el clima familiar como permisivo.

En relación al grupo de amigos de los jóvenes entrevistados: en el 56,1% son del mismo sexo, en el 69,1% de la misma nacionalidad, en el 62,5% de la misma religión, el 27,4% afirma no tener suficiente libertad para poder expresar sus opiniones libremente, sólo el 8,2% considera a sus amigos como la fuente de información preferida sobre temas de religión y política, y el 28,2% encuentra en su grupo de amistades una ayuda para afrontar temas importantes en los que no encuentra asistencia de parte de sus padres.

Cabe preguntarse dónde encuentra apoyo la mayoría restante. No sería extraño que consideren la Red como el "lugar" donde poder satisfacer necesidades que permanecen insatisfechas en su vida offline.

Las amistades de los adolescentes son poco "generativas" de capital social: sólo el 29,7% practica un deporte o hace excursiones con sus amigos, y el 5,1% participa con ellos de actividades de voluntariado. Sólo el 30,2% de los entrevistados tienen un grupo de amigos con los que realizan proyectos concretos.

A partir del análisis de las actividades de tiempo libre, se han construido dos índices tipológicos:

- Tiempo Libre Relacional: el 54,2% de la muestra manifiesta realizar actividades *outdoor* con una frecuencia al menos semanal.
- Tiempo Libre Intelectual: sólo el 22,8% de los jóvenes participan de actividades formativas, artísticas, etc. semanalmente.

Para concluir este apartado dedicado a los estilos relacionales, daremos algunos datos que emergen del cuestionario sobre la práctica religiosa.

El 11,1% dice no tener religión, y el 71,2% ser de religión Católica.

El 39% asiste al menos semanalmente a la iglesia o templo de su religión. Para el 38% ésta última es una influencia importante en su vida.

A partir de las variables originales se construyó un índice tipológico de práctica religiosa, según la participación en el culto y la importancia de la religión en las decisiones: sólo el 9,6% se puede considerar Practicante, el 13,5% Ritualista (la fe no cuenta en sus comportamientos, a pesar de asistir al culto público), el 20% Light (cree, pero no participa), el 9% No Practicante y el 21,6% No Religioso.

Este índice está significativamente asociado a dimensiones fundamentales relacionadas con la violencia la disposición a reaccionar con insultos ante las provocaciones, la intención de uso de violencia para conseguir objetivos, el consumo de productos violentos en medios de comunicación, los comportamientos de riesgo y el bulismo activo.

A partir del análisis de correlaciones podemos afirmar que cuanto mayor es la práctica religiosa, menor es la disposición a realizar acciones violentas o usar productos violentos en los medios de comunicación: la religión es un factor protector de la violencia.

¿Dos estilos de vida?

A través del estudio hemos identificado dos factores principales de estilos de vida de los adolescentes que pueden ser catalogados como:

* ER - Estilo Relacional (positivo o negativo):

ER positivo: caracterizado por manifestar un nivel alto de valores, no realizar comportamientos de riesgo, un bajo uso de productos mediáticos violentos, una baja disposición al bulismo activo, un alto nivel de supervisión parental, autoestima, cohesión familiar, diálogo intrafamiliar y autoeficacia. El clima de la familia de pertenencia es bueno y se destina parte del tiempo libre a actividades intelectuales. Los padres son puntos de referencia para los consumos

y el grupo de amigos respetuoso de las opiniones personales. En general este factor es característico de los adolescentes de sexo femenino, con familia integrada, de entre 12 y 13 años, de status socio cultural A/B/C, que habitan en ciudades grandes del Norte o pequeñas del Sur.

ER negativo: caracterizado por las situaciones opuestas a las anteriores, en particular un elevado uso de videojuegos y redes sociales en Internet, una elevada disposición al bulismo activo y una falta de orientación de parte de los padres o curadores. Desde el punto de vista de la práctica religiosa se declaran "No creyentes". En general este factor es característico de los adolescentes de sexo masculino, con familia no integrada, de entre 14 y 18 años, de status socio cultural D/E, que han nacido en países en vía de desarrollo. Es interesante señalar que entre los libros que prefieren están los de aventuras violentas o historias de alta sensualidad (del estilo de "Crepúsculo").

*** EPS - Estilo de Participación Social (integrado o excluido):**

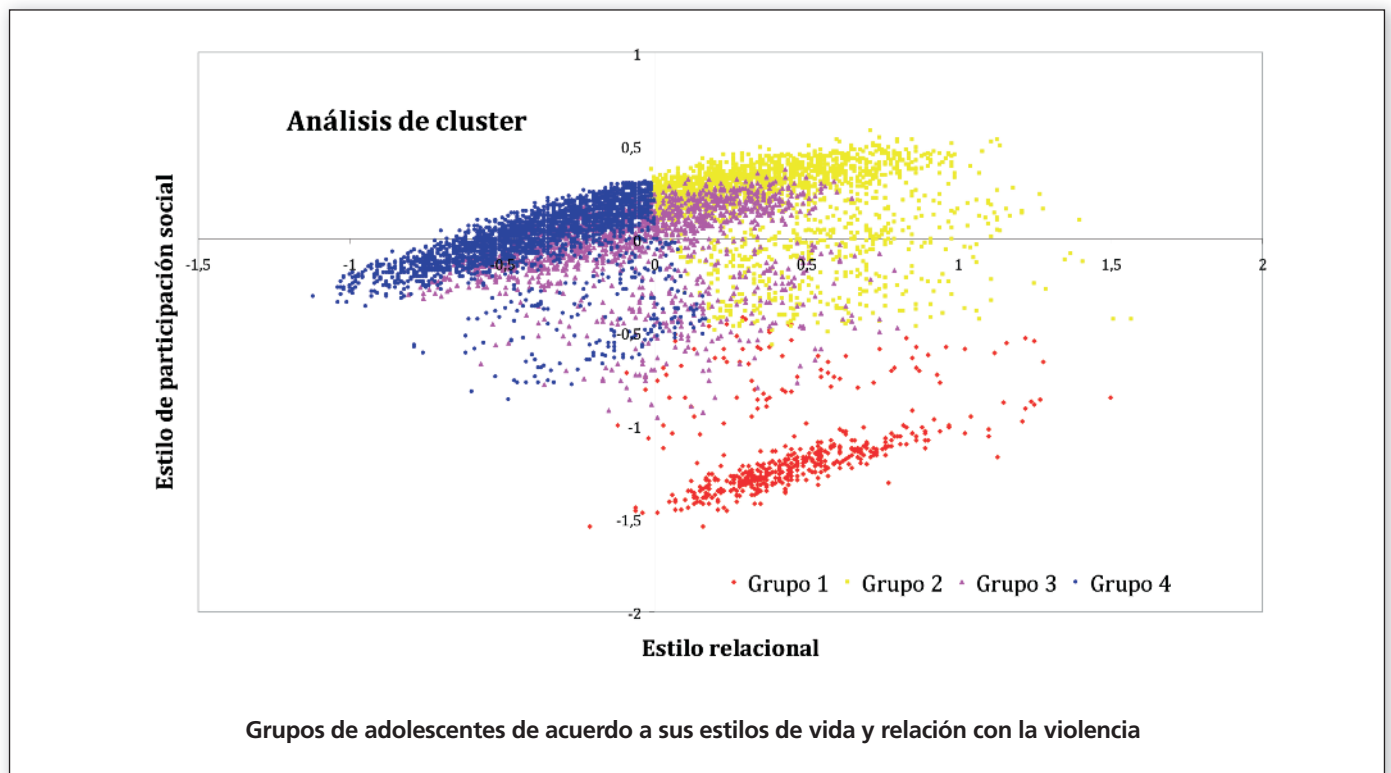
EPS integrado: caracterizado por un tiempo libre rico en relaciones sociales (tienen entre 2 y 5 amigos íntimos), participación en las esferas online (a través de blogs y videos propios cargados en YouTube), un contexto familiar positivo y elevado nivel de valores.

EPS excluido: además de ser jóvenes con un contexto familiar difícil, han participado poco en la investigación (alta concentración de missings), carecen de acceso a medios de comunicación y confían poco en su contexto social. Un aspecto interesante a señalar: esta categoría reúne a quienes no respondieron sobre el número de amigos de confianza con quienes cuentan en momentos de dificultad.

4 generaciones o las nuevas clases sociales

Hay autores que sostienen que las clases sociales ya no se dividen por tipo de trabajo o ingreso.

En nuestro estudio hemos identificado 4 grupos principales de adolescentes (ver Figura).



Los grupos pueden clasificarse de la siguiente manera:

Generación GPS (Grupo 4 en el gráfico): son el 38,6% de la muestra. Representan un grupo caracterizado por contar con una orientación vital clara y por practicar la interacción social proactiva (tanto con sus amigos como con los adultos). Son libres de expresarse libremente y tienen personas que les ofrecen modelos de actuación a través del diálogo y la supervisión. Su autoestima y valores son altos. Sus estilos de vida están lejos de situaciones de riesgo, lo cual no significa que teman arriesgarse. Su tiempo libre equilibra tanto las actividades intelectuales como las sociales. En

general son creyentes, con diversos grados de práctica religiosa. El consumo de violencia en medios y riesgo de bulismo es bajo.

Generación MP3 (Grupo 3 en el gráfico): representan al 21,8% de los jóvenes encuestados. Son personas que carecen de vínculos sociales consolidados. Sus amigos no pasan de ser "contactos": no confían en ellos, porque no pueden expresarse libremente, quizás por tener un bajo nivel de autoestima. No registran comportamientos de riesgo, son usuarios ocasionales de social media y sólo acceden a Internet desde sus hogares. En sí misma no es una generación "violenta" o "problemática". Pero es "indiferente", aislada de su entorno.

Generación GTA (Grupo 2 del gráfico): siendo el 31,6% de la muestra, representa uno de los grupos target del programa SSM: con un elevado consumo de violencia a través de los medios de comunicación, bajo nivel de valores y no creyentes, a pesar de encontrarse integrados relativamente en su grupo de amigos, tienen un concepto utilitarista de la amistad (sus relaciones sociales son no proyectuales), realizan conductas de riesgo, dedican poco tiempo al estudio y su tendencia al bulismo es elevada. Teniendo una baja autoeficacia, un escaso o nulo tiempo libre intelectual, son jóvenes desconectados de su familia.

Generación NN (Grupo 1 de la Figura 22): es un grupo minoritario, el 7,9% de la muestra. Se puede decir que son los grandes desconocidos, pues no han colaborado con el proyecto: presentan elevado número de missings en sus respuestas. Sólo se sabe que tienen problemas en su familia: falta de cohesión y supervisión. Su autoeficacia y dedicación al estudio son bajas. Presentan altos niveles de impulsividad.

En la siguiente tabla se presenta la distribución de los grupos por colegio y país:

ITALIA GRUPOS						ESPAÑA GRUPOS					
(Colegio)	NN (%)	GTA (%)	MP3 (%)	GPS (%)	Total (%)	(Colegio)	NN (%)	GTA (%)	MP3 (%)	GPS (%)	Total (%)
22	10,8	43,2	21,6	24,3	100,0	9	4,4	40,0	17,8	37,8	100,0
18	3,7	40,7	18,5	37,0	100,0	10	3,3	40,0	16,7	40,0	100,0
11	12,9	40,0	5,9	41,2	100,0	2	2,8	34,7	20,8	41,7	100,0
6	9,9	38,9	22,2	29,1	100,0	4	1,4	33,8	16,2	48,6	100,0
32	13,7	38,4	16,4	31,5	100,0	23		33,1	27,7	39,2	100,0
7	10,2	37,3	18,6	33,9	100,0	11		32,8	26,6	40,6	100,0
34	13,6	35,2	17,8	33,3	100,0	22		32,2	23,0	44,8	100,0
24	9,7	35,2	20,0	35,2	100,0	5	0,6	30,9	23,2	45,3	100,0
16	16,0	35,1	16,0	32,8	100,0	12	1,5	30,1	22,1	46,3	100,0
4	7,3	35,0	19,7	38,0	100,0	3	2,9	30,0	18,6	48,6	100,0
5	10,4	34,9	17,9	36,8	100,0	17	4,9	29,3	31,7	34,1	100,0
25	9,4	34,2	20,5	35,9	100,0	6	2,9	29,0	10,1	58,0	100,0
26	10,2	34,0	20,7	35,1	100,0	13	1,6	28,5	15,5	54,4	100,0
17	10,2	34,0	19,0	36,7	100,0	14	0,8	28,1	28,1	43,0	100,0
23	16,2	33,8	13,2	36,8	100,0	8	1,1	27,1	30,1	41,7	100,0
20	11,9	32,2	19,6	36,4	100,0	15	1,3	26,3	21,1	51,3	100,0
31	9,7	32,1	26,1	32,1	100,0	7	0,9	26,1	25,6	47,4	100,0
15	14,1	32,1	23,1	30,8	100,0	18	2,1	26,0	24,0	47,9	100,0
10	10,4	31,3	21,4	36,8	100,0	20	1,0	23,8	27,7	47,5	100,0
14	18,3	31,0	23,9	26,8	100,0						
28	8,2	30,9	16,5	44,3	100,0						
9	13,8	29,8	23,4	33,0	100,0						
12	14,7	29,4	23,5	32,4	100,0						
3	11,7	28,8	23,6	35,8	100,0						
29	7,1	28,6	21,4	42,9	100,0						
27	15,4	28,2	25,6	30,8	100,0						
13	13,0	28,0	26,0	33,0	100,0						
19	11,5	27,6	26,4	34,5	100,0						
33	11,3	25,8	23,7	39,2	100,0						
30	9,1	25,5	23,6	41,8	100,0						
8	11,1	11,1	77,8	100,0							

Italia tiene un 34,9% de Generación GPS y 32,8% de GTA. España 45,4% y 29,4% respectivamente. En Italia se ha detectado la necesidad de fortalecer la identidad de los adolescentes: el 11,6% forma parte de la Generación NN, versus el 1,4% en España. En ambos países, el número de jóvenes en riesgo de situaciones de violencia es elevado, lo cual confirma la necesidad de programas como SSM. Pero, ¿ha sido eficaz el programa de formación aplicado? Es lo que trataremos de responder en el apartado que sigue.

Evaluación de eficacia del programa SSM

El programa SSM utiliza un diseño cuasi - experimental que permite aplicar el análisis de la varianza para evaluar su eficacia.

Para ello, se eligieron tanto en Italia como en España dos grupos de adolescentes.

Los dos grupos formaban parte en cada país del mismo colegio y tendrían una composición similar en cuanto a la edad y el grado educativo.

En uno de los grupos el programa formativo se aplicaba antes de responder un segundo cuestionario (distinto del compilado online). A este grupo se le llama "Postest" o "POST Exp".

El otro grupo ("Pretest" o "PRE Control") respondía el segundo cuestionario antes de recibir la formación sobre el uso positivo de social media.

De esta manera, se logran controlar diversas variables, para tratar de "aislar" el efecto del programa formativo. La hipótesis es que el grupo POST Exp es diferente al PRE Control en algunas de las variables fundamentales para la prevención de la violencia. Y que esa diferencia sería significativa (es decir no atribuible al caso) y consecuencia del programa educativo SSM.

Las variables fundamentales del modelo teórico y programa aplicados, sobre las cuales se trataba de lograr un mejoramiento eran:

- a) propensión a la violencia (disminución),
- b) aceptación de la violencia (disminución),
- c) intenciones conductuales violentas (disminución),
- d) aceptación de los videojuegos violentos (disminución),
- e) rechazo de videojuegos violentos (aumento),
- f) intenciones conductuales violentas,
- g) intención de evitar conductas violentas de alto impacto (bullying y pornografía) – aumento,
- h) consumo de contenidos mediáticos violentos (disminución),
- i) diálogo con padres, tutores y profesores sobre el argumento de la violencia (aumento),
- j) consideración de los mismos como fuente de información privilegiada (aumento).

En Italia, el grupo POST Exp es significativamente diferente del PRE Control en todas las variables consideradas, con excepción del consumo de contenidos violentos en medios de comunicación. En ésta variable se produjo un efecto boomerang: los jóvenes están dispuestos a utilizar más contenidos violentos en el Postest que en el Pretest (aunque no se puede asegurar que esto no se ha producido casualmente). En consecuencia, podemos afirmar que el programa SSM en Italia ha sido MUY EFICAZ respecto a los objetivos perseguidos por los Partners.

En relación a España, el grupo POST Exp no es significativamente diferente del PRE Control en las variables consideradas. A diferencia de lo sucedido en Italia, se produjo un efecto boomerang, con excepción de la actitud ante los videojuegos violentos y la intención de evitar conductas violentas de alto impacto. Sin embargo, no se puede asegurar que esto no se ha producido casualmente. En consecuencia, el programa SSM en España ha tenido una eficacia reducida. Las causas no pueden ser determinadas completamente, pero es posible que algunas de ellas sean:

- a) En España el programa ha sido aplicado a jóvenes de más edad que en Italia (hay una mayor proporción con edades entre 17 y 19 años). Esto podría indicar que el programa SSM es eficaz para adolescentes menores a los 16 años.
- b) En España los grupos POST Exp y PRE Control son diferentes en numerosidad y desviación standard. Esto indica un error en la selección de los grupos (se hace notar que las instrucciones eran iguales para ambos países). El *trainer* ha tenido dificultades para dictar el programa en los colegios y realizar la evaluación de impacto: en muchos casos ha debido afrontar grupos numerosos y se le ha limitado el tiempo disponible para las sesiones.
- b) Finalmente, teniendo en cuenta la dispersión de las variables analizadas en los apartados precedentes, es posible que la muestra española sea más heterogénea internamente que la italiana.

Una posible explicación que podría dar el lector es una diferencia de calidad en las sesiones entre uno y otro país. Para controlar este aspecto se realizaron algunas preguntas al grupo Postest. Tanto en España como en Italia el nivel de satisfacción de los estudiantes que participaron de las sesiones es altamente positivo: más del 50% sostuvo que el programa, que era netamente contrario a la violencia, era muy convincente, por lo que le permitió reflexionar sobre la temática. Más del 50% respondió que trataría de corregir sus opiniones sobre los argumentos tratados. Esto podría explicar la modificación producida en ambos países en las opiniones que tenían los jóvenes sobre los videojuegos violentos.

Conclusión y recomendaciones

Para concluir, podemos afirmar que un programa como SSM es eficaz especialmente en cuanto al cambio de actitud de frente a la violencia y el consumo de contenidos mediáticos violentos.

El proyecto permitió además dar voz a los adolescentes, identificando sus virtudes y dificultades.

Finalmente, a partir del análisis estadístico de las encuestas y la experiencia de las sesiones realizadas en aula, realizamos algunas propuestas que pueden ser útiles para combatir la violencia entre y contra los niños y adolescentes:

1. Para políticos: promover los derechos de los niños (especialmente la UN CRC) a través de proyectos de prevención que se centren en su contexto de socialización próximo (familia y escuela).
2. Para educadores: focalizar sus esfuerzos en soft skills, especialmente toma de decisiones, evaluación de fiabilidad de fuentes de información, uso activo de tecnologías de información y, sobretodo, participación en grupos primarios positivos (amistad).
3. Para padres: ser aliados de los educadores, participar de las actividades organizadas por los colegios, promover con el ejemplo estilos de vida sostenibles (no consumistas), ayudar a sus hijos a organizar su tiempo libre de manera positiva.

Ricerca scientifica “Le 4 generazioni del nuovo millennio” (Italiano)

Autore: Reynaldo Rivera – Sintesi

Come si può definire Safe Social Media (SSM) dal punto di vista scientifico?

SSM non è solo un nuovo programma di formazione per bambini e adolescenti, in un'area di grande importanza come quella dei mass media: è anche un'esperienza di innovazione sociale costruita sulla base di un modello teorico di prevenzione della violenza, progettato a partire da una ricerca sociale elaborata sull'analisi dei modelli teorici di altri programmi già sviluppati.

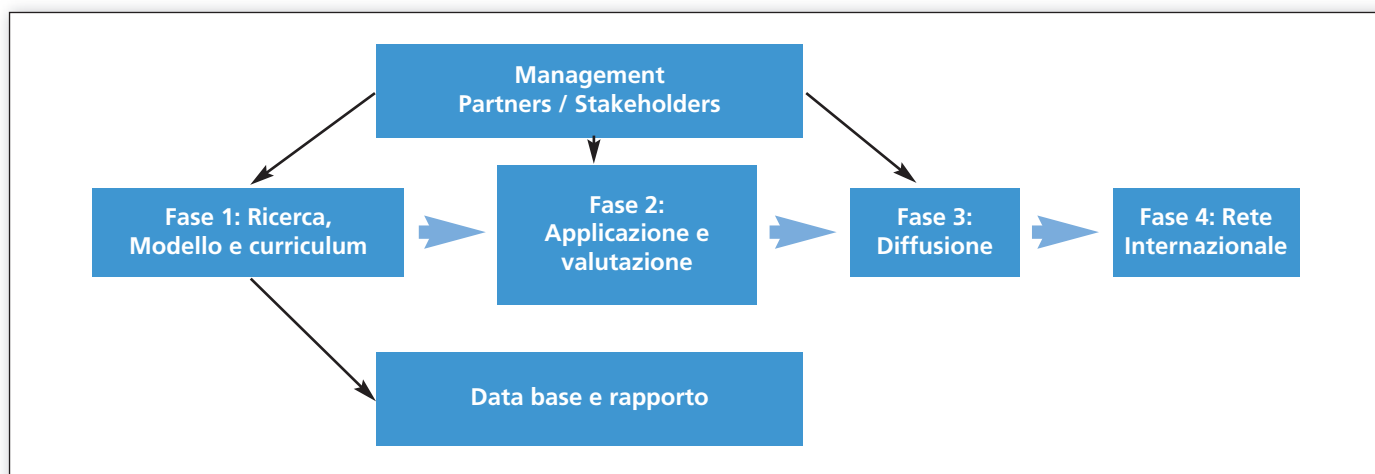
Come si sono sviluppati il programma educativo e la ricerca?

Nella sua prima applicazione in Italia e in Spagna, il progetto ha affrontato il problema multidimensionale della violenza veicolata attraverso i social media prendendo in considerazione alcune sfide specifiche:

- l'assenza di indicatori di gestione e valutazione dell'impatto di strategie orientate alla sensibilizzazione sul tema della violenza veicolate attraverso i social media;
- la necessità di coinvolgere in uno stesso progetto differenti attori del contesto di socializzazione: educatori, studenti e genitori;
- la scarsa conoscenza del tema tra gli educatori e i genitori;
- l'importanza di avere un modello o standard per la progettazione di strategie e contenuti che possano essere utilizzati per campagne / progetti effettivi di educazione mediatica con messa a fuoco sui diritti dei bambini.

Per questo si è deciso di suddividere il progetto in quattro fasi principali (vedi figura che segue):

- Analisi del problema, dell'evidenza scientifica disponibile, e valutazione ex – ante dei programmi dei partners. Disegno del programma educativo.
- Applicazione e valutazione del progetto.
- Diffusione internazionale.
- Sostenibilità.



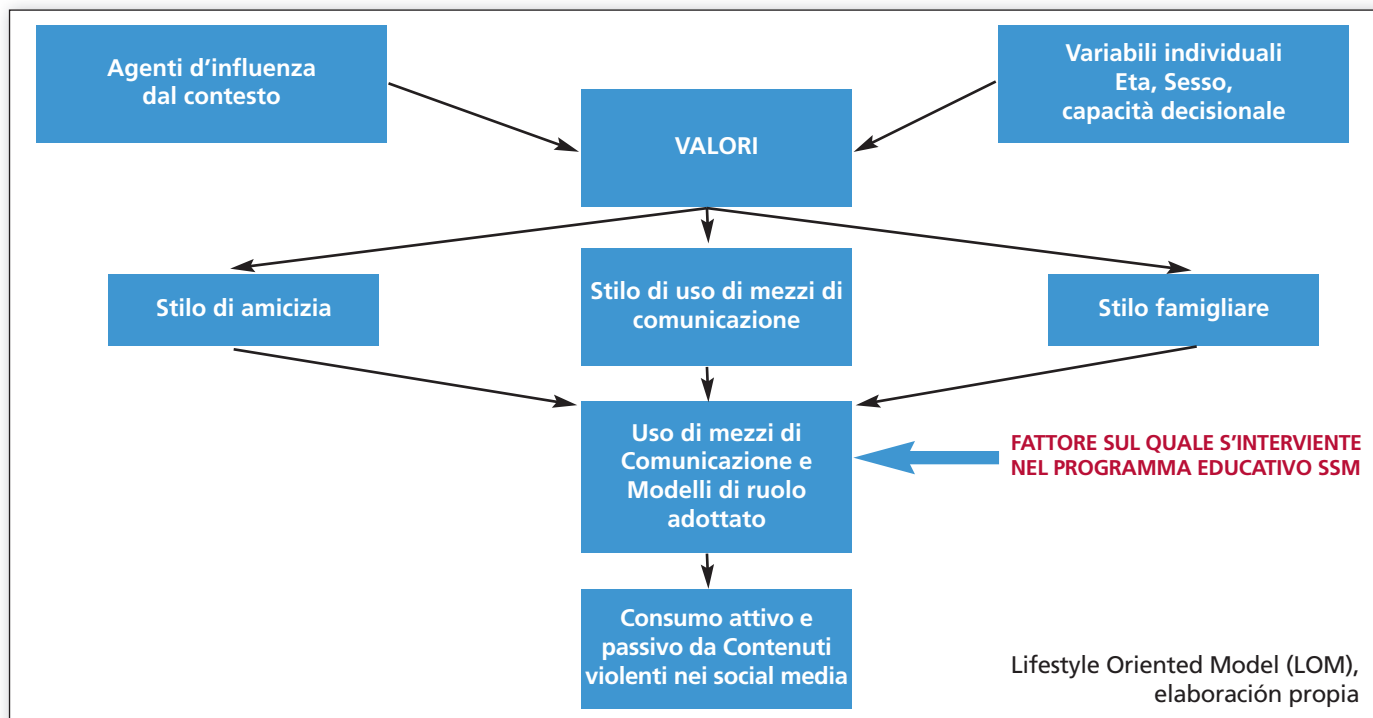
Il programma Safe Social Media, ha supporto scientifico?

Una delle premesse del progetto è stata quella di progettare, realizzare e valutare l'intervento educativo a partire da dati elaborati scientificamente. Per fare ciò:

- si è riunita informazione significativa sul problema in esame,
- si sono sintetizzati i principali risultati e raccomandazioni,
- si è creato un database di studi scientifici accessibili via Internet (vedi: <http://en.safesocialmedia.eu/resources>).

Per costruire la base teorica del progetto, sono state analizzate 38 ricerche scientifiche pubblicate in Europa dal 2001.

Il team di progettazione ha utilizzato il seguente modello SSM come riferimento per la progettazione di intervento educativo:



Lifestyle Oriented Model (LOM), elaborazione propria

Il modello ipotetico chiamato LOM, in linea con le principali teorie di stile di vita dei giovani, ritiene che gli agenti che influenzano il contesto (famiglia, amici, stato socio-economico, situazione politica-economica del luogo di residenza, tipo e qualità di istituto di istruzione, accesso ai mezzi di comunicazione ed informazione) e alcune variabili individuali (in particolare l'età, il genere e la capacità decisionale o di auto-efficacia) hanno un ruolo fondamentale nella formazione dei valori. Questi orientano e sono a loro volta configurati per lo stile di vita, in particolare le relazioni (l'amicizia, la famiglia e l'utilizzo di media interattivi). Questi stili, che influenzano l'adozione di certi modelli di ruolo ed il livello di utilizzo dei mezzi di comunicazione di massa, a partire dalla scala di valori adottata, sono fattori che in teoria favorirebbero o limiterebbero il consumo di violenza nei social media. Di conseguenza poter realizzare un intervento pedagogico di 90 minuti per migliorare le abilità decisionali di adolescenti che consentano l'uso critico (informato) delle TIC (tecnologie dell'informazione e comunicazione); tale intervento dovrebbe mirare a un cambiamento nei ruoli sociali adottati come modello e tipo di consumo dei media.

Safe Social Media: un programma educativo e una ricerca scientifica

A partire dall'analisi dei risultati ottenuti attraverso i focus group (uno realizzato a Madrid e un altro a Torino), le migliori pratiche rilevate ed il modello teorico di base, Davide.it, InterMedia Consulting e CECE hanno sviluppato programmi di intervento pedagogico in moduli che utilizzano il metodo del caso in una versione adattata all'età dei beneficiari del progetto.

Contemporaneamente InterMedia, con la direzione di Reynaldo Rivera e in collaborazione con ricercatori spagnoli (José Antonio Ruiz San Román, Miguel Angel Cardaba, e Gaspar Brande), ha progettato strumenti di rilevamento di informazioni da utilizzare in versione online e offline per identificar le necessità dei giovani che hanno partecipato alle sessioni del programma SSM.

Una volta sviluppato il curriculum SSM e selezionato un campione di scuole in Italia e in Spagna, a partire dai contatti di Davide.it, CECE e InterMedia; i partners hanno ottenuto da un gruppo di istituzioni educative, i loro amministratori e / o genitori o tutori il consenso informato per l'attuazione del programma. La tabella che segue presenta il numero degli istituti di istruzione e di adolescenti raggiunti con il programma.

Paese	Scuole	Studenti (= n)	M (media)	SD (deviazione standard)
Italia	34	4.272	17,95	10,98
Spagna	23	2.510	10,98	5,97
Totale	57	6.782		

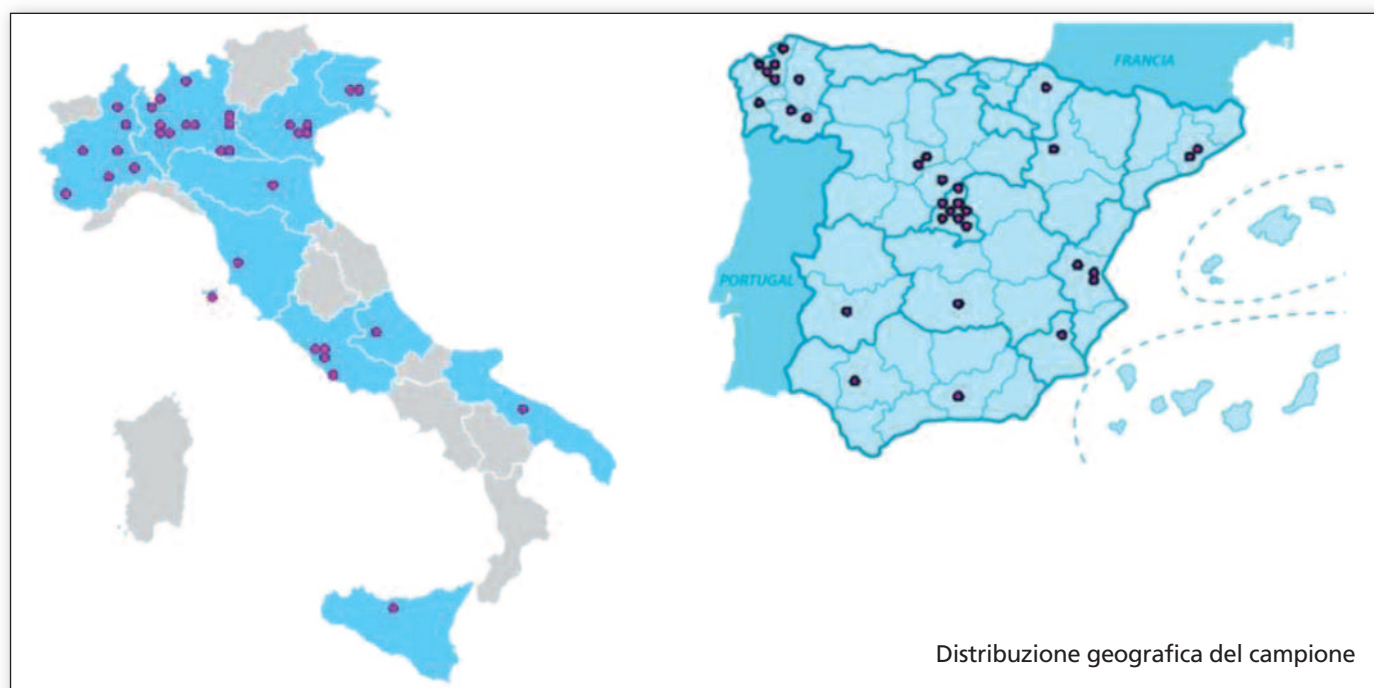
Ambito di applicazione del programma SSM

91% sono nati in Italia o in Spagna, l'8% (immigrati di prima generazione) in Paesi in via di sviluppo e l'1% in nazioni sviluppate (Francia, Germania, ecc.).

In Italia, il 58,7% degli studenti aveva 12 e 13 anni, e il 28,3% 14 a 15 anni. In Spagna, il 25,7% avevano 12 a 13 anni, il 35,1% 14 e 15 anni, e il 39,2% 16 o più.

Come si vede nella Figura che segue, il 61,7% dei giovani vive in centri urbani o extraurbani piccoli.

Paese	Macro Regione	% mostra	% popolazione generale
Italia	Nord	65	46
Italia	Centro	20	20
Italia	Sud (incluse Isole)	15	34
Totale ITALIA		100	100
Spagna	Nord	16	35
Spagna	Nord centro	16 49	35 40
Spagna	Nord sud	16 35	35 25
Totale SPAGNA		100	100



Una parte importante dello studio degli stili di vita dei ragazzi era focalizzato su fattori chiave che possono spiegare il comportamento violento e il consumo di contenuti violenti nei social media. La tabella successiva presenta una sintesi dei risultati:

Dimensione	N	Scala	SD	Media
Valori	6890	3	1,018	2,12
Autostima	6890	2	0,009	1,19
Impulsività	6890	3	0,010	1,82
Auto efficacia	6890	3	0,011	1,79
Propensione alla violenza	4943	5	0,593	2,38

Per interpretare i dati si deve tener conto della scala. Mentre la propensione alla violenza è abbastanza alta, le altre variabili presentano valori che superano la media.

A partire dalle variabili originali si sono costruiti alcuni indici tipologici:

Dimensione	N	% Livello Alto	% Livello Medio	% Livello Basso
Valori	6890	47	29	13
Autostima	6890	42	-	35
Impulsività	6890	14	65	9
Self-Efficacy	6890	18	56	13

L'analisi dei dati mostra che una percentuale significativa di adolescenti ha problemi di autostima. Ciò costituisce un fattore di rischio che influenza l'adozione di comportamenti violenti, come per esempio il cyber - bullismo.

Il 34% degli adolescenti è disposto a fare cose emozionanti per divertimento, anche se sono pericolose. L'8% di commettere un crimine violento in determinate circostanze: la violenza è considerata una via praticabile per conseguire determinati obiettivi.

In questo contesto di alta propensione al rischio, il questionario utilizzato permette di scoprire l'incidenza di ciò che chiamiamo «bullismo attivo», vale a dire la disposizione dell'adolescente a realizzare azioni violente di quel tipo: il 19% ha minacciato persone conosciute, il 32% non esiterebbe a usare la violenza per proteggere ciò che considera «suoi diritti», il 27% insulterebbe i suoi compagni di squadra se provocato, ed il 10% dice di esser disposto a fare ad altri scherzi umilianti. Il progetto ha identificato un rischio medio di azioni di bullismo.

Per quanto riguarda il sexting, il 6% riceve messaggi di contenuto sessuale dai suoi amici.

Per quanto riguarda la pornografia, il 17,1% dice che è solito consumare questo tipo di materiale e il 33% pensa che ciò non abbia alcun effetto sulla personalità.

Il 22% accetta come amici /amiche persone che non ha mai incontrato prima, cosa che può portare a futuri contatti con gli adulti.

Il 5,5% dice di consumare qualche droga, il 12% sigarette e l'11% alte dosi di alcol durante il fine settimana. In effetti, il 37% pensa che sia logico avere nuove ed eccitanti esperienze non importa se poco convenzionali o illegali (come per esempio il sexting o il cyber - bullismo). Ciò conferma quanto rilevato nei focus group: è molto bassa la convinzione del danno che possono provocare determinati comportamenti verso gli altri.

È interessante notare che tra i giovani si è diffuso un atteggiamento che potremmo definire di tipo *utilitaristico*: più dell'8% ritiene che la violenza sia necessaria, utile e anche piacevole. Questa tendenza è confermata dallo studio di alcune delle loro intenzioni riguardo al problema in questione: la violenza è accettata se è utile per la difesa personale (54,7%) o per ottenere un posto di lavoro: il 24,9% sarebbe disposto a lavorare in una media company che produce contenuti estremamente violenti. Il 23,6% insegnerebbe ai propri figli a usare la violenza nel caso fosse necessario.

In un certo senso, si può dire che manca la sensibilità necessaria che permetta di riconoscere le conseguenze reali di fattori che consentono o promuovono la violenza, come per esempio il possesso di armi o i contenuti violenti nei media. Solo il 56% sarebbe disposto a firmare un manifesto contro la violenza, il 26,7% è interessato ad imparare a maneggiare armi da fuoco, il 12% firmerebbe una petizione per legalizzare l'uso delle stesse e solo il 30,4% si è mostrato disposto a sostenere leggi che limitino i contenuti violenti in televisione.

La mancanza di conoscenza circa l'impatto che producono i contenuti multimediali violenti può essere uno dei fattori che spiegano il loro consumo abituale tra gli adolescenti. Quest'ultimo aspetto è stato indagato dal que-

stonario attraverso una scala che sollecitava nell'intervistato una risposta sulla frequenza di consumo di determinati tipi di film, serie TV e videogiochi.

La tabella successiva mostra la percentuale di adolescenti che consuma sempre o quasi sempre (Livello ALTO) contenuti violenti nei 3 tipi di piattaforme o formati.

Tipo di prodotto / mezzo di comunicazione	N	Basso	Medio	Alto
Films	6890	11,3	62,2	13,9
Serie TV	6890	13,2	59,0	15,0
Videogiochi	6890	39,5	28,8	18,6

Livello di consumo di contenuti mediatici violenti

Uno dei temi centrali del programma SSM è Internet e le reti sociali.

Il 72,5% ha un profilo su un social network. Il 42% è collegato al suo profilo meno di 3 ore al giorno, senza differenza tra i giorni della settimana e il weekend. Ciò conferma l'ipotesi che Facebook, Myspace, ecc. costituiscono spazi della vita quotidiana per le nuove generazioni. E quindi non sono un passatempo o un prodotto della moda.

La loro partecipazione in Internet è per lo più di tipo passivo: solo il 14,1% possiede un blog o ha caricato video su YouTube, e solo il 4,2% ha partecipato a una campagna sociale su Internet.

A partire dalle variabili originali abbiamo costruito due tipologie di uso dei media interattivi: il 7,7% ed il 5,6% degli adolescenti può essere considerato «grande consumatore» dei social network e dei videogiochi, rispettivamente (con più di 3 ore al giorno per ogni social media).

Il maggior uso di videogiochi e social network è significativamente associato a un minore interesse verso il sociale (partecipazione al volontariato, campagne sociali, ecc.) e una maggiore accettazione della violenza. Tenendo conto di questo si consiglia di continuare a lavorare per una diminuzione dell'uso di videogiochi violenti nelle scuole in cui l'indice è al di sopra della media del campione.

L'uso che gli adolescenti fanno dei media interattivi non solo influenza l'accettazione della violenza (e quindi dei comportamenti a rischio) ma anche lo sforzo scolastico: maggiore è l'utilizzo di videogiochi e di reti sociali, minore è l'impegno allo studio misurato in ore dedicate a questa attività. È importante sottolineare soprattutto che, maggiore è lo sforzo scolastico, maggiore è il capitale sociale generato: l'associazione con i comportamenti pro-sociale è positiva e significativa.

Il 66,9% degli adolescenti può contare su un alto livello di supervisione dai genitori che sanno ciò che fanno con il loro tempo libero, sono interessati ai loro studi, ecc. Tuttavia, la mediazione dei genitori sui media è molto bassa: il 42,2% non controlla il tempo che i loro figli trascorrono a guardare la TV, a giocare ai videogiochi o a stare connessi a Internet, il 48,3% non fornisce assistenza/consigli per l'uso di queste piattaforme, il 42% di solito non condivide la visione di un film con la famiglia, e il 73,3% non gioca mai ai videogiochi con i propri figli.

Il livello di dialogo all'interno della famiglia è generalmente medio o basso. È alto solo nel 27,5%. Solo il 28,7% parla della situazione politica ed economica della città o del Paese. Questo implica una formazione civica povera e sottosviluppo dal punto di vista del capitale sociale. Come evidenziato da alcune ricerche scientifiche la trasmissione di una visione della storia e della società consente agli adolescenti di uscire dall'egocentrismo infantile per passare a una maggiore apertura verso un contesto sociale e un orizzonte di significato più ampio. Consigliamo per approfondire questo argomento la lettura del Capitolo 1 del libro «Il tempo dei giovani» di Alessandro Cavalli.

Il 60,4% mai o quasi mai parla con i propri genitori di ciò che fa o di quello che gli accade su Internet e, coincidendo con ciò che è stato rilevato nelle precedenti indagini scientifiche, solo una minima parte di adolescenti può parlare con i propri genitori su un problema che è essenziale per la sua età: l'affettività e la sessualità. Il 78,3% non dialoga su come gestire il desiderio sessuale e solo il 25,4% parla di come gestire al meglio i sentimenti e gli affetti. Quest'ultimo dato è associato con l'autostima (è bassa quando il dialogo è scarso) ed il bullismo attivo (è maggiore quando il dialogo riguardo alla gestione dell'affetto è minore).

Il dialogo familiare che permette all'adolescente di imparare a gestire il suo temperamento è la chiave per prevenire la violenza: chi riceve di più l'assistenza da parte dei genitori su questo aspetto, si è dimostrato meno propenso ad insultare i suoi coetanei, in caso di provocazione o a usare la violenza per raggiungere i suoi obiettivi.

L'atmosfera familiare è molto positiva nel 39,9%, e la coesione è elevata nel 49,7%.

In conclusione, abbiamo identificato significative debolezze nei rapporti interpersonali all'interno del gruppo familiare, accompagnate da un certo atteggiamento permissivo da parte dei genitori: il 16,9% degli adolescenti sostiene che i propri genitori gli danno tutto quello che chiedono e il 40,7% qualifica il clima familiare come permissivo.

Per quanto riguarda il gruppo di amici dei giovani intervistati: nel 56,1% sono dello stesso sesso, nel 69,1% della stessa nazionalità, nel 62,5% della stessa religione, il 27,4% dichiara di non avere abbastanza libertà di esprimere le proprie opinioni liberamente all'interno del gruppo, solo l'8,2% considera i propri amici come la fonte di informazioni preferita su questioni di religione e politica, e il 28,2% incontra nel suo gruppo di amici un aiuto per affrontare temi importanti su cui non trova assistenza da parte dei genitori. Ci si può chiedere dove trova supporto la maggioranza rimanente. Non sarebbe strano che loro considerino Internet come il «luogo» dove poter soddisfare le esigenze che rimangono insoddisfatte nella loro vita offline.

Le amicizie degli adolescenti sono poco «generative» di capitale sociale: solo il 29,7% pratica uno sport o fa escursioni con i propri amici, e il 5,1% partecipa con loro in attività di volontariato. Solo il 30,2% degli intervistati ha un gruppo di amici con i quali realizza progetti concreti.

A partire dalla analisi delle attività per il tempo libero, sono stati costruiti due indici tipologici:

- tempo libero relazionale: il 54,2% del campione realizza attività outdoor (all'aria aperta) con una frequenza almeno settimanale.
- tempo libero intellettuale: solo il 22,8% dei giovani partecipa ad attività educative, artistiche, ecc. settimanalmente.

Per concludere questa sezione dedicata agli stili relazionali, si forniscono alcuni dati emersi dal questionario sulla pratica religiosa: l'11,1% dice di non avere alcuna religione, e il 71,2% di essere di religione Cattolica.

Il 39% frequenta almeno settimanalmente la Chiesa o il tempio della propria religione. Per il 38% quest'ultima ha una grande influenza nella sua vita.

Dalle variabili originali si è costruito un indice tipologico di pratica religiosa, secondo la partecipazione al culto e l'importanza della religione nelle decisioni: solo il 9,6% può essere considerato praticante, il 13,5% ritualista (la fede non conta nei suoi comportamenti, nonostante assista al culto pubblico), il 20% *light* (crede, ma non partecipa), il 9% non praticante e il 21,6% non religioso.

Questo indice è significativamente associato ad aspetti fondamentali connessi alla violenza: la disposizione a reagire con insulti di fronte alle provocazioni, l'intenzione di usare la violenza per raggiungere obiettivi, il consumo di prodotti violenti nei media, i comportamenti a rischio e il bullismo.

Dall'analisi delle correlazioni si può affermare che quanto maggiore è la pratica religiosa, minore è la disposizione a realizzare azioni violente o utilizzare prodotti violenti nei media: la religione è un fattore protettivo dalla violenza.

Due stili di vita

Attraverso il nostro studio abbiamo identificato due fattori chiave di stile di vita degli adolescenti:

* SR-Stile Relazionale (positivo o negativo):

SR positivo: caratterizzato da un alto livello di valori, non comportamenti a rischio, un basso uso di prodotti mediatici violenti, una bassa predisposizione al bullismo attivo, un alto livello di controllo parentale, autostima, coesione familiare, dialogo intrafamiliare e autoefficienza. Il clima della famiglia di appartenenza è buono e si destina parte del tempo libero in attività intellettuali. I genitori sono punti di riferimento per i consumi e i gruppi di amici rispettosi delle opinioni personali. Nel complesso questo fattore è caratteristico degli adolescenti di sesso femminile tra i 12 e i 13 anni, con famiglia integrata, con status socio-culturale A / B / C, che vivono in grandi città del Nord o piccole del Sud.

SR negativo: caratterizzato da situazioni opposte alle precedenti, in particolare un elevato uso di videogiochi e social networking, una elevata disposizione al bullismo attivo e una mancanza di orientamento da parte dei genitori o tutori. Dal punto di vista della pratica religiosa si dichiarano «non credenti». Nel complesso questo fattore è tipico degli adolescenti maschi tra i 14 e i 18 anni, con famiglia non integrata, lo status socio-culturale D / E,

che sono nati in Paesi in via di sviluppo. È interessante notare che, tra i libri che preferisco ci sono quelli di avventure violente o di storie di forte sensualità (del tipo «*Twilight*»).

*** SPS –Stile di Partecipazione Sociale (integrato o escluso):**

SPS integrato: caratterizzato da un tempo libero ricco di relazioni sociali (hanno da 2 a 5 amici intimi), partecipano alle attività online (attraverso blog e video propri caricati su YouTube), un ambiente familiare positivo e un elevato livello di valori.

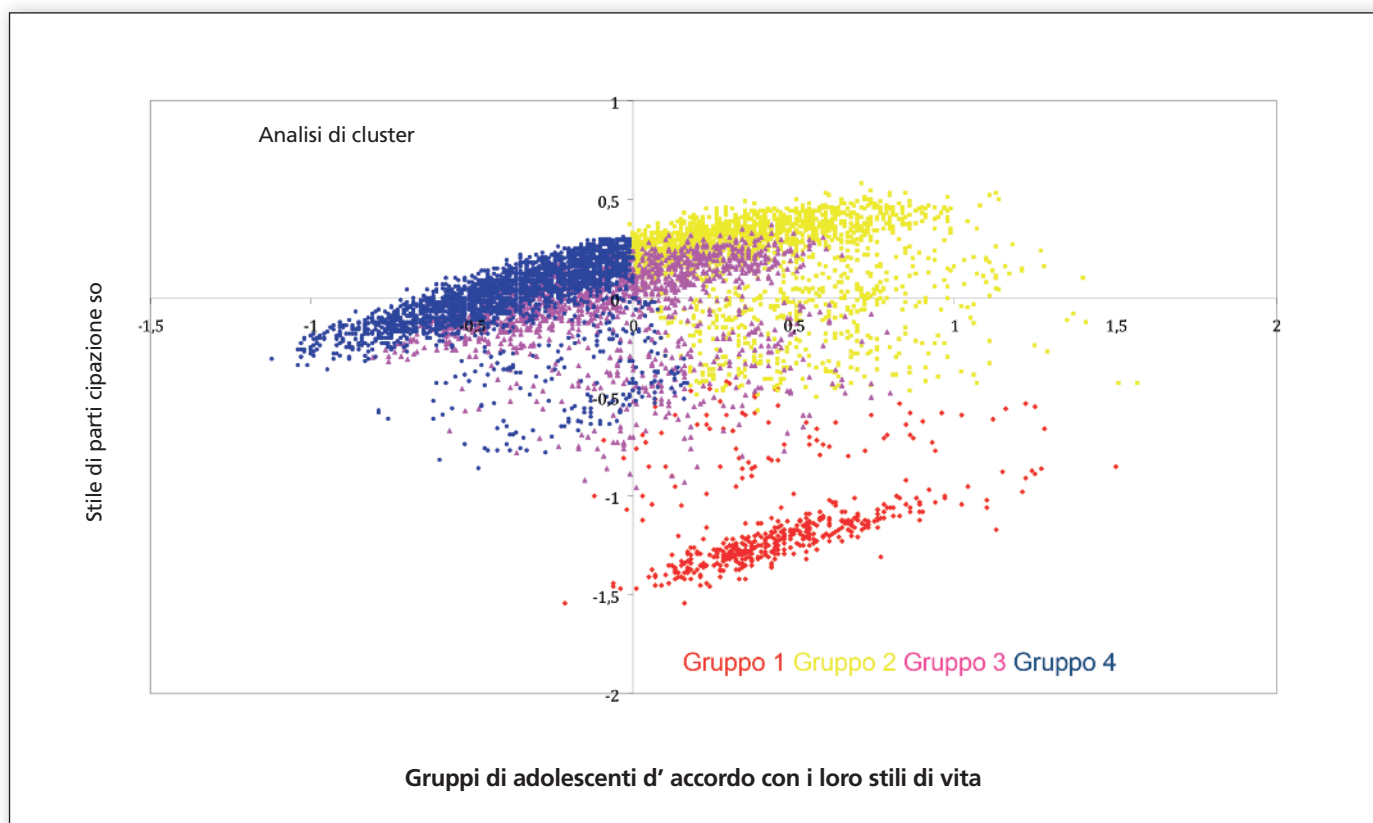
SPS escluso: oltre a essere giovani con una situazione familiare difficile, hanno partecipato poco alla ricerca (alta concentrazione di dati mancanti nelle loro risposte), hanno poco accesso ai mezzi comunicazione e hanno poca fiducia del loro contesto sociale. Un aspetto interessante da segnalare: questa categoria riunisce coloro che non hanno risposto sul numero di amici di fiducia su cui possono contare nei momenti di difficoltà.

Quattro generazioni o le nuove classi sociali.

Ci sono autori che sostengono che le classi sociali non si distinguono più per il tipo di lavoro o disponibilità di risorse.

Nel corso della ricerca abbiamo identificato quattro gruppi principali di adolescenti (vedi figura).

I gruppi possono essere classificati nella seguente maniera:



Generazione GPS (Gruppo 4 nel grafico) sono il 38,6% del campione. Essi rappresentano un gruppo connesso con il loro contesto sociale (come il GPS, **che consente di orientarsi geograficamente**), caratterizzato da un chiaro orientamento di vita e dalla pratica di un’interazione sociale proattiva (sia con i loro amici sia con gli adulti). Essi sono liberi di esprimersi e hanno persone che propongono loro modelli di ruolo attraverso il dialogo e la supervisione. La loro autostima e i loro valori sono elevati. I loro stili di vita sono lontani dalle situazioni a rischio. Il loro tempo libero bilancia sia le attività intellettuali che quelle sociali. In generale, sono credenti, con diversi gradi di pratica religiosa. Il consumo di violenza nei media e il rischio di bullismo è basso.

Generazione MP3 (Gruppo 3) rappresenta il 21,8% dei giovani intervistati. Si tratta di persone con carenza di legami sociali consolidati (come il MP3 non dialogano con il loro contesto). I loro amici non sono altro che un «contatto»: non si fidano di loro, non possono parlare liberamente all’interno del gruppo, magari perché hanno un basso livello di autostima. Non registrano comportamenti a rischio, sono utenti occasionali di social media e ac-

cedono a Internet solamente dalle loro case. In sé stessa non è una generazione «violenta» o «problematica». Ma è «indifferente», isolata dal suo ambiente.

Generazione GTA (Gruppo 2): essendo il 31,6% del campione, rappresenta uno dei gruppi target del programma SSM: con un elevato consumo di violenza attraverso i media (il GTA è un videogioco simbolo di tale atteggiamento), un basso livello di valori e non credenti, pur essendo relativamente integrati nel loro gruppo di amici, hanno un concetto utilitaristico dell'amicizia (le loro relazioni sociali non sono progettuali), hanno comportamenti a rischio, dedicano poco tempo allo studio e la tendenza al bullismo è alta. Hanno una bassa auto-efficacia, poco o nessun tempo libero intellettuale, e sono giovani scollegati dalla loro famiglia.

Generazione NN (Gruppo 1): è un gruppo di minoranza, il 7,9% del campione. Si potrebbe dire che sono i grandi sconosciuti (per ciò la denominazione de "NN" ovvero senza nome), forse in quanto non hanno collaborato al progetto: presentano un elevato numero di dati mancanti nelle loro risposte. Si sa soltanto che hanno problemi in famiglia: mancanza di coesione e di controllo. La loro autoefficacia e dedizione allo studio è bassa. Presentano alti livelli di impulsività.

La tabella successiva presenta la distribuzione dei gruppi scolastici e dei Paesi:

ITALIA GRUPPI						SPAGNA GRUPPI					
(Scuola)	NN (%)	GTA (%)	MP3 (%)	GPS (%)	Total (%)	(Scuola)	NN (%)	GTA (%)	MP3 (%)	GPS (%)	Total (%)
22	10,8	43,2	21,6	24,3	100,0	9	4,4	40,0	17,8	37,8	100,0
18	3,7	40,7	18,5	37,0	100,0	10	3,3	40,0	16,7	40,0	100,0
11	12,9	40,0	5,9	41,2	100,0	2	2,8	34,7	20,8	41,7	100,0
6	9,9	38,9	22,2	29,1	100,0	4	1,4	33,8	16,2	48,6	100,0
32	13,7	38,4	16,4	31,5	100,0	23		33,1	27,7	39,2	100,0
7	10,2	37,3	18,6	33,9	100,0	11		32,8	26,6	40,6	100,0
34	13,6	35,2	17,8	33,3	100,0	22		32,2	23,0	44,8	100,0
24	9,7	35,2	20,0	35,2	100,0	5	0,6	30,9	23,2	45,3	100,0
16	16,0	35,1	16,0	32,8	100,0	12	1,5	30,1	22,1	46,3	100,0
4	7,3	35,0	19,7	38,0	100,0	3	2,9	30,0	18,6	48,6	100,0
5	10,4	34,9	17,9	36,8	100,0	17	4,9	29,3	31,7	34,1	100,0
25	9,4	34,2	20,5	35,9	100,0	6	2,9	29,0	10,1	58,0	100,0
26	10,2	34,0	20,7	35,1	100,0	13	1,6	28,5	15,5	54,4	100,0
17	10,2	34,0	19,0	36,7	100,0	14	0,8	28,1	28,1	43,0	100,0
23	16,2	33,8	13,2	36,8	100,0	8	1,1	27,1	30,1	41,7	100,0
20	11,9	32,2	19,6	36,4	100,0	15	1,3	26,3	21,1	51,3	100,0
31	9,7	32,1	26,1	32,1	100,0	7	0,9	26,1	25,6	47,4	100,0
15	14,1	32,1	23,1	30,8	100,0	18	2,1	26,0	24,0	47,9	100,0
10	10,4	31,3	21,4	36,8	100,0	20	1,0	23,8	27,7	47,5	100,0
14	18,3	31,0	23,9	26,8	100,0						
28	8,2	30,9	16,5	44,3	100,0						
9	13,8	29,8	23,4	33,0	100,0						
12	14,7	29,4	23,5	32,4	100,0						
3	11,7	28,8	23,6	35,8	100,0						
29	7,1	28,6	21,4	42,9	100,0						
27	15,4	28,2	25,6	30,8	100,0						
13	13,0	28,0	26,0	33,0	100,0						
19	11,5	27,6	26,4	34,5	100,0						
33	11,3	25,8	23,7	39,2	100,0						
30	9,1	25,5	23,6	41,8	100,0						
8	11,1	11,1	77,8	100,0							

L'Italia ha un 34,9% di Generazione GPS e un 32,8% di Generazione GTA. La Spagna ne ha rispettivamente 45,4% e 29,4%. In Italia si è individuata la necessità di rafforzare l'identità degli adolescenti: l'11,6% forma una parte della generazione NN, contro l'1,4% in Spagna. In entrambi i Paesi, il numero di giovani a rischio di situazioni di violenza è alto. Ciò conferma la necessità di programmi come SSM.

Valutazione della efficacia del programma

Il programma SSM utilizza un disegno quasi-sperimentale, che permette di valutare la sua efficacia. Per fare questo, abbiamo scelto sia in Italia che in Spagna due gruppi di adolescenti.

I due gruppi facevano parte in ogni Paese della stessa scuola e avevano una composizione simile in termini di età e di livello educativo.

In un gruppo il programma di formazione si applicava prima di rispondere ad un secondo questionario (diverso da quello compilato on-line). A questo gruppo si richiama «Postest» o «POST Exp».

L'altro gruppo («Pre-test» o «PRE Control») ha risposto al secondo questionario prima di ricevere la formazione sull'uso positivo dei social media.

In questo modo si riescono a controllare diverse variabili per cercare di «isolare» l'effetto del programma di formazione. L'ipotesi è che il gruppo POST Exp sia diverso dal gruppo PRE Control in alcune delle variabili fondamentali per la prevenzione della violenza. E che questa differenza sarebbe significativa (cioè non imputabile al caso) e conseguenza del programma educativo SSM.

Le variabili fondamentali del modello teorico e del programma applicato, sui quali si trattava di ottenere un miglioramento erano:

- a) propensione alla violenza (diminuzione)
- b) accettazione della violenza (diminuzione)
- c) intenzioni comportamentali violente (diminuzione)
- d) accettazione di videogiochi violenti (diminuzione)
- e) rifiuto di videogiochi violenti (aumento)
- f) intenzione di evitare comportamenti violenti ad alto impatto (bullismo e pornografia) – (aumento)
- g) consumo di contenuti multimediali violenti (diminuzione)
- h) dialogo con i genitori, tutori e insegnanti sull'argomento della violenza (aumento)
- i) considerazione degli stessi come fonte di informazioni privilegiate (aumento).

In Italia i gruppi sono significativamente diversi in tutte le variabili considerate, tranne che per l'uso di contenuti violenti nei media. In questa variabile si è prodotto un effetto boomerang: i giovani sono disposti a utilizzare più contenuti violenti nel Post-test che nel Pre-test (anche se non è possibile garantire che ciò non si sia verificato per caso). Di conseguenza, possiamo affermare che il programma SSM in Italia è stato molto efficace rispetto agli obiettivi perseguiti dai partner.

Per quanto riguarda la Spagna, il gruppo POST Exp non è significativamente diverso dal PRE Control nelle variabili considerate. A differenza di ciò che è successo in Italia, si è prodotto un effetto boomerang, fatta eccezione per l'atteggiamento di fronte ai videogiochi violenti e l'intenzione di evitare comportamenti violenti ad alto impatto. D'altronde non vi è alcuna garanzia che questo non si sia verificato casualmente. Di conseguenza, il programma SSM in Spagna ha avuto un'efficacia ridotta. Le cause non possono essere determinate completamente, ma è possibile che alcune di esse siano:

- a) In Spagna, il programma è stato applicato a giovani di età superiore a quelli dell'Italia (c'è una proporzione maggiore con età compresa tra 17 e 19 anni). Ciò potrebbe indicare che il programma SSM è efficace per adolescenti sotto i 16 anni.
- b) In Spagna i gruppi POST Exp e PRE Control si differenziano per numero e per deviazione standard. Ciò indica un errore nella selezione di gruppi (si fa notare che le istruzioni erano uguali per entrambi i Paesi). Il trainer ha avuto difficoltà ad applicare il programma nelle scuole e a realizzare la valutazione dell'impatto: in molti casi, si è confrontato con gruppi numerosi e aveva un tempo molto ristretto per le sessioni.
- c) Infine, tenendo conto della dispersione delle variabili analizzate nei paragrafi precedenti, è possibile che il campione spagnolo sia più eterogeneo internamente di quello italiano.

Una possibile spiegazione che potrebbe dare il lettore è una differenza di qualità nelle sessioni tra i due Paesi. Per controllare questo aspetto sono state realizzate alcune domande al gruppo post-test. Sia in Spagna e in Italia, il livello di soddisfazione degli studenti che hanno partecipato alle sessioni è altamente positivo: oltre il 50% ha sostenuto che il programma, il quale era nettamente contro la violenza, è stato molto convincente, poiché gli ha permesso di riflettere sull'argomento.

Lo stesso è successo rispetto a chi ha risposto che avrebbe cercato di correggere le sue opinioni sugli argomenti trattati. Questo potrebbe spiegare il cambiamento prodotto in entrambi i Paesi riguardo alle opinioni che avevano i giovani sui videogiochi violenti.

Conclusioni e suggerimenti

Per concludere possiamo affermare che un programma come SSM è efficace particolarmente nel cambiamento di atteggiamento di fronte a contenuti mediatici violenti e a comportamenti altamente nocivi. Il nostro progetto è un ottimo alleato per la promozione dei diritti dei bambini.

Il progetto ha permesso anche di dare voce ai giovani, identificando i loro pregi e difficoltà.

Infine, dall'analisi statistica dei dati dalla indagine e l'esperienza di applicazione del programma, facciamo alcune proposte che possono essere utili per combattere la violenza contro e fra bambini e adolescenti:

1. Per i politici: promuovere i diritti dei bambini (in particolare la Convenzione delle Nazioni Unite o UN CRC) attraverso progetti di prevenzione che si concentrano su loro contesto prossimo di socializzazione (famiglia e scuola).
2. Per gli insegnanti: concentrare i propri sforzi sulle *soft skills*, specialmente le loro capacità decisionale, la valutazione di affidabilità delle fonti d'informazione, l'uso attivo delle tecnologie dell'informazione e, soprattutto, la formazione di gruppi di amici positivi.
3. Per i genitori: essere alleati degli educatori, partecipare alle attività organizzate dalle scuole, promuovere con l'esempio stili di vita sostenibili, aiutare il bambino a organizzare il proprio tempo libero.

**PROGRAMA EDUCATIVO IMPLANTADO
EN LAS ESCUELAS PARTICIPANTES**

MÓDULO FORMATIVO EN LAS ESCUELAS

Método del caso

1. Consideraciones de carácter general previas al desarrollo de los bloques.

A. Conceptos generales:

Primero: Admitir y defender el uso de los medios sociales como herramientas de comunicación y acceso al conocimiento útiles y de interés.

Segundo: Situar y ponderar la importancia y relevancia para el alumno a la hora de adquirir competencias transversales de cara a su futuro.

Tercero: Entender y comprender que el Alumno es un nativo digital y siente un alto grado de compromiso, y confianza por las Nuevas Tecnología y los medios sociales relacionados con estas.

Cuarto: Sensibilizar y formar a los asistentes a las sesiones, de forma constructiva a cerca de los riesgos derivados de la presencia de violencia en los medios Sociales.

Quinto: Determinar a los asistentes de forma clara los bloques de actuación (Internet, Videojuegos, Televisión/Cine).

B. Estrategia de Desarrollo:

Cada bloque de la intervención contará con el apoyo narrativo de una historia basada en situaciones en las que se encuentra un menor que será objeto de estudio y análisis en la sesión de forma conjunta con los asistentes.

La narración tendrá coherencia y será común para los bloques de actuación, presentando en cada uno de estos casos concretos relacionados con riesgos y situaciones objeto del proyecto.

C. Claves de Éxito:

Para lograr el objetivo deseado en la sesión es conveniente tener en cuenta los siguientes aspectos:

- 1. Público asistente:** Se trata de pre-adolescente o adolescentes. La sesión requiere dinamismo, elementos novedosos para captar su atención y una correcta exposición adaptada al lenguaje del asistente y con posibilidad de interacción de forma controlada y organizada.
- 2. Buena comunicación:** La elección del ponente es muy importante y debería cumplir con los siguientes criterios:
 - Conocimiento de la materia;
 - Experiencia en ponencias,
 - Cierta experiencia docente o en trabajo con grupos de alumnos.
 - Conocimientos en el uso de Internet, y recursos digitales.
 - Adaptación al registro lingüístico de los asistentes.
- 3. Material de Apoyo:** Uso como hilo conductor de una presentación multimedia (ej: Power Point) que permita incorporar elementos multimedia (Videos, imágenes, sonidos, etc.).

Nota: La presentación no debe sustituir en ningún caso al ponente, quien será el activo de la sesión.

D. Posibles Riesgos que impidan el éxito de la Sesión y medidas para evitarlos:

En el desarrollo de la sesión, a priori, se pueden presentar una serie de situaciones o riesgos que pueden poner en peligro el éxito de la misma y que sería conveniente evitar:

1. Riesgo de tedio y aburrimiento de los asistentes que incite a la falta de atención

Medidas: Lenguaje adecuada del ponente, duración de la sesión no más de 50 minutos, utilización de elementos interactivos de forma ponderada, y suscitar la atención a través de una historia con la que el asistente se pueda sentir identificado.

2. Miedo al uso de los medios sociales:

Una intervención demasiado negativa, con excesivo énfasis en las consecuencias negativas de los riesgos derivados del uso de los medios sociales puede provocar el rechazo no solo al consumo de contenidos violentos sino a la utilización de estos medios en general.

Medidas: Enfoque positivo en el que se presentan riesgos, consecuencias y buenas prácticas.

E. Guion:

Como hemos comentado la intervención deberá estar estructurada en bloques diferenciados: (Introducción, Internet, Videojuegos, Televisión Conclusiones)

Estos bloques contarán con hilo conductor basada en el relato de una historia que consiga que el alumno se identifique con el personaje:

En este caso:

Relato:

Julia es estudiante de segundo curso de la ESO, tiene un hermano, Lorenzo, que es un año menor que ella. Los padres de Julia ya no viven juntos desde hace varios años, por otra parte colaboran en la educación de sus hijos, les ayudan en los deberes y están atentos a sus inquietudes, pero en el caso de las nuevas tecnologías tienen duda y a veces no comprenden bien ni su funcionamiento ni sus riesgos.

Julia va a la escuela por la mañana, por la tarde la dedica a estudiar, además de escuchar música, navegar por internet, ver programas en la tv (realitis), y algunas tardes con amigos y visita centros comerciales para ir de compras, al cine y a tomar algo.

Su hermano, realiza actividades parecidas, aunque él prefiere jugar al fútbol que ir de compras y jugar juegos de vídeo que se ejecutan en Facebook.

Para conseguir el objetivo de coherencia será necesario:

Crear una imagen gráfica para el personaje en la presentación. Representar gráficamente, en la medida de lo posible, las situaciones de forma que ayuden a los alumnos a realizar una representación visual de la historia.

2. ORGANIZACIÓN DE LA SESIÓN

DESTINATARIOS:

Alumnos de Educación Secundaria Obligatoria (ESO)

SESIONES:

En Cada centro participante se realizarán tantas sesiones como sean necesarias respetando las siguientes condiciones:

1. Contenidos y Duración de la sesión:

- Presentación (15 minutos)
- Módulo de Internet (30 min)
- Módulo de Videojuegos (30 min)
- Módulo de televisión y medios de comunicación (30 min)
- Conclusiones (15 min)

2. Alcance de la sesión: Está previsto inicialmente la presencia de entorno a 50 alumnos por sesión.

CONTENIDO DE LAS SESIONES

Los módulos que componen la sesión están estructurados y perfectamente delimitados, por otra parte, el discurso de la sesión relacionará todos los módulos realizando continuas referencias por analogía entre estos, con el objetivo de dotar al alumno de una visión global del proyecto, y permitir que la sesión tenga un carácter transversal entorno al tema del proyecto “Stop a la violencia en los medios sociales”.

Se realizará un enfoque positivo y constructivo entorno a los medios sociales, resaltando estos como una herramienta que forma parte del día a día de los alumnos y a los que desde un punto de vista social y laboral no se puede renunciar.

Partiendo de esta base, se pretende sensibilizar, y formar al alumno ofreciéndole herramientas críticas que puedan utilizar en la comunidad educativa o en familia de forma que puedan evitar, limitar los riesgos derivados del uso de los medios sociales.

En cada módulo se señalará cuestiones clave relacionadas con:

El comportamiento: El menor debe aprender acerca de la consecuencias de las decisiones que se toman cuando utilizamos los medios sociales.

El contenido: EL menor debe aprender a que el contenido importa y que no se debe legitimar con el consumo contenidos inapropiados, violentos e inmorales en los medios sociales.

El contexto: Establecer la necesidad de informar al menor acerca de su rol en los medios sociales, siendo en muchos casos el centro de un gran sistema que expone a los riesgos y los contactos que se deben tomar en cuenta.

En relación a la violencia se tendrán en cuenta los siguientes parámetros:

Primero, la violencia se define como «el uso intencional de la fuerza física o el poder, amenaza o efectivo, contra uno mismo, otra persona, o contra un grupo o comunidad, lo que crea o tiene un alto grado de probabilidad para determinar lesiones, muerte, daños psicológicos de desarrollo, pobres o privaciones» (OMS, 2002). También se consideran las acciones violentas que se implementan con el fin de amenazar, intimidar a alguien, o actos de negligencia u omisión.

Segundo, También se considera violencia a todo hecho que, sin necesidad de llegar al contacto físico, es intencionalmente a una persona que por otro, o un grupo de otras personas en el estado de miedo, vergüenza, aislamiento, ver fotos o películas con contenido Cogí uno sin violencia o vulgar.

Tercero, se abordará lo resaltado en punto segundo, pues este tipo de violencia ha hecho que sea especialmente fácil de sufrir a través de las nuevas tecnologías.

3. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

Safe Social Media es un proyecto de dos años de duración financiado por la Unión Europea e implica muchas escuelas italianas y españolas. Su objetivo es promover el uso responsable de Internet y medios de comunicación social entre los menores, sus profesores y padres.

Idea: Internet es ahora parte de la vida de todos, es una fuente de información, un medio útil de comunicación y el entretenimiento (por supuesto, junto a las fuentes de información, medios y entretenimiento más «tradicional»).

Los riesgos derivados del uso de los nuevos medios son bien conocidos, sin embargo, sigue siendo importante mostrar a menores y adultos posibles estrategias para limitar o evitar los riesgos (en particular los relacionados con el contenido que puede ser definido como violento, o que puedan molestar, perturbar o causar daño físico o psicológico).

El proyecto pretende construir un espacio común entre la comunidad educativa y la familia. Para poder establecer un discurso planteamos las siguientes preguntas:

- ¿Cómo se puede reconocer los posibles riesgos a los que el uso de la Red nos expone?
- ¿Qué estrategias podemos utilizar para evitar poner en riesgo o para responder con eficacia cuando se presenten?

Con el objetivo de intentar responder a estas preguntas en la intervención se abordarán los siguientes temas:

- Internet, redes sociales y el ciberacoso.
- Video Juegos en línea y fuera de línea.
- TV y los medios de comunicación

4. MODULO INTERNET

Nota previa: Situar las redes sociales la web 2.0 como un contenedor en el que se pueden dar todos los riesgos que mencionaremos en este modulo.

En este caso antes de abordar los puntos acordados podríamos introducir la historia relacionada con las redes sociales:

Relato:

Julia enciende el ordenador, elige la música y accede a Internet. Seleccione la página de Tuenti o Facebook y accede a su cuenta. Una vez dentro encuentra algunos mensajes, algunas notificaciones, 4 nuevas solicitudes de amigo. Tiene un post de «Martina», con una imagen, esta imagen podría ser ¿Preguntar Asitentes ?

Más tarde Julia busca en el móvil un video del último encuentro con sus amigos y quiere publicarlo en su cuenta.

<http://www.youtube.com/watch?v=22gUYhzG3il&feature=related>

Conceptos a transmitir:

- La importancia de los datos personales
- Lo que se sube a la red queda en la red.
- Tus datos e imagines son tuyos y si los compartes pierdes el control

Para el desarrollo del resto de este módulo nos centraremos en tres situaciones concretas:

A. Ciberacoso:

1. Definir el termino ciberacoso.
2. Utilizar el relato creado para proporcionar una estructura y coherencia en la presentación:

Relato:

Una vez Julia ha reflexionado y ha decidió no publicar su video. Julia Recibe un correo, no conoce quien lo envía pero si ve que le ha llegado a muchos de sus amigos.

El correo dice: ¿Sabes cómo huele Michael ? Pásalo!, Michael es repulsivo, mañana después de clase en el patio, vamos todos!!! que nos podemos reír!!!

Julia Piensa que hacer, ¿Que hago?

Paso el mensaje a mis contactos.

No paso el mensaje, pero no hago nada.

No paso el mensaje, y contesto con otro mensaje "Michael no se merece esto, ¿y si fueres tu?" ¿ Preguntar Asistentes?



Junto a este relato debería ir asociada una imagen representativa de la situación.



Videos a utilizar:

<http://www.youtube.com/watch?v=9bgdOuBn4Q4>

3. Concepto a transmitir:

- El comportamiento: Si no Existe publico pasivo no se puede dar el ciberacoso. Ante un comportamiento de Ciberacoso Alza la voz.

4. Medios multimedia: Insertar video relacionado con el ciberacoso.

5. Vocabulario a utilizar: Acoso, Ciberacoso, violencia, anonimato, pasividad, dolor, consecuencias, etc.

6. Preguntas: Sería conveniente interactuar con los asistentes realizando preguntas encaminadas a fijar el concepto a transmitir. El comportamiento.

Presentar gráficamente anuncios de prensa de casos reales

Inicio | **Consultas jurídicas** | **Adecuación a la LSSI** | **Protección de datos** | **Contratos**

Un padre pagará una indemnización de 5.000 euros porque su hijo, menor de edad, subió una foto ofensiva de una niña de 15 años en su perfil de tuenti.

Ciber@ts informar a tecnología

Un tercio de los adolescentes practica o padece 'ciberacoso'

La mensajería instantánea es la vía más común para esta nueva forma de rebeldía

EUROPA PRESS - Madrid - 24/10/2010

El Defensor del Menor alerta del "creciente" fenómeno del "ciberacoso"

Pide tipificar penalmente la apología de la pederastia

También ha pedido que se avance para sancionar la apología de la anorexia y la bulimia

14.10.11 | 00:30 h. EUROPA PRESS

Vota ★★★★★ | Resultados ★★★★★ 2 votos

El Defensor del Menor de la Comunidad de Madrid, Arturo Canales, muestra en su Informe Anual del año 2010 su "preocupación singular" por el 'ciberacoso', "fenómeno creciente entre los adolescentes". El Defensor considera necesario tipificar penalmente la apología de la pederastia.

7. Resumen de las diapositivas a utilizar:

- Video de introducción a cerca del concepto del ciberacoso (establecer analogías con el acoso y definir diferencias (la principal el ciberacoso se produce 24 horas al día en todo momento).
- Definir Ciberacoso
- Identificar situaciones de ciberacoso. Cuando pedir ayuda
- Reflexionar con la audiencia acerca de cómo evitar ciberacoso.
- Establecer estrategia para evitar el ciberacoso

B. Cuidado con lo que subes y Contenidos Ilícitos:

1. Definir el concepto contenidos ilícitos.
2. Sensibilizar acerca de la importancia de la privacidad en la web
3. Utilizar el relato para proporcionar una estructura y coherencia en la presentación:

Relato:

Julia realizando una búsqueda por internet se encuentra con una página pornográfica, Julia piensa y recuerda la conversación de unos amigos. Que decían que este tipo de contenidos no es peligroso, pero por otra parte recuerda los consejos de su padre que le recuerda que los contenidos pornográficos y violentos pueden causar graves daños en la personalidad del menor. Julia se plantea las siguientes preguntas, ¿Qué contestarías tu?;

¿Por qué son peligrosos?;

¿Quién está detrás de estas páginas? ¿Con qué personas me relaciono en la vida real y con qué personas me relaciono en este tipo de páginas?

4. Anuncios de prensa:



5. Concepto a transmitir:

- *Contenido: El acceso a contenidos ilícitos es malo en si mismo. No eres guay si consumes pornografía.*

6. Medios multimedia: Insertar video relacionado con acceso a contenidos ilícitos.

7. Vocabulario a utilizar: Pornografía, consecuencias, violencia, racismos, sectas, trivialización, estereotipos, educación

8. Preguntas: Sería conveniente interactuar con los asistentes realizando preguntas encaminadas a fijar el concepto a transmitir. El contenido.

- Rebatir la idea de que la pornografía no es mala en si misma.
- Poner en valor las consecuencias derivadas del consumo de la pornografía.

7. Resumen de las diapositivas a utilizar:

- Utilizar video para poner en situación a la audiencia.
- Los contenidos y sus consecuencias
- ¿Con quién nos relacionamos?
- Anuncios de prensa para resaltar la importancia del problema.
- Reflexionar con la audiencia acerca de contenidos ilícitos
- Establecer estrategia para evitar estas páginas y aprender a descartarlas

C. Contacto con extraños

1. Definir situaciones reales de contactos con extraños:

Ejemplo:

- A través de un chat mediante suplantación e identidad.
- A través de una red social aprovechando información de perfiles de amigos.

2. Utilizar el relato para proporcionar una estructura y coherencia en la presentación:

Julia recibe nuevas solicitudes de amistad. Una especialmente llamativa; no conoce a esta persona, en su perfil no aparece imagen y el mensaje dice lo siguiente : «Te vi entre los amigos de Pedro (amigo mutuo). Eres muy bonita, quiero ser tu amigo»

Preguntas a los asistentes

¿Qué hacer?

Si viéramos en la foto un chico de nuestra edad, entonces ¿es más seguro?

¿Y si un famoso intenta contactar con nosotros?

Videos a incluir en la sesión:

http://www.youtube.com/watch?v=OmTq2Ohonvo&feature=results_main&playnext=1&list=PLD70442DCCB46DF12.

(Videos similares dependiendo de la edad de los asistentes y el transcurso de la sesión)

<http://www.youtube.com/watch?v=LM2q-tvc194&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=8I1N-6VAymk&feature=fwwrel>

3. Concepto a transmitir:

- *Contexto: En Internet no hay Perdón. El contacto con personas desconocidas puede tener consecuencias irreparables.*
- *Piensa:*

El primer paso es pensar y elegir con cuidado:

- ¿Qué hacer y qué se debería subir a la red?
- ¿Qué información para dar y cual no?
- ¿Con quién establecer contacto y cuando es conveniente?

4. Medios multimedia: Insertar video relacionado con acceso a contenidos ilícitos.
5. Vocabulario a utilizar: perfil, identidad, suplantación , robo de datos, estrategia, comunicación con mayores, denuncia, precaución, etc.
6. Preguntas: Sería conveniente interactuar con los asistentes realizando preguntas encaminadas a fijar el concepto a transmitir. El contexto.
 - Enfatizar en que entiendan el término “no hay perdón”
 - Presentar anuncios de presa de caso reales.
 - Poner el valor la precaución, la comunicación con padres y profesores y la denuncia.
7. En resumen, para evitar situaciones desagradables los consejos son :
 - En Internet las acciones tienen consecuencias. No es un juego.
 - Nunca facilites información personal (teléfono, dirección, etc.).
 - Si compartes mucha información sobre ti (fotos, gustos personales, películas vistas, lugares de vacaciones donde estaban, etc...), estás dando información suficiente para construir un perfil ad hoc y que se puedan hacer pasar por ti.
 - Mantenga sus contraseñas con cuidado y no se la digas a nadie.
 - Antes de compartir una foto o cualquier cosa, piensa si merece la pena.
 - Aceptar como amigos sólo las personas que conoces en persona.
 - No facilitar imágenes de ti «provocadoras».
 - No utilizar nunca la cámara web con la gente que no conoce.

5. VIDEOJUEGOS

Nota previa: No olvidar recalcar que las situaciones de riesgos que se producen en Internet se trasladan a los videojuegos en red. Situar los videojuegos en redes sociales.

Relato:

Lorenzo está solo en casa. Por último, el juego puede continuar con su videojuego favorito. Se conecta, búsqueda de amigos virtuales y empezar a jugar.



Conceptos:

1. **Comportamiento:** La interacción con juegos violentos (ej:GTA) cultiva comportamientos violentos.
2. **Contexto:** El Videojuego online te pone en relación con personas diversas y en algunos casos desconocidas.
3. **Contenido:** Existen herramientas que nos ayudan a saber cuál es la tipología y contenidos del juego. Transmitir idea positiva código PEGUI.

<http://www.pegi.info/es/>



Desarrollo de la sesión:

Primero realizaremos una conexión entre Internet y los Videojuegos, a través de los videojuegos online que existen en Internet, haciendo especial énfasis en que los riesgos de Internet como contacto con extraños, revelación de información personal, etc también se pueden dar en los videojuegos online.

Posteriormente estableceremos la cantidad de alumnos y le tiempo que dedican a los Videojuegos y permitiremos un debate si se presta el alumnado al mismo.

Una vez analizado el problema de la exposición a los Videojuegos entraremos en el contenido planteando situaciones violentas que se dan en numerosos videojuegos, situaciones que si se realizaran en la vida real serían delito con consecuencias penales. Plantaremos un debate utilizando el siguiente video

<http://www.youtube.com/watch?v=W0-wn0tXZmo>

Por último analizaremos la importancia de leer y obtener información de un producto a través de indicadores fiables, ejemplo : código pegui

Además se tendrá en cuenta lo siguiente:

1. Medios multimedia: Insertar video demostrativo aborde el concepto del comportamiento (ej: fragmento del GTA)
2. Vocabulario a utilizar: Online, violencia, en red, etiquetas, influencia, rol, perfil, igualdad, etc
3. Preguntas: Sería conveniente interactuar con los asistentes realizando preguntas encaminadas a fijar los tres conceptos anteriormente destacados.
4. Resumen de las diapositivas a utilizar:
 - Utilizar video para poner en situación con imágenes violentas.
 - Slice con preguntas acerca de los videojuegos, los contenidos y su impacto
 - Video con comentarios de adolescentes acerca de por qué usan videojuegos con contenidos no adecuados.
 - Reflexionar con la audiencia
 - Establecer estrategia y discurso para reforzar la idea acerca del problema y consecuencias de jugar a videojuegos violentos

6. SERIES/TV

Historia que sirve como introducción:

Sábados por la tarde, Julia está en casa de su amiga Martina, no puede salir Julia enciende la televisión, llega Lorenzo, estas solo en casa se calientan un plato de pasta y empiezan a hacer zapping



Conceptos:

- En la vida real el más guay no es el más vulgar.(Referencia a programas tipo gran hermano)
- El CARPE DIEM que te muestra la ficción es una trampa

Junto a este relato debería ir asociada una imagen representativa de la situación.

Inicialmente se utilizará un video que representa acciones y situaciones violentas realizadas por adolescentes sacadas de populares series de televisión

http://www.youtube.com/watch?v=HHxX_nO_KSI

Posteriormente se establece coloquio con cuestiones como:

- ¿Qué valores transmiten?
- ¿Crees que esto es real ?
- ¿Eres mas guay si ves este tipo de televisión?
- ¿Cómo nos afecta en nuestra vida real ver estos contenidos?

Luego abordaremos los programas y series de televisión que simulan la realidad, o que aparentemente lanzan mensajes de normalidad sobre situaciones violentas o de contenido sexual, que no se dan en la vida real.

Mensaje: Cuidado con la ficción o realitis, el contenido en si es un problema, pero lo es aún más la sensación de normalidad en la sociedad que se trasmite

Se realiza un visionado de videos:

<http://www.youtube.com/watch?v=suZeoHQmSeg>
<http://www.youtube.com/watch?v=PY3uaCnUgoA>
<http://www.youtube.com/watch?v=thw6S1EqFKo>
<http://www.youtube.com/watch?v=pEyd5Rd-RGo>

Se tratará muy especialmente la serie de ficción Física o química, que se desarrolla en un centro educativo. Se pondrá como ejemplo videos (señalados anteriormente) de situaciones con contenidos violentos y/o cuasi pornográficos y se debatirá acerca del peligro de estos contenidos, si son situaciones "normales" en los centros de enseñanza y este tipo de contenidos de alguna manera normaliza conducta que no son las que se producen en la vida real.

Para lograr esto se utilizará:

1. Medios multimedia: Insertar video demostrativos de diferentes tipos de series mostrando las que se consideran Ok, de las que tienen contenidos violentos implícitos o explícitos.
2. Vocabulario a utilizar: Reality, personajes, violencia, ficción, simulación, ficción, etc.
3. Preguntas: En esta sección es necesario hacer más hincapié en captar el dialogo de los alumnos e incitar a la reflexión buscando conclusiones que se adecuen a los objetivos del proyecto.

Resumen de las diapositivas a utilizar:

- Utilizar video para poner en situación con imágenes violentas.
- Slice con preguntas acerca de los videojuegos, los contenidos y su impacto
- Video con comentarios de adolescentes acerca de por qué usan videojuegos con contenidos no adecuados.
- Reflexionar con la audiencia.
- Establecer estrategia y discurso para reforzar la idea acerca del problema y consecuencias de jugar a videojuegos violentos.

7. MODULO CONCLUSIÓN

En este apartado sería conveniente dotar a los alumnos de una visión global de todos los módulos. Utilizando para esto la historia de "Julia" que ha sido el hilo conductor de la sesión. Comparando el comportamiento positivo, con comportamientos de riesgo. Y poniendo en valor que un comportamiento de riesgo tiene consecuencias.

Nota: Hay que tener cuidado con argumentos que puedan inducir al menor a pensar que solo se puede evitar la violencia y los riesgos derivados de esta sino se consumen contenidos multimedia. Por lo tanto "el consumo es positivo para el menor, si es seguro y tutelado". Dotar al menos de argumentos que les lleve a consultar con padres y profesores ante situaciones de riesgo.

INTERVENTO EDUCATIVO NELLE SCUOLE

SAFE SOCIAL MEDIA

Modulo formativo nelle scuole

DESTINATARI:

- studenti delle classi II e III della scuola secondaria di I grado
- studenti delle classi I e II della scuola secondaria di II grado

CONTESTO FORMATIVO:

plenaria (min 50 studenti presenti in contemporanea con un formatore)

SUPPORTI DIDATTICI:

presentazione in powerpoint con elementi multimediali

ARTICOLAZIONE DELL'INTERVENTO (come da progettazione)

- Presentazione (15 min)
- Modulo Internet (30 min)
- Modulo videogiochi (30 min)
- Modulo tv e media (30 min) (facoltativo)Conclusioni (15 min)
- Valutazione (30 minuti, solo per le scuole che fanno parte del campione di ricerca: gruppo sperimentale/controllo)

I tre moduli centrali che costituiscono l'intervento sono idealmente collegati, con richiami l'uno all'altro, in modo da fornire una cornice di senso complessiva.

Le conclusioni specifiche di ciascun modulo potrebbero, quindi, convergere in una conclusione riassuntiva comune.

L'ottica entro cui si collocano i tre moduli è positiva e costruttiva: la Rete è parte della vita di ciascuno, è fonte di informazione, utile mezzo di comunicazione e di divertimento (ovviamente a fianco di fonti di informazione, mezzi di comunicazione e divertimenti più "tradizionali").

L'obiettivo è responsabilizzare i soggetti coinvolti, offrendo loro strumenti critici e decisionali perché possano, in autonomia e/o con il sostegno di adulti significativi competenti, evitare o limitare i possibili rischi.

Dopo una premessa generale sull'utilizzo e sull'utilità di Internet, il focus è posto sull'utilizzo dei social network, ormai sufficientemente padroneggiati dai ragazzi (e in parte dagli adulti), in modo da partire da un campo di esperienza comune e condiviso, per poi arrivare a definire i pericoli della navigazione in rete e di eventuali altre forme di comunicazione ad essa connesse (es. cellulari) e le possibili strategie di protezione.

Tale analisi si collega alla tematica del cyberbullismo, del quale si prendono in esame le caratteristiche specifiche che lo connotano e le strategie più indicate per reagire nel caso in cui si sia vittima di tale forma di violenza.

Si porrà dunque attenzione a mettere in evidenza alcuni aspetti centrali

1. **i comportamenti**, ovvero l'approccio verso i contenuti disponibili in rete. Bisogna, a questo livello, sensibilizzare il minore a non assumere certi atteggiamenti di condivisione di materiali pornografici o di cyberbullismo (anzi sarebbe ottimale denunciare tali episodi e parlarne con adulti).

2. **i contenuti**, ossia l'importanza nel non legittimare la circolazione di materiali illegali ed immorali in rete. "Non sei figo se consumi pornografia, perché ciò che consumi è la persona" (sesso trasformato in merce di consumo).
3. **il contesto/ la rete sociale**, ovvero la necessità di informare il minore sul fatto di essere al centro di una ampio sistema che lo espone a contatti e rischi da tenere in conto (es. il profilo di Facebook, la scelta delle foto, dei post e delle amicizie più appropriate). "Evitare contesti non adatti alla propria età". "In Internet non c'è perdono" Il tema dei videogiochi (in locale e online) affronterà le diverse tipologie di gioco e i relativi contenuti più frequenti. Si prenderanno in esame le problematiche più frequentemente connesse all'uso di videogiochi (scorrere del tempo, emozioni, immedesimazione, valori/disvalori veicolati), oltre alle caratteristiche specifiche del gioco on line, a richiamo di quanto emerso nel modulo precedente.

Il tema dei valori/disvalori veicolati dai videogiochi consente l'aggancio ai contenuti del modulo sulla tv e i media, nell'ambito del quale si prende in esame l'attuale offerta televisiva e le relative scelte dei ragazzi (programmi violenti, real tv e relativo rischio di immedesimazione analogo a quello insito nei social network e nei videogiochi, consumismo...).

Alla base di ciascun modulo e trasversale ad essi sono il concetto di violenza, contestualizzato ai social media, e le possibili strategie di difesa dagli atti ad essa riconducibili.

La violenza è definita come "l'utilizzo intenzionale della forza fisica o del potere, minacciato o reale, contro se stessi, un'altra persona, o contro un gruppo o una comunità, che determini o che abbia un elevato grado di probabilità di determinare lesioni, morte, danno psicologico, cattivo sviluppo o privazione" (OMS, 2002). Sono considerate violente anche le azioni che vengono messe in atto al fine di minacciare, intimidire qualcuno, oppure gli atti di incuria o di omissione. È violento qualunque atto a causa del quale, senza necessariamente arrivare al contatto fisico, una persona venga messa intenzionalmente da un'altra, o da un gruppo di altre persone, nella condizione di aver paura, vergognarsi, isolarsi, vedere immagini o filmati con contenuti violenti o volgari senza averlo scelto. Questo tipo di violenza è reso particolarmente facile da subire dai nuovi mezzi di comunicazione: cellulari e Internet in particolare, collegano tra loro le persone, ma al tempo stesso le isolano (io sono connesso con altri, ma sono, ad esempio, da solo in camera mia), rendendole vulnerabili agli approcci o messaggi che arrivano via sms, mms, e-mail, chat, link o post, magari diffusi tra tutti gli amici e difficilmente riconducibili ad un mittente identificabile.

CONTENUTI dell'INTERVENTO¹ (da caricare su supporto tecnologico e grafico adeguato)

A) PRESENTAZIONE

(proposta, necessariamente da condividere con il gruppo per capire cosa si ritiene utile esplicitare a proposito del progetto)

Safe social media è un progetto biennale finanziato dall'Unione Europea e coinvolge molte scuole italiane e spagnole.

¹ NOTA PER IL FORMATORE:

Fare attenzione a questi elementi:

- parlare più di GENITORI e non solo di adulti, ribadire il concetto più volte nell'intervento (importanza di rapporto con la famiglia).
- sottolineare i concetti di autonomia, libertà di scelta e decisione, capacità di dire di no.
- per le indicazioni al formatore: puntare sull'ascolto dei ragazzi e l'interattività.

La cornice dell'intervento è contrastare la violenza in rete, qualunque sia la forma che essa assume. E' importante quindi SPIEGARE che la violenza si paga, i migliori alleati sono i genitori e gli educatori. Spiegare l'importanza dell'autocontrollo, la capacità di dialogo, mantenere la serenità di fronte alle provocazioni, non fare pagare agli altri i propri problemi, non discutere in cose che non sono fondamentali nella vita. E CHIAVE ELEVARE L'AUTOSTIMA, ESSERE CONVINTISSIMI CHE OGNUNO VALE TANTISSIMO, anche se gli altri pensano il contrario. Spiegare che ogni tipo di violenza è negativa, inutile, sgradevole, inconveniente, non desiderabile, in necessaria.. Motivare i ragazzi a partecipare attivamente nella lotta contro ogni tipo di violenza e contenuti violenti. Firmando manifesti online, utilizzando il dialogo al posto degli insulti per risolvere discussioni, evitando frasi e situazione che possano umiliare alle persone, facendo promozione ai prodotti audiovisivi non violenti ed sconsigliando quegli che sono violenti.

Questi concetti possono essere utilmente ripresi in chiusura di intervento per tirare le fila complessive del lavoro svolto nei tre diversi moduli.

Ha lo scopo di favorire l'uso responsabile di Internet e dei social media da parte dei ragazzi, dei loro insegnanti e dei loro genitori.

Il progetto parte dall'idea che Internet è ormai parte della vita di ciascuno, è fonte di informazione, utile mezzo di comunicazione e di divertimento (ovviamente a fianco di fonti di informazione, mezzi di comunicazione e divertimenti più "tradizionali").

I rischi possibili che la navigazione in rete comporta sono abbastanza conosciuti, tuttavia è ancora importante individuare con i ragazzi e con gli adulti le possibili strategie per limitare o evitare tali rischi (in particolare quelli legati a contenuti che possono essere definiti violenti, ossia che possono infastidire, turbare o provocare danni psicologici o fisici).

Il progetto ha coinvolto: gli insegnanti e gli studenti, e, in un momento successivo e conclusivo, i genitori, al fine di costruire un territorio comune di incontro.

Le domande che guidano l'intervento sono:

- come è possibile riconoscere i possibili rischi a cui l'utilizzo della Rete ci espone?
- quali strategie possiamo utilizzare per evitare di metterci in situazioni di rischio o per reagire in maniera efficace quando esse si presentano?

Per cercare di rispondere a questi interrogativi affronteremo tre grossi temi:

- Internet, i social network e il cyberbullismo
- Videogiochi online e offline
- Tv e media

b) MODULO 1: INTERNET, I SOCIAL NETWORK E IL CYBERBULLISMO

Persone di ogni età usano Internet per cercare e scambiare informazioni, per lavorare o per studiare, per fare shopping e per divertirsi e giocare, per esplorare il mondo, per comunicare, raccontare e far vedere se stessi, conoscere ed entrare in relazione con altre persone.

INSERIRE VIDEO <http://www.youtube.com/watch?v=-A3gHVu8ONo&list=PL5639FDDB291FB7E9&index=6> (se è possibile dal minuto 1.44 al 3.33/3.46 (tener presente eventualmente in toto per incontro finale con i genitori)

Ci occupiamo principalmente delle possibilità che internet ci offre per comunicare e stabilire relazioni.

Consideriamo ad esempio una ragazza come tante e tanti di voi.

Giulia frequenta la prima superiore in una città simile alla vostra. Ha un fratello, Lorenzo, che ha un anno meno di lei e frequenta la terza media.

I genitori di Giulia non vivono più insieme da alcuni anni, ma si rispettano e si occupano sia di lei sia di suo fratello come tutti i genitori: controllano se studia, controllano un po' meno cosa fa quando non studia, alcune cose gliele fanno fare, altre no e non sempre è così chiaro il criterio con cui decidono, quando servono non ci sono e quando non dovrebbero esserci rompono, in generale non le fanno mancare nulla.

Al mattino Giulia va a scuola, al pomeriggio studia, ascolta musica, naviga su internet, messaggia con le amiche al cellulare e guarda i programmi che le piacciono in tv o in streaming (in genere tutto più o meno contemporaneamente); alcuni pomeriggi esce con gli amici e va in centro o nei centri commerciali a fare shopping o anche solo a curiosare nei negozi, va a mangiare al McDonald, e ogni tanto al cinema. I genitori iniziano, se se li lavora bene, a farla andare il sabato pomeriggio in discoteca.

Suo fratello fa più o meno le stesse cose, anche se preferisce giocare a calcio che fare shopping e giocare ai videogiochi che girare su Facebook.

PRIMA SITUAZIONE (reti sociali)

Come sempre, appena si siede alla scrivania, Giulia accende il pc, sceglie la musica e accede a Internet.

Le si apre in automatico la pagina di Netlog: "Roba da bambini".

Seleziona l'indirizzo di Facebook e entra: alcuni messaggi, alcune notifiche, quattro nuove richieste di amicizia.

"Martina ti ha taggato in un post", clicca e trova una foto

[potrebbe essere una foto dell'amica in pose provocanti, o una foto dell'amica con lei e altre ragazzine mentre fanno le sciocche in giro ecc..]

Il post ha molti mi piace e una serie di commenti (sciocchi, volgari ecc...) [si potrebbe eventualmente inserire un post realistico che vada nella direzione del "posta con la testa"]

Giulia clicca su mi piace e poi cerca sul cellulare una foto simile fatta in un'altra situazione per caricarla e postarla su fb, taggando gli amici coinvolti.

Cosa può succedere?

Registrarsi su un social network è molto semplice. È sufficiente inserire i dati che vengono richiesti, un indirizzo e-mail e confermare l'iscrizione.

A questo punto si è pronti per aggiungere amici, caricare foto e filmati, raccontare qualche cosa di sé, diventare "famosi", conoscere nuove persone, chattare con loro, magari decidere di incontrarle dal vero.

E la situazione può sfuggire di mano...

Quali sono i principali rischi in cui un ragazzo o una ragazza possono incorrere utilizzando internet e in particolare un social network, come Facebook o Netlog?

[Eventualmente discussione in platea]

Esempi di video

<http://www.youtube.com/watch?v=22gUYhzG3il&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=mJeKSdKq7iE&list=PL5639FDDB291FB7E9&index=16>

SECONDA SITUAZIONE (incontri)

Giulia sfoglia le nuove richieste di amicizia. Una in particolare la colpisce: il nome (maschile) non è familiare, l'immagine del profilo non è la foto di un volto ma di un disegno, e il messaggio che accompagna la richiesta: "Ti ho vista tra gli amici di XXX (amico comune). Sei molto carina, hai voglia di conoscermi?"

[Che cosa potrebbe fare Giulia di fronte a questa richiesta?]

http://www.youtube.com/watch?v=h0y3X_pKea0 (questo è un po' forte)

<http://www.youtube.com/watch?v=KofUr3h0Yxc&feature=related>

Slide riassuntiva che riporta con i possibili rischi (animazioni)

- Postare immagini o contenuti di cui poi ci si può pentire
- Incontrare online persone, che fanno richieste a sfondo sessuale o comunque sgradevoli
- Vedere cose che vi infastidiscono o vi turbano ²

² NOTAPER IL FORMATORE il riferimento in questo caso è alla pornografia, il concetto scritto è vago, occorre accompagnarle con precisazioni relative ai problemi connessi con la pornografia, calibrando il discorso in funzione dell'età della platea

- Scoprire che qualcuno utilizza un profilo in cui si fa passare per voi
- Incontrare faccia a faccia persone conosciute online e scoprire che non erano chi dicevano di essere
- Scoprire che le proprie foto e i propri dati privati circolano in rete senza che voi lo abbiate deciso
- Subire atti di cyber-bullismo

Torniamo a Giulia...

TERZA SITUAZIONE (cyberbullismo)

Giulia sta riflettendo su quanto accaduto , quando riceve una mail. Non riconosce il mittente , ma tra i destinatari ci sono alcuni suoi amici, quindi legge il messaggio (qualcosa tipo)

“Volete sapere quanto è sfigato Alessandro Lo Iacono? Non ha mai avuto una ragazza, anzi l’ultima con cui ci ha provato ha detto a tutti che ha un odore terrificante e che è ributtante stargli anche solo vicino. Poi è veramente troppo sfigato. Guardate nel video (link) come scappa! Fate girare, tutti devono sapere!”

Guarda il video, un gruppetto di ragazzi (uno forse lo conosce) ha circondato il ragazzo dietro scuola, lo minacciano, lui scappa piangendo.

Giulia conosce Alessandro, è un suo compagno di classe. Che sia uno sfigato è vero, ma non è cattivo. È anche gentile e abbastanza simpatico.

I social network (e con loro l’uso sempre più diffuso di cellulari e smartphone), consentono di entrare in contatto e di condividere parti della propria o della altrui vita (commenti, foto, video). Questo può dare luogo a fenomeni esplicitamente violenti. Uno di questi è il cyber-bullismo.

(link a video su cyber bullismo. Es.

<http://www.youtube.com/watch?v=nbGIwCJK7FM&feature=BFa&list=PL5639FDDB291FB7E9&lf=autoplay> fino al minuto 4.50)

<http://www.youtube.com/watch?v=Su9vrF-5-T8&feature=related>

Si parla di cyber-bullismo quando un bambino o un adolescente è intimidito, imbarazzato, minacciato o molestato da altri bambini o adolescenti con il supporto di nuove tecnologie (instant messaging, telefoni cellulari, giochi interattivi, chat, siti web, profili personali, blog, forum di discussione, guest book, messaggi provocatori o pagine web progettate per umiliare e intimidire, diffusione di foto della vittima in situazioni imbarazzanti scattate di nascosto con il cellulare).

Il cyber-bullismo avviene molto più spesso rispetto a quanto gli adulti possono pensare. Molto probabilmente quasi tutti tra di voi conoscono qualcuno che è stato vittima di cyber-bullismo, qualcuno che ha commesso una cyber-molestia nei confronti di un’altra persona, o sono stati vittime o bulli.

Attenzione che anche chi sa e non dice è parte del gioco di bullismo.

In sintesi, per evitare situazioni sgradevoli:³

- Non isolarti
- Parlane con un adulto di cui ti fidi. Innanzi tutto con i tuoi genitori, oppure con gli insegnanti o con altri adulti di cui ti fidi
- Conserva i messaggi che ti arrivano o i post che vengono pubblicati: saranno una prova in caso di denuncia
- Ignora o “blocca” chi ti dà fastidio

Parla con i tuoi genitori anche se ti capita di essere spettatore di atti di cyber-bullismo. Se no diventi complice di chi li attua.

³ NOTA PER IL FORMATORE: è importante fare riferimento esplicito ai genitori e all’importanza della famiglia, in secondo luogo agli insegnanti e poi ad eventuali altri adulti di riferimento

Consiglia le stesse strategie ad un tuo amico o una tua amica se ti accorgi che sono loro vittime di cyber-bullismo.

<http://www.youtube.com/watch?v=dhaPlxLjC8&feature=BFa&list=PL5639FDDB291FB7E9&lf=autoplay>

(eventualmente link a video su cyber bullismo:

<http://www.youtube.com/watch?v=nbG1wCJk7FM&feature=BFa&list=PL5639FDDB291FB7E9&lf=autoplay> dal minuto 4.50)

QUARTA SITUAZIONE (contenuti illeciti)

Giulia è uscita e Lorenzo è rimasto da solo in casa. Si avvicina al pc e comincia a navigare. Un suo amico gli ha dato un indirizzo in cui è possibile trovare immagini e filmati di donne molto interessanti. Tra l'altro è anche possibile entrare in chat con la webcam e...

<http://www.youtube.com/watch?v=RwUgXWsVtSQ&feature=related>

Per evitare di trovarsi in situazioni che possono infastidire o turbare, molto dipende dalle scelte che ciascuno di voi compie in tutti i passaggi che gli consentono di accedere e successivamente utilizzare un social network, una chat, le applicazioni del proprio smartphone.

Quali strategie potete utilizzare per evitare di trovarvi in difficoltà o per reagire nel momento in cui vi trovate in situazioni difficili?

Eventualmente discussione in platea

<http://www.youtube.com/watch?v=TqQoytI7WhM&feature=related>

Ci sono strategie utili per evitare di essere coinvolti in situazioni sgradevoli e strategie utili per uscire da situazioni in cui siete in difficoltà.

Il primo passo è quello di PENSARE e SCEGLIERE con attenzione:

- cosa fare e cosa non far vedere di voi Rete,
- quali informazioni dare e quali non dare,
- con quali persone interagire e con quali non interagire.

Questo comportamento vi permette di evitare le situazioni sgradevoli.

In sintesi, per evitare situazioni sgradevoli:

- Non pensare che sia tutto un "gioco". Su Internet puoi fare cose che hanno conseguenze importanti nella tua vita reale.
- Non condividere mai informazioni personali, come il tuo cellulare, dove abiti, dove vai a scuola.
- Se condividi troppe cose su di te (foto, gusti personali, film visti, posti di vacanza dove si è stati, ecc..), basta un attimo agli altri per costruirsi un profilo ad hoc e far credere di essere te.
- Conserva con cura le password e non "prestarle" a nessuno.
- Prima di condividere una foto o altro, pensa se veramente vuoi che gli altri ti vedano come essa ti mostra. Ricorda che è praticamente impossibile rintracciare dove va a finire un'immagine una volta online;
- Accetta come amici solo le persone che conosci dal vivo. E controlla bene le impostazioni per la privacy: fatti aiutare da un adulto che ne capisce.
- Non dare un'immagine di te "provocante" nel profilo, oppure quando posti o pubblichi foto.
- Non usare mai la webcam con persone che non conosci.

Se la situazione vi sfugge di mano, oppure vi trovate coinvolti in situazioni sgradevoli o pericolose, occorre soprattutto evitare di tenere tutto per sé.

Rivolgersi ad adulti di cui vi fidate è sempre la scelta più responsabile.

c) MODULO 2: VIDEOGIOCHI ONLINE E OFFLINE

QUINTA SITUAZIONE (videogiochi)

Giulia è uscita con le amiche. Lorenzo è a casa da solo. Finalmente può continuare la partita al suo videogioco preferito. Si connette, cerca gli amici virtuali e inizia a giocare.

Internet viene utilizzato anche per giocare, tramite pc o console, sfidando altre persone, conosciute o sconosciute, che si trovano in altri luoghi, anche lontani.

Molti ragazzi (soprattutto maschi) passano molto del loro tempo a video giocare, sia offline che online.

Eventualmente discussione in platea:

Quanti di voi giocano abitualmente e a quali giochi?

Gli adulti che vedono il fenomeno dal di fuori hanno alcuni motivi di preoccupazione.

- Il tempo passato a giocare, che, se è eccessivo, è tempo tolto allo studio, alla "vita sociale reale", ad altre attività (come lo sport) Il primo riguarda il videogioco
- I rischi connessi ai possibili incontri che si possono fare se si gioca online
- I contenuti dei videogiochi che utilizzate, che, alle volte sono particolarmente violenti e propongono azioni (uccisioni, pestaggi, furti...) che nella realtà sono illegali e assolutamente condannabili. Le ambientazioni e i personaggi dei giochi sono inoltre sempre più definite e somiglianti alla realtà.

Inserire fotogrammi di videogiochi o anche un ri-montaggio (togliendo eventualmente i nomi) del seguente video:

<http://www.youtube.com/watch?v=CIngxWUkRSU&list=PL5639FDDB291FB7E9&index=9>

valutare se inserire il seguente video provocatorio (magari nell'intervento per le superiori):

http://www.youtube.com/watch?v=EuBQ_Mof5Q4&feature=related

INSERIRE UN VIDEO SU GTA

<http://www.youtube.com/watch?v=-rVaeNfDyV8>⁴

*Fondamentale discussione in platea*⁵

Riflettiamoci su con ordine

Quali tipi di giochi si possono fare online?

Come Internet e i social network, anche i videogiochi, se utilizzati con criterio, hanno molti aspetti positivi.

⁴ NOTAPER IL FORMATORE: Qui troverete tutta l'informazione che vi serve:

<http://www.commonsemmedia.org/game-reviews/grand-theft-auto-iv>

⁵ NOTAPERIL FORMATORE

Per guidare la discussione è utile fare riferimento alle domande presenti nel questionario che accompagna l'intervento, che si riportano di seguito:

È molto divertente perchè posso condurre molte macchine, ascoltare la musica, usare tutti i tipi di armi, contrattare con prostitute, partecipare alla vita entusiasmante delle persone che fanno parte della mafia.

È un videogioco di gran livello grafico però è molto violento. Inoltre ti fa partecipare ad azioni che non ripeterei mai nella realtà

È molto giocato dai miei amici però penso che mostri immagini e induca a comportamenti negativi per i giovani della mia età.

Aspetti positivi dei videogiochi.

Il giocatore deve sempre impegnato a compiere delle azioni, operare delle scelte e tenere sotto controllo tutte le variabili che intervengono.

Questo consente lo sviluppo di alcune competenze molto importanti anche per riuscire a scuola e nel mondo del lavoro.

Quando si gioca, infatti, occorre:

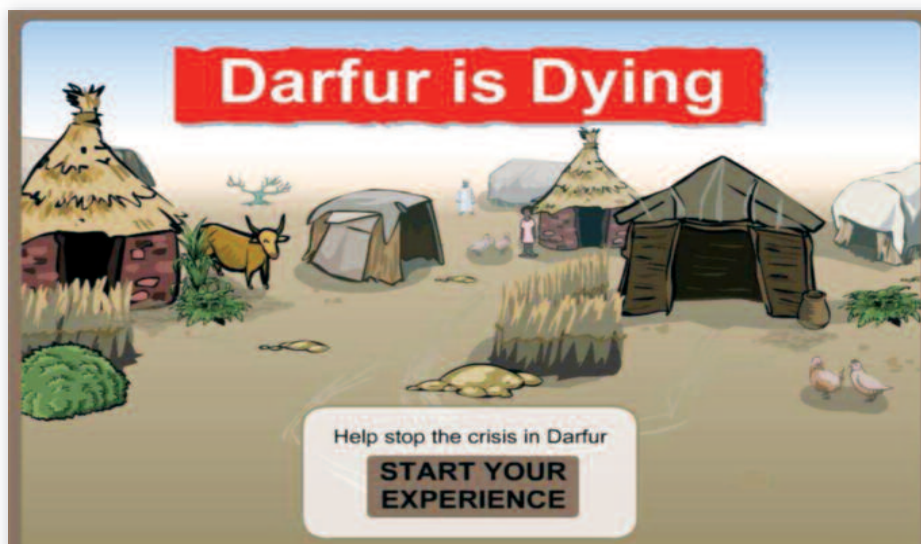
- Distinguere le informazioni che possono essere utili da quelle che non lo sono (giudizio);
- Aspettare che i diversi avvenimenti si completino (pazienza);
- Individuare elementi rilevanti in un contesto sconosciuto (abilità di sintesi);
- Muoversi in contesti differenti per sviluppare soluzioni innovative (flessibilità);
- Penetrare nella storia, capire quali sono gli scopi del gioco attraverso lo sviluppo del racconto; definire la posizione dei personaggi a seconda del ruolo che svolgono nel racconto; distinguere e ricordare le diverse storie che si intrecciano in uno stesso gioco (comprensione).

Aspetti positivi dei videogiochi.

Oltre ai giochi con contenuti violenti, esistono videogiochi (forse meno conosciuti, almeno agli adulti) che propongono valori socialmente importanti, come l'attenzione alle problematiche sociali e ambientali o la cooperazione internazionale

ESEMPI

Food-force



È di nuovo questione di SAPER SCEGLIERE

- 1) Controllare il tempo trascorso giocando e il grado di coinvolgimento nel gioco

Scegliere tra

<http://www.youtube.com/watch?v=4aU2kBWVbbw>

<http://www.youtube.com/watch?v=mpNSae4kWNI&feature=related>

<http://www.youtube.com/watch?v=e9jMwEpltss> (fino a minuto 2.00)

“Al computer sono troppo un grande, me lo dicono tutti! E poi ai videogiochi... se ci fossero a scuola avrei 10 e lode e non dovrei sentire mia madre che tutte le volte mi dice: “e schiodati da quel computer! Hai fatto i compiti? Sei andato a comprare il latte?”... già, proprio come adesso. Nooo, proprio ora che sto per finire il livello... Spè, non posso mollare ora, se no perdo il record! Ma non ci credo... Sono già le 6? Nooo, gli altri si trovavano alle 5 per andare in centro!!! Tutte le volte finisce così, forse se mi sbrigo riesco a beccarli, ancora 10 minuti e spengo. Troppo tardi! Ma domani non voglio rischiare di perdermi il calcetto. Chiedo agli altri di passare a prendermi, se no va a finire che non mi chiamano più...”

Chiedetevi se riuscite a smettere di giocare quando vi viene chiesto, se riuscite voi stessi a darvi dei limiti di tempo nel gioco, quali emozioni vi suscita giocare (vi arrabbiate eccessivamente se non riuscite a procedere e nel gioco, diventate aggressivi con chi vi chiede di smettere, continuate a pensare al gioco anche quando siete impegnati in altre attività).

Non è un caso che alcuni giochi ricordano ai giocatori di mangiare!

Parlatene con un adulto di cui vi fidate

- 2) Saper individuare i contenuti del gioco per evitare di trovarsi coinvolti in situazioni di gioco eccessivamente violente o con riferimenti sessuali o che propongono comportamenti socialmente sbagliati.

Viene in aiuto il codice PEGI che classifica i giochi in base ai contenuti, indicando l'età minima per cui un gioco è da considerarsi adatto e evidenziando la presenza di contenuti negativi. Questo codice è presente sulle confezioni dei videogiochi in commercio e inizia a diffondersi anche per i videogiochi online.



Gioco che contiene scene di violenza

Gioco che contiene espressioni volgari

Gioco che può spaventare i bambini

Gioco che contiene scene di nudo o comportamenti/riferimenti sessuali

Gioco che fa riferimenti o rappresenta l'uso di droghe

Gioco che contiene scene di discriminazione o materiale che possa incoraggiarla

Gioco che incoraggia o insegna a giocare d'azzardo

Gioco online

Per quanto riguarda i giochi online esiste il POSC (Codice di sicurezza PEGI Online).

Tutti coloro che aderiscono a questo insieme di regole si impegnano ad escludere dal loro sito il materiale inopportuno e garantire un comportamento corretto tra gli utenti. Di conseguenza, una volta registrati i loro giochi nel sistema PEGI, saranno autorizzati a visualizzare il logo PEGI Online.

La scelta finale, se giocare o non giocare con un videogioco che presenta contenuti violenti, è comunque alla fine solo vostra e va quindi fatta responsabilmente. Occorre valutare costi e pregi nella scelta del gioco. La conoscenza che avete dei videogiochi può essere utilizzata per PARTECIPARE a diffondere i prodotti migliori.

3) Riconoscere e far fronte ai rischi connessi al gioco online: alcune regole di massima

- Come nei social network, non fornire ad altri i dati personali tuoi e dei tuoi amici. Il nick serve anche per proteggerti. Se qualcuno insiste per avere informazioni personali, segnalalo al gestore del gioco che lo può bannare;
- Quando un altro giocatore disturba, usa linguaggi sgradevoli, minaccia ecc...bloccalo, così non ti può più parlare. E se insiste, puoi decidere con gli altri giocatori di cacciarlo (kick⁶);
- Se il gioco consente il collegamento voce, ricorda sempre che stai parlando con persone sconosciute.

d) MODULO 3: TV e MEDIA

QUINTA SITUAZIONE (televisione)

Sabato pomeriggio. Giulia è a casa. Piove. Martina, la sua amica, non può uscire perché deve rimediare un 4 di matematica. Giulia si sta annoiando, accende la tv. Su Canale 5 è l'ora di Amici.

Oppure

Lorenzo rientra da scuola. Mamma e papà non ci sono. Giulia neppure, oggi esce alle 15.00. Lorenzo scalda nel microonde la pasta che gli ha lasciato la madre, poi prende il piatto, sprofonda nel divano e accende la tv. Non può certo perdersi la puntata dei Simpson.

Anche la televisione propone spesso modelli di vita non sempre positivi e fa vedere scene (reali o riprodotte in film e fiction) con contenuti violenti, linguaggi forti, riferimenti sessuali più o meno espliciti.

La tv satellitare e digitale hanno poi reso più ampia l'offerta televisiva, anche con canali tematici di vario tipo.

Internet consente, tra l'altro, di vedere gli stessi programmi trasmessi in televisione più volte e anche in momenti diversi da quelli in cui vengono proposti.

I dati delle ricerche ci dicono che i ragazzi della vostra età sono i principali fruitori della televisione. Ci dicono anche che siete abbastanza bravi a capire, nei programmi che guardate, quali sono gli aspetti positivi e quali gli aspetti da non imitare.

Due problemi connessi con l'uso della televisione:

- I messaggi e i modelli trasmessi dai programmi che principalmente guardate
- La pubblicità che può indirizzare alcune delle vostre scelte, soprattutto per quanti riguarda gli acquisti e le cose da avere.

Riflettiamoci su con ordine

Cosa guardate principalmente in televisione?

Eventualmente discussione in platea

⁶ Possibilità di cacciare dal gioco online un giocatore indesiderato o che disturba. Normalmente viene effettuata una votazione tra i giocatori, se la maggioranza vota sì il giocatore viene cacciato.

Tra i programmi che guardate più spesso ci sono:

- reality (Amici, Uomini e donne, Grande fratello)
- cartoon (Simpson...)
- fiction (...)

Quali valori trasmettono questi programmi?

Spezzoni di Amici o di Uomini e donne e dei Simpson

<http://www.video.mediaset.it/video/amici/canto/261954/tempesta-in-studio.html#tc-s1-c1-o1-p10> (*parolacce e litigi*)

<http://www.video.mediaset.it/video/amici/danza/265819/tutti-contro-cannito—i%5E-parte.html#tc-s1-c2-o1-p1> (*litigio tra professori*)

<http://www.video.mediaset.it/video/amici/danza/265327/scontro-tra-proff.html#tc-s1-c2-o1-p2> (*litigio tra professori*)

<http://www.video.mediaset.it/video/amici/canto/259602/botte-da-orbi.html#tc-s1-c1-o1-p15> (*botte*)

Eventualmente discussione in platea

Criteri per un uso critico della televisione

Quali possono essere?⁷

PRODOTTO POSITIVO COME ESEMPIO DOCUMENTARIO-REALITY GINNASTE VITE PARALLELE

<http://www.youtube.com/watch?v=XoPLQete3i0>

http://www.youtube.com/watch?v=36P-Pw_c1B4&feature=related

CONCLUSIONI

Da definire in funzione del mandato che si intende dare a ragazzi e insegnanti per l'eventuale incontro conclusivo con i genitori.

⁷ NOTAPERIL FORMATORE In questa sezione è necessario porre maggiore enfasi sulla cattura del dialogo degli studenti e incoraggiare la discussione cercando conclusioni che siano coerenti con gli obiettivi del progetto, in particolare evidenziare lo scarto tra l'essere e il voler apparire a tutti i costi e la logica errata del carpe diem.

Per guidare la discussione è utile fare riferimento alle domande presenti nel questionario che accompagna l'intervento, cche si riportano di seguito: **i ragazzi di amici fanno quello che mi piacerebbe fare. ad esempio hanno trovato la strada giusta per diventare famosi.**

- è un programma molto seguito, ma non credo che rispecchi i modelli e i valori della maggior parte dei miei coetanei
- è un programma divertente, lo guardo per distrarmi.

APPROFONDIMENTI 1: INTERNET

Posso comunicare in internet in diversi modi:

E-mail: sistema per lo scambio di messaggi o documenti, normalmente di testo, tra utenti di computer collegati in rete.

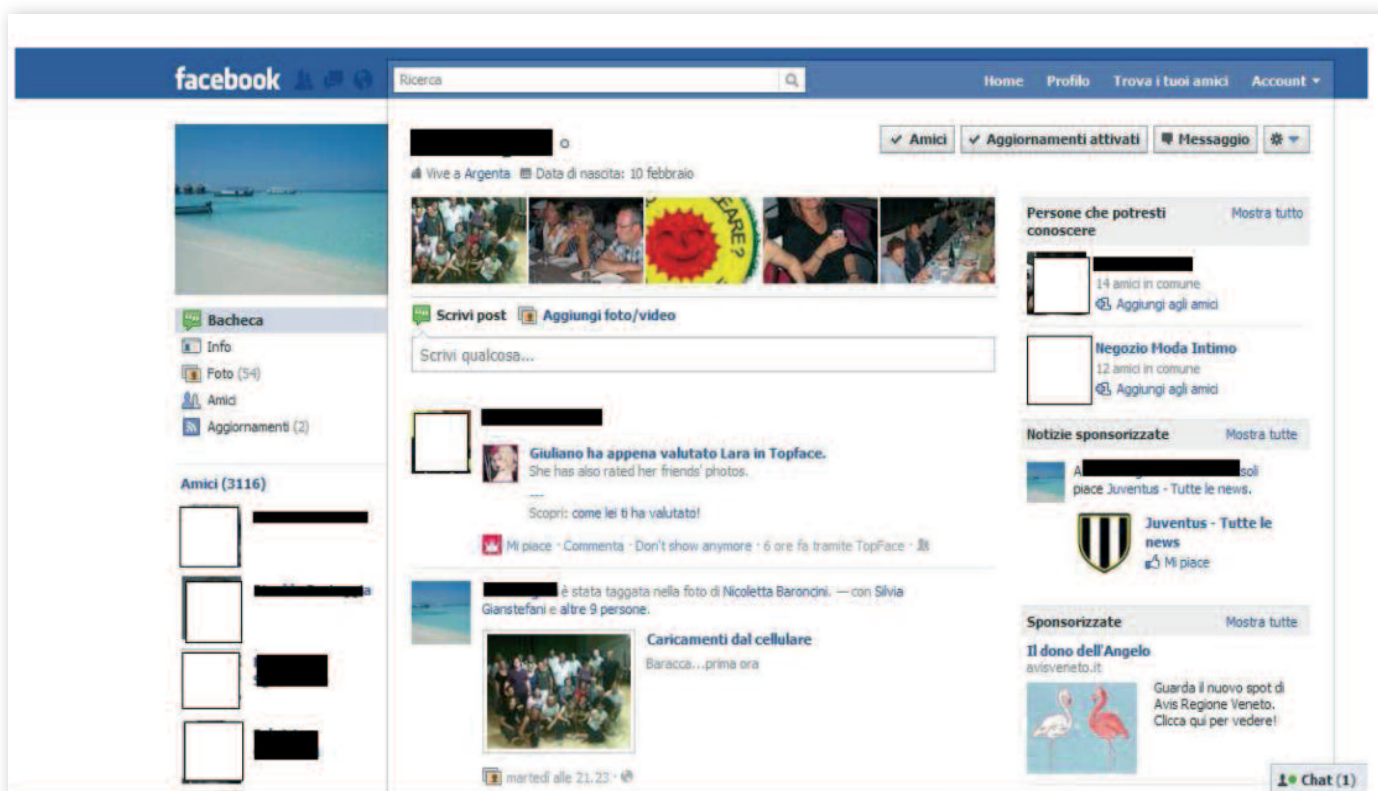
Blog: sito web, generalmente gestito da una persona o da un ente, in cui l'autore (*blogger*) pubblica più o meno periodicamente, come in una sorta di diario *online*, i propri pensieri, opinioni, riflessioni, considerazioni ed altro, assieme, eventualmente, ad altre tipologie di materiale elettronico come immagini o video.

Chat: sistema di comunicazione in tempo reale che permette a più utenti collegati nello stesso momento di scambiarsi brevi messaggi scritti, emulando una conversazione, una chiacchierata. I messaggi non sono permanenti

Forum: uno spazio virtuale di interazione asincrona (a differenza della chat dove l'interazione avviene in tempo reale) nel quale più soggetti inseriscono messaggi in relazione alle tematiche proposte. Al contrario della chat i messaggi permangono nel tempo, quindi il mezzo si presta ad un approfondimento dei temi, oltre che ad uno scambio di idee e opinioni.

Social network: mettono insieme tutte le possibilità viste prima, sono siti web che consentono agli utenti di comunicare con altre persone con gli stessi interessi, per chiacchierare, socializzare e condividere le informazioni attraverso la rete. Offrono la possibilità di comunicare in diversi modi (in tempo reale o meno, in pubblico o in privato...) e di utilizzare diverse applicazioni (scambio di immagini e video, giochi online...), o costruire gruppi (es. il gruppo privato di una classe utilizzato per scambiarsi gli appunti delle lezioni, i compiti da fare se si è stati assenti, e così via). Alcuni social network sono utilizzati principalmente per divertirsi e socializzare (Facebook, Netlog ad esempio) o farsi conoscere (è il caso di Myspace e, soprattutto di Twitter, se pensate all'uso che ne fanno i personaggi famosi). Altri, più diffusi tra gli adulti, che sono anche molto utili per farsi conoscere nel mondo del lavoro, come LinkedIn.

Tra i social network più diffusi tra i ragazzi della vostra età ci sono, ad esempio, Facebook e Netlog





APPROFONDIMENTI 2: Privacy in internet

Slide esplicativa sull'inserimento di dati sensibili e sulle procedure per attivare i controlli sulla privacy (es concreto relativo a Facebook), più o meno come queste, con frecce animate che indicano le cose da tenere sotto controllo:





APPROFONDIMENTI 3: TIPI DI VIDEOGIOCHI

Categorie di giochi on line

Le modalità e i generi dei giochi cambiano rapidamente, ma attualmente esistono quattro tipi principali di giochi on line. (immagini di esempio)

Minigame / Browser game: si tratta di versioni on line di giochi classici (Spacewar, PacMan, Solitario, Forza 4, Dama, Scacchi), in genere sono gratuiti, sono principalmente per un solo giocatore e non implicano un mondo virtuale e narrativo.

Advergame: servono a pubblicizzare un particolare prodotto, vi si gioca on line sul sito web dell'azienda oppure è possibile scaricarli (es. videogiochi degli ovetti di cioccolato).

Giochi di rete: vengono solitamente giocati on line con un PC oppure con console di gioco con accesso a Internet. Il principali tipi di gioco di questa categoria sono il combattimento tattico oppure la sfida sportiva. I giocatori possono gareggiare uno contro l'altro o in squadre.

Massively multiplayer game: si differenziano dagli altri giochi on line per due aspetti: (1) l'ampio numero di giocatori in simultanea che partecipa ad un unico gioco e (2) la natura durevole dei giochi (cioè, il gioco continua a prescindere dal fatto che un particolare giocatore stia o non stia partecipando). Questi giochi offrono un mondo tridimensionale di tipo avanzato popolato da migliaia di giocatori. In questa categoria dominano i giochi di ruolo, in cui i partecipanti assumono il ruolo di personaggi di fantasia e creano o seguono in collaborazione delle storie.

PRESS COVERAGE: CLIPPING

IMPACTO EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN

RASSEGNA STAMPA

NOTA DE PRENSA

Más de 2.500 alumnos aprenden de la mano de CECE a erradicar y prevenir la violencia en las redes sociales e Internet

En el marco del proyecto europeo Safe Social Media, del que CECE es socio Italia es el otro país participante

Madrid, 9 de mayo de 2012.- La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo [Safe Social Media](#), cuyo objetivo es **prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos**. Para ello, se están llevando a cabo charlas con alumnos de todos los cursos de ESO en las que se les explican aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación on line y prevención de violencia en la red.

En España CECE ya ha dado charlas a unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas. Según explica Sergio San Martín, responsable de CECE en impartir estas charlas, "hasta el momento estamos teniendo una gran participación y acogida por parte de los alumnos. Hemos detectado que, tras los encuentros, los alumnos son más conscientes y responsables del uso de su imagen a través de Internet. Así, vemos como toman más conciencia de sus relaciones on line y ponen más cuidado en no acceder a páginas poco seguras o entablar relación con personas que no son de su entorno".

Con respecto al uso de la violencia, sobre todo a través de los videojuegos, San Martín también ha detectado un cambio de actitud tras recibir la charla. "Al principio no son muy conscientes de la violencia que "consumen" a través de juegos en red o videojuegos, pero después llegan a percibir que la violencia es algo que se aprende y que las actitudes de este tipo pueden llegar a interiorizarse".

Antes de mantener los encuentros con los alumnos, CECE tiene reuniones previas con los profesores para que les expliquen las motivaciones de los alumnos y, de esta manera, se puedan personalizar las charlas lo máximo posible.

En **Italia**, el otro país que está involucrado en este proyecto a través de la Asociación para la tutela de los menores, se ha llegado a 6.000 adolescentes de un total de 500 centros de formación.

Además de las sesiones formativas, el proyecto Safe Social Media ha puesto en marcha un concurso de vídeos y material multimedia en el que se premiarán los trabajos de dos centros educativos, uno español y otro italiano. La ceremonia de entrega será el próximo día 25 de mayo en el centro [Stucom](#) de Barcelona. En este acto está previsto que los alumnos de los centros galardonados colaboren e intercambien experiencias.

Más información:

Gonzalo Santamaría –CECE- Gonzalo.santamaria@cece.es

Sergio San Martín –CECE- Sergio.sanmartin@cece.es

www.safesocialmedia.eu

@SafeMediaEU

@CECEducacion

NOTA DE PRENSA

CECE entrega los premios Safe Social Media para erradicar y prevenir la violencia en las redes sociales e Internet

Madrid, 24 de mayo de 2012.- La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) entregará mañana los premios Safe Social Media, cuyo objetivo es apoyar y enriquecer el proyecto europeo Safe Social Media "Stop Violence in Social Media" y que pretende **prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos**. En esta primera edición han participado colegios de España y de Italia y la entrega de premios será en el **Centro Stucom de Barcelona a las 10:00 horas**. En este acto está previsto que los alumnos de los centros galardonados colaboren e intercambien experiencias.

"**Stop Violence In social media**", <http://es.safesocialmedia.eu/> proyecto bienal financiado por la Unión Europea, en el ámbito del programa Daphne III, programa que mira a prevenir y combatir toda forma de violencia y que tiene como objetivo promover el uso adecuado de los medios de comunicación social por parte de los adolescentes en las escuelas. El proyecto pretende proporcionar un material didáctico aplicable a escuelas de Italia y España el próximo curso.

El concurso se divide en dos categorías:

Categoría individual: El alumno que participe en este concurso deberá desarrollar un trabajo en colaboración con sus padres, tutores, etc. El trabajo deberá abordar la temática "No a la violencia en los medios sociales", "No al ciberacoso", "Por un uso responsable de las nuevas tecnologías", "Por construir una sociedad mejor a través de las nuevas tecnologías", "El uso responsable y seguro de los medios Sociales", entendiéndose por medio social Internet, Videojuegos, Televisión, etc. El trabajo desarrollado deberá contener un mensaje positivo acerca de la temática mencionada.

Categoría Centro de Enseñanza: El centro podrá presentar al menos un trabajo realizados por grupos de alumnos en colaboración con los profesores del centro. El trabajo deberá abordar la temática: "No a la violencia en los medios sociales", "No al ciberacoso", "Por un uso responsable de las nuevas tecnologías", "Por construir una sociedad mejor a través de las nuevas tecnologías", "El uso responsable y seguro de los medios Sociales", entendiéndose por medio social Internet, Videojuegos, Televisión, etc. El trabajo desarrollado deberá contener un mensaje positivo acerca de la temática mencionada.

En esta edición, los ganadores del concurso han sido en la categoría individual, Carlos Alcázar del colegio el Tomillar, de Badajoz, www.attendis.com por "ciberacoso3.jpg".

En la categoría centro de enseñanza, el primer premio ha sido para el colegio La Devesa, Carlet (Valencia) www.colegioladevesa.es por "Lo que a veces parece.avi" y el segundo premio para el centro

Colegio Alcazarén, Valladolid www.colegioalcazaren.es por "Piensa lo que publicas.wmv".

En **Italia**, el otro país que está involucrado en este proyecto a través de la Asociación para la tutela de los menores, se ha llegado a 6.000 adolescentes de un total de 500 centros de formación. Así, por parte del país italiano, el centro ganador ha sido **IT Leonardo Da Vinci di Borgonamero**.

Más información:

Gonzalo Santamaría –CECE- Gonzalo.santamaria@cece.es

Sergio San Martín –CECE- Sergio.sanmartin@cece.es

www.safesocialmedia.eu

@SafeMediaEU

@CECEducacion

Estás en > Inicio > Noticias

NOTICIAS

09/05/2012

Más de 2.500 alumnos aprenden de la mano de CECE a erradicar y prevenir la violencia en las redes sociales e Internet

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos. Para ello, se están llevando a cabo charlas con alumnos de todos los cursos de ESO en las que se les explican aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación on line y prevención de violencia en la red.

En España CECE ya ha dado charlas a unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas. Según explica Sergio San Martín, responsable de CECE en impartir estas charlas, "hasta el momento estamos teniendo una gran participación y acogida por parte de los alumnos. Hemos detectado que, tras los encuentros, los alumnos son más conscientes y responsables del uso de su imagen a través de Internet. Así, vemos como toman más conciencia de sus relaciones on line y ponen más cuidado en no acceder a páginas poco seguras o entablar relación con personas que no son de su entorno".

Con respecto al uso de la violencia, sobre todo a través de los videojuegos, San Martín también ha detectado un cambio de actitud tras recibir la charla. "Al principio no son muy conscientes de la violencia que "consumen" a través de juegos en red o videojuegos, pero después llegan a percibir que la violencia es algo que se aprende y que las actitudes de este tipo pueden llegar a interiorizarse".

Antes de mantener los encuentros con los alumnos, CECE tiene reuniones previas con los profesores para que les expliquen las motivaciones de los alumnos y de esta manera se puedan proporcionar las charlas la máxima eficacia.

MAGISnet

Jueves 9 de Junio de 2011

EL MAGISTERIO ESPAÑOL, DECANO DE LA PRENSA NO DIARIA | FUNDADO EN 1866

MAGISnet PRO

¿Aún no es usuario de Magisnet PRO? [Suscríbese aquí](#)

Quiosco Información Formación Club Magisterio Qué es

MAGISNETPRO-Formación

Focus group

Jóvenes y niños ante la violencia en los medios

POR ESTRELLA MARTÍNEZ
MÁS ARTÍCULOS DE ESTE AUTOR

Última actualización 09/06/2011 @ 08:37:16 GMT+1

José M^o de Moya, director del periódico MAGISTERIO, ha participado en un focus group sobre violencia en los medios de comunicación.

Cece —Confederación Española de Centros de Enseñanza— está detrás de esta iniciativa, pues ha puesto en marcha el proyecto Stop violence on social media, para prevenir y combatir la violencia.

El 6 de junio se reunió este focus group con el objetivo de encontrar la forma en que niños y adolescentes perciben su relación con los medios de comunicación social —donde se incluye internet— y en particular con los contenidos violentos. Es importante llegar a entender el concepto de violencia que tienen los protagonistas del estudio en mente. Los participantes en esta mesa de debate no se centraron en los peligros de la Red, sino en el estudio de una serie de propuestas educativas que resulten eficaces para aliviar el impacto del contenido violento en los medios. Con ello se pretende construir materiales educativos que resulten útiles para los estudiantes, sus padres y los profesores.

¿Te ha parecido interesante esta noticia? Sí (0) No(0)

Comparte esta noticia

Comenta esta noticia

Nombre E-mail

Comentario

Normas de uso
Esta es la opinión de los internautas, no de Magisnet.
No está permitido volver con comentarios contrarios a la ley o injuriantes.

No hagas en la vida on line lo que no harías en la vida off line

Entrevista con Francisco Ruiz Antón, responsable del Centro de Seguridad Familiar de Google.

safe
socialmedia

www.safesocialmedia.eu
http://www.safesocialmedia.eu

Nunca antes en la historia de la Humanidad ha habido tanta disponibilidad de acceso al conocimiento. La afirmación de Francisco Ruiz, nadie le pondrá en duda al referirse a Internet. Pero quien tiene en la red su hábitat natural y es responsable del Centro de Seguridad Familiar de Google, el buscador más utilizado en el mundo, sabe también que "la mayor plataforma de innovación del hombre tiene riesgos si no se utiliza correctamente. Y hay que conocerlos". En su aspecto de distribuidor de contenidos, el gigante Google ha querido dar grandes pasos de compromiso con la sociedad a la hora de facilitar información y herramientas para proteger a los más jóvenes usuarios de Internet. Al mismo tiempo que va desplegando sus dedos, del pulgar al anular, Ruiz enumera lo que en su opinión es necesario hacer para que los jóvenes puedan navegar en Internet dentro de un entorno seguro: Implicación con las nuevas tecnologías de padres y educadores; alertar a las familias de los peligros y ofrecerles consejos de cómo afrontarlos; colaboración entre organizaciones dedicadas a la protección de menores, del sector tecnológico y la administración; y oportunas políticas públicas desde los primeros estadios de la enseñanza.

Desde una postura positiva de acercamiento al uso de Internet y las redes sociales, Safe Social Media (www.safesocialmedia.eu) coincide con los postulados propugnados desde Google. Apoyado parcialmente por fondos de la Comisión Europea, este proyecto se mueve en el terreno de la prevención, pero sobre todo pone el acento en la reducción del impacto de la violencia entre los adolescentes, a través de los social media y con la participación de educadores y padres. Desde 2011, un equipo de especialistas (que incluye al Dr. José Antonio Ruiz San Román de la Universidad Complutense de Madrid) se encarga de la puesta en marcha de una metodología diseñada por Intermedia Consulting (www.intermediaconsulting.org) que estudia el estilo de vida y la propensión de la violencia de los jóvenes y el tiempo que le dedican a videojuegos e Internet. Los resultados que se van conociendo (similares a lo publicados recientemente por la Organización Mundial de la Salud) ponen de manifiesto cómo el uso de las nuevas tecnologías depende del estilo de relación que los jóvenes tienen con sus padres y amigos, de sus valores y experiencias offline precedentes: Internet está cambiando los patrones de conducta, modelos y re-



SHUTTERSTOCK

ferentes, pero las decisiones que los adolescentes toman en los espacios online dependen sobre todo de un conjunto complejo de factores, entre los cuales el contexto familiar y las amistades tienen un rol fundamental.

De ahí que Safe Social Media vuelque sus esfuerzos en orientar hacia el uso responsable de los social media entre los 5.000 alumnos de 30 colegios de toda España (y otros de Italia) donde desarrolla su actividad pedagógica. No obstante, los programas de sensibilización precedentemente aplicados, con frecuencia los adolescentes continúan exponiéndose a contenidos violentos de todo tipo (también a material sexualmente explícito), los cuales pueden confirmarse en los afectados ciertos modelos de rol negativos, que pueden introducirles a adoptar comportamientos agresivos e incluso a confundir la realidad y asimilar tales contenidos como algo normal. En su afán de hacer propio el decálogo de cuatro puntos puesto en valor por Francisco Ruiz de Google, Safe Social Media ve fundamental la implicación de todos los agentes de la sociedad, incluidas las compañías tecnológicas que puedan desarrollar sistemas de control para impedir la filtración de contenidos indeseados.

Navegar seguros

Internet es un caudal de contenidos casi infinito al que se puede acceder de múltiples formas y nos pueden llegar todo tipo de contenidos, buenos y malos. Esto lo tuvo presente Google desde el mismo momento en

que su radio de acción empezó a llegar a todas las partes del planeta. "Si bien el mundo digital forma parte esencial en la vida de las nuevas generaciones, en su forma de relacionarse y compartir, no es menos cierto que para el caso de los menores es importante establecer un control", dice Francisco Ruiz. En este sentido, como el proyecto Safe Social Media aconseja, son los padres quienes deben tomar la iniciativa sobre aquello que les gustaría evitar consumir en sus hijos. Y Google es de esas empresas tecnológicas que ofrece herramientas en sus productos para que los usuarios puedan administrar la seguridad en Internet.

Aunque ningún filtro es resolutivo al 100% en eliminar contenido inadecuado específicamente seleccionado como no deseado, herramientas como SafeSearch son muy eficaces para excluir sitios que incluyan contenido sexual explícito para eliminar los resultados de búsqueda. Por su parte, en YouTube existe un modo de seguridad cuya activación evita en las búsquedas videos con contenidos para adultos o que presenten restricciones de edad, incluso oculta comentarios inaceptables. Pero es que además Google ha creado herramientas para que el usuario pueda informar de contenidos que no deberían aparecer en sitios como YouTube, Blogger, Google Buzz y los álbumes web de Picasa. De esta manera se invita a la comunidad a participar, a contribuir a un bien común como el de la seguridad. Además, estas herra-

mientas contribuyen a generar tranquilidad en los padres, máxime cuando el 42% de los menores españoles utilizan el ordenador en su habitación. Esto no debe ocultar otra estadística más preocupante. Según el análisis preliminar de Safe Social Media sobre 7.000 encuestas realizadas, sólo uno de cada dos adolescentes consultados afirmaba que su padre le daba consejos sobre uso de Internet y los videojuegos. Respecto a esta última forma de ocio electrónico, otro dato va más allá: el 72% nunca o casi nunca juegan con sus hijos videojuegos. Una vez más, peligros como la violencia (en forma de pornografía, promoción de la anorexia o el suicidio) podrían acechar para filtrarse en familias donde la pasividad y la falta de competencias tecnológicas de los padres pueden pasar factura, a veces a muy alto precio.

Actitud positiva

El acercamiento a Internet es una asignatura aún por aprobar para muchos adultos, cuando para los menores es el pan de cada día. "Posiblemente sea la primera vez en la historia del hombre que en general los niños sean más expertos que los padres en algo", manifiesta Javier Rodríguez Zapatero, director general de Google. Es por eso, por la influencia del medio en las vidas de los menores y adolescentes, que los padres deben estar al tanto de la cultura digital. Los expertos aconsejan siempre acercarse al mundo Internet con los ojos y la mente bien abiertos, no sólo en lo que concierne a un interés propio, sino con una idea clara

Los adolescentes continúan exponiéndose a contenidos violentos

Son los padres quienes tienen que tomar la iniciativa sobre sus hijos

de entender y acercarse al ámbito de consumo de contenidos e interacción habituales de los hijos. Para el proyecto Safe Social Media, esta actitud positiva debe prevalecer para crear un clima de confianza, a su vez la mejor forma de orientar a los hijos hacia un consumo responsable de los nuevos medios sociales. En sintonía con esta idea Francisco Ruiz manifiesta que "los padres deben afrontar el uso de Internet desde el conocimiento de su uso. Así podrá acercarse y ganarse confianza de sus hijos, para hablar con ellos de los beneficios de la red y también alertar de los riesgos. Deben ser cómplices".

Animar a los hijos a compartir sus experiencias con los padres, disfrutar juntos en Internet, es una de las claves para evitar futuras situaciones incómodas que sin esa confianza quizá pudiera convertirse en un problema grave. "Eso sí, nunca

prohibir. Frente a prohibir, educar", dice Francisco Ruiz. Hay que tener en cuenta que los hijos crecen y se hacen más independientes, reclaman más espacios donde puedan relacionarse con otras personas sin la intermediación de los padres. Por eso es fundamental que en el momento oportuno se les hayan instruido de normas básicas para detectar los riesgos, especialmente los asociados a compartir información con terceros a través de redes sociales, chat y correo electrónico. No pocas veces se llega a terreno pantanoso desde la ingenuidad e inocencia, cuando los afectados sin darse cuenta pasan una línea roja que no distingue el comportamiento del mundo real del mundo virtual. "Para evitarlo, dice Francisco Ruiz, es tan sencillo como aplicar la máxima de no hagas en la vida online lo que no harías en la vida offline. De igual manera que no dejarías tu dibujo en un parque, no puedes dejar que cualquiera acceda a tus fotos o a tus datos personales a través de Internet. Hay que tener un celo exquisito a nuestra privacidad".

Esta filosofía de no abrir la puerta a desconocidos, basada en el sentido común y una cierta formación, es lo que el proyecto Safe Social Media transmite en sesiones de varias horas a alumnos entre 12 a 17 años. La interacción con los chicos permite a un trainer o especialista conocer sus gustos y motivaciones, su estilo de vida. Debido a la edad, también el nivel y tipo de aleccionamiento es diferente. Creado el "buen rollo", se invita a la clase a reflexionar sobre los modelos beneficiosos y perjudiciales derivados del uso de videojuegos, redes sociales e Internet. Esta experiencia educativa queda posteriormente plasmada en un reportaje, para padres y profesores del centro, en donde se pueden examinar las reacciones de los jóvenes a los temas tratados y cómo afecta a su carácter.

Acciones de este tipo son valoradas por Francisco Ruiz, como "alentadoras. Es una magnífica forma de adquirir hábitos de conducta construidos desde la diferenciación de lo que conviene y no. Iniciativas como la de Safe Social Media son imprescindibles, ya que actúan no sólo en el plano de orientación entre los menores y su relación con las nuevas tecnologías, también en las ventajas que para los padres supone la inmersión en la cultura de Internet, para que desde dentro puedan aprender y compartir con sus hijos".

José María Fillol
y Reynaldo Rivera

6 Magisterio

MIÉRCOLES, 9 DE MAYO DE 2012

Reportaje



Un 72% de los padres nunca o casi nunca comparten sesiones de videojuegos con sus hijos, según la encuesta del proyecto Safe Social Media. MAGISTERIO

Sólo uno de cada tres adolescentes juega alguna vez a videojuegos con sus padres

Safe Social Media y Sony: un exitoso proyecto europeo y una importante empresa concuerdan en la necesidad de la mediación activa de los padres para reducir el consumo de violencia en los juegos.

Manu Villalobos
informacion@magisnet.com

La aparición reciente de la nueva consola portátil de Sony, PS Vita, pone una vez más de relieve el interés que suscitan los videojuegos entre los niños y jóvenes. Esta forma de entretenimiento interactivo supone para ellos la mayor inversión de su tiempo libre, junto con el uso de las redes sociales. Ello ha motivado que diferentes instituciones tengan una especial vigilancia sobre ciertos contenidos que pudieran ser poco recomendables para su consumo en el momento en que los jóvenes disfrutan de su ocio favorito. En esta línea trabaja Safe Social Media (www.safesocialmedia.eu), un proyecto europeo especialmente orientado a la reducción del impacto de la violencia en los adolescentes, a través de los social media, mediante una metodología innovadora: intervenciones educativas basadas en evidencia científica, desarrolladas en las escuelas, con el apoyo de los padres y evaluación de impacto.

A través de su programa pedagógico, elaborado por especialistas en la materia, se promueve el uso positivo y responsable de las redes sociales y de los videojuegos. Sin dejar de estar alerta a las filtraciones indeseadas en los contenidos de los videojuegos, es en esa idea positiva de los mismos en donde Safe Social Media inci-

de. Y en el empeño halla el punto de encuentro con la propia industria que los comercializa.

Empresa responsable

James Armstrong, consejero delegado de Sony Computer Entertainment para España y Portugal, representa a esa parte de la industria del entretenimiento digital que es consciente de la influencia de los videojuegos entre sus usuarios. De ahí que manifieste inmediatamente la adhesión de su compañía al código PEGI, aplaudido también por el proyecto Safe Social Media, el cual trata de facilitar un mecanismo para que los consumidores cuenten con información suficiente sobre los contenidos y edades recomendadas de los productos de software de entretenimiento. "Lo bueno de este código es que orienta sobre el tipo de contenidos que pueden tener. La advertencia es algo importantísimo", manifiesta Armstrong mientras porta entre sus manos una PS Vita, la consola portátil que acaba de lanzar al mercado y de la que se encuentra enormemente orgulloso por la posibilidad de poder jugar "cuándo y cómo quieras con una máquina que introduce prestaciones nunca antes vistas, aparte de poder usar aplicaciones abiertas a un mundo más social y tener conexión 3G".

En este aspecto de abrirse a un mundo lleno de posibili-

Orientación positiva

■ A pesar de que las estadísticas de ventas en España señalan que la mayoría de los juegos que consumimos no contienen escenas violentas, un porcentaje no menor de niños y jóvenes consumen juegos con componentes nocivos. Como reconoce James A. Armstrong, consejero delegado de Sony Computer, "hay bastantes menores que acceden a títulos para mayores de 18 años". Los esfuerzos para informar adecuadamente y evitar estas situaciones se han redoblado en los últimos años desde diferentes frentes. En este frente está la iniciativa privada Safe Social Media (www.safesocialmedia.eu), una plataforma educativa creada para la promoción y la formación de los adolescentes en el uso responsable de los social media (redes sociales y videojuegos) que concentra sus esfuerzos en colaborar con la difusión de una buena orientación preventiva para el mejor uso de contenidos en estos ámbitos. Sin caer en el adoctrinamiento, desde una actitud

constructiva, con métodos pedagógicos y el apoyo de especialistas, la acción de este proyecto respaldado parcialmente por fondos de la Comisión Europea, se desarrolla en 30 colegios de toda España. La metodología utilizada pasa por una encuesta previa a los alumnos de entre 12 y 17 años que contestan anónimamente a cuestiones relacionadas con sus estilos de vida y el tiempo dedicado a videojuegos e internet. El paso posterior son sesiones llevadas a cabo por un trainer o especialista en las que implica a toda una clase a que reflexionen e interactúen con él, haciendo reflexionar sobre los modelos positivos y negativos transmitidos a través de los videojuegos, las redes sociales e internet. De la experiencia llevada a cabo en cada colegio se extrae un informe, para padres y profesores, en donde se recogen conclusiones acerca de las reacciones de los jóvenes, y de cómo pueden influir en su carácter y estilos de vida.

dades, de tener multitud de opciones de conectarnos unos con otros y ampliar el ámbito de socialización recaba Armstrong, y de paso aleja el mito de que los videojuegos aíslan. "Nosotros llevamos muchos

años tratando de conectar las máquinas. Nos hemos dado cuenta del interés por participar del usuario con otros, de interactuar compartiendo logros en los juegos e interesándose por eventos online donde

encuentra a personas con similares inquietudes".

Pero no sólo es en la red donde el concepto social se manifiesta, algunos juegos de Sony lo llevan en su ADN, como los de la serie musical SingStar, que trasladan el karaoke al salón de nuestra casa o los juegos de preguntas y respuestas de la serie Buzz. Son este tipo de videojuegos los que invitan a una diversión sana en grupo de amigos o entre padres e hijos, además de abrir posibilidades de aprendizaje cultural. La combinación de entretenimiento y formación precisamente es la receta ideal que Safe Social Media busca como proyecto para promover el uso de los videojuegos en familia. Sergio Chiarla, formador de Safe Social Media subraya que "es clave para una Educación equilibrada con la edad, que los padres jueguen con los hijos. En el juego nuestros hijos comparten y manifiestan valores y actitudes que necesitamos conocer como padres para orientarles mejor".

Juegos para todos

Aparte de juegos claramente identificables como adecuados, está latente que se cuelen contenidos negativos para el desarrollo personal. Armstrong defiende su terreno y aunque reconoce que existe violencia en algunos videojuegos, "ni mucho menos es el común denominador. El 95% de las ventas de juegos, por no decir más, no corresponden a

juegos violentos. Los hay, como los shooters y hacen mucho ruido. Pero sobre todo abundan juegos para niños, de deportes, de puzzles, de carreras... Lo que menos hay son juegos de violencia".

Lo cierto es que hay detractores de los videojuegos que se

"El 95% de las ventas de juegos, por no decir más, no corresponden a juegos violentos"

James Armstrong recuerda el compromiso de Sony con el juego educativo

aferran al argumento de la violencia para realizar sus críticas. Armstrong prefiere centrarse en ver el lado positivo de lo que hacen compañías como la suya, para recordar el compromiso de Sony con juegos cuyo objetivo no sólo es lúdico, también educativo. "Más que en ningún otro país, hemos dirigido nuestros objetivos hacia un público de edad entre los 8 y 14 años, con la finalidad de ofrecerles juegos que combinen diversión con aprendizaje. PlayEnglish para PSP es un buen exponente de ello, es un entretenimiento educativo a partir de una aventura detectivesca en la que se hace necesario aprender inglés. Tenemos planes para seguir desarrollando en el futuro juegos de este tipo porque la Educación debe estar también presente en los videojuegos".

Hablar y jugar con los hijos

La importancia de un cambio de contexto cultural como sostiene el proyecto paneuropeo Safe Social Media, lo subraya James Armstrong, específicamente en lo referido a las bondades de que los padres jueguen con sus hijos a los videojuegos. "Es una forma directa de conocer el tipo de juego que les gusta, la más cercana al compartir juntos un momento de ocio. Los padres que llenan 40 o 50 años son hoy día más conscientes de ello".

A pesar de todo, los resultados que arrojan las 7.000 encuestas realizadas entre adolescentes por los investigadores de Safe Social Media (2.300 respuestas en España) muestran que un 72% de los padres nunca o casi nunca comparten sesiones de videojuegos con sus hijos. Además, a pesar de los numerosos documentos difundidos hasta la fecha que recomiendan la mediación activa de los educadores, el mismo estudio realizado en 2012 arroja el dato de que sólo uno de cada dos chicos recibe consejo de sus padres sobre el uso que deben de hacer de internet y los videojuegos. Una situación que desde Safe Social Media se anima a invertir desde todos los hogares y que el mismo James Armstrong podría servir como ejemplo a seguir: "siempre he jugado con mis hijos y he disfrutado mucho".

ELMUNDO.es [Buscar](#) [Acceso usuarios](#)

España Mundo Europa Op-Blogs Deportes Economía Vivienda Cultura Toros Ciencia Salud Tecnología Medios Solidaridad

Valencia **Educación infantil** Colegios Colegios internacionales Escuelas infantiles 50 colegios Cursos anteriores

COLEGIO BILINGÜE | 'Stop Violence in Social Media'

Primer premio del concurso europeo 'Safe Social Media' para La Devesa



Imagen de todos los ganadores.

ELMUNDO.es | Valencia
Actualizado sábado 08/06/2012 18:55 horas

Compartir

El pasado 25 de Mayo, el alumnado de tercero de ESO del Colegio Bilingüe La Devesa de Carlet, recibió el primer premio del concurso europeo 'Safe Social Media'.

Noticias más leídas [Blogos más leídos](#) [Últimas noticias](#)

- Nada, molesto con la organización
- Otro Botín es posible
- ¿Pagarán los ciudadanos el rescate?
- Las diferencias de los rescates europeos
- 'Los pechos son nuestras armas'
- Stiglitz cree que el plan no funcionará
- Rajoy: 'El que he presionado he sido yo'
- Un vehículo recorre 100 km sin conductor
- Ahorrar en España, un problema a largo plazo
- Fátima Báñez y el juego Bubble Shooter, en Twitter

[Ver lista completa](#)

Portada [EcoBarras](#) [EcoMotor](#) [EcoAsís](#) [EcoViv](#) [Evasión](#) [EcoTraders](#) [Monitor](#) ¿Eres usuario de elEconomista? [Conéctate](#)

elEconomista.es | Internet [Buscar](#)

Martes, 15 de Mayo de 2012 [Ofrecido por INECONOMIA](#)

Portada Mercados y Cotizaciones Empresas Economía Tecnología Vivienda Opinión Autoridades Servicios Inversor Es el Diario

Curso Online **ANÁLISIS FUNDAMENTAL** 99€ [Gestione su cartera con todos los conceptos y estrategias de inversión](#)

Fecha de inicio: 16 de mayo 2012 DURACIÓN DE 30 DÍAS **PLAZAS LIMITADAS**

IBEX EURUSD I. GENERAL DE DOW ECO10 EURIBOR BRENT [Editar](#)

En EcoDiario.es **En directo | Giro de Italia 10ª etapa: Civitavecchia - Asís (186 km)**

Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet

10/05/2012 - 10:12

Puntúa la noticia: Nota de los usuarios: (0votos)

Tecnología Internet

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

elEconomista.es en Twitter [Seguir a @eleconomistaes](#)

Enlaces relacionados

Gobierno salvadoreño pide apoyo a empresarios para erradicar violencia (2/05)

EcoTablet - ¡Gratis en App Store!
La plataforma más completa de información y servicios económicos

22 al salir de clase

PADRES
Septiembre de 2012

REYNALDO RIVERA
Y MANUEL VILLALOBOS

En colaboración con la Policía Nacional y la Guardia Civil, Tuenti puso en marcha hace dos años el Plan Contigo. Cuenta con información de utilidad y consejos de seguridad para las situaciones y acciones más habituales de la vida cotidiana tanto en Internet como en la calle.

"Desde su creación, la colaboración entre los cuerpos de seguridad y Tuenti y sus usuarios es cada vez más estrecha. Así los usuarios pueden contar con un canal directo a través de Tuenti, ya sea para comunicar incidentes o consultar dudas", aclara sobre esta cuestión Cristóbal Fernández, director de Comunicación de Tuenti una red social que causa furor entre los más jóvenes, que tiene como vicepresidente de desarrollo corporativo a Sebastián Muriel, que anteriormente fue director general de Red.es, organismo del Gobierno creado para fomentar el uso de internet y las nuevas tecnologías.

"La página cuenta con más de 75.000 seguidores y detrás hay un equipo de ciberagentes especializados que atienden cada consulta y petición de ayuda. En este tiempo han conseguido concienciar a los usuarios para que hagan un uso responsable de las redes sociales a través de diferentes campañas que promueven consejos y recomendaciones para que el usuario sepa hacer un uso seguro y responsable de Internet y

Tuenti, una apuesta por el compromiso

Tuenti es todo un fenómeno entre los jóvenes españoles, que pasan muchas horas al día compartiendo archivos, contemplando vídeos y relacionándose con sus amigos a través de esta red social. ¿Sería éste un motivo de alerta para los padres? Aunque conviene estar al tanto de lo que hacen nuestros hijos, alivia saber que en cuestiones de seguridad, Tuenti extrema las precauciones.



www.safesocialmedia.eu

otro tipo de conflictos". La mejor vía para asegurar que los jóvenes hacen un uso seguro de estas herramientas sociales es "la confianza, la concienciación y la educación". Es tarea de padres y educadores "aprender junto a sus hijos a utilizar las redes sociales, confiar en que vayan a hacer un uso correcto y seguro de ellas y guiarlos en cualquier duda o problema que les pueda surgir". Con el propósito de educarles responsablemente, Safe Social Media dirige sus intervenciones pedagógicas para un uso adecuado de nuevas tecnologías, fortaleciendo el sentido de la amistad, el carácter, y la personalidad. Además, la intervención educativa se dirige conjuntamente tanto a padres como a profesores y adolescentes por lo que refuerzan en casa lo aprendido en la escuela gracias al consejo y ejemplo de sus padres.

Dependiendo de la edad del menor, lo mejor es que "sus padres estén también en Tuenti para conocer lo que hacen y participar con un perfil propio, pero desde una distancia prudente y respetando la propia privacidad del menor".

PORTAL TIC.es | INTERNET

martes, 26 de junio 2012 editado por gabriel wales

IBM SmartCloud Enterprise

Accede a nuestro podcasta

Regístrate ahora

Buscar...

INTERNET | GADGETS | VIDEOJUEGOS | SOFTWARE | EMPRESAS | MOVILIDAD | ADMINISTRACIÓN | SECTOR | BLOGS | VIDEOS | JUEGOS

Incluye G Data BankGuard - para una banca online segura

A TRAVÉS DE LA CECE
Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet

Directorio Confederación Española Centros Enseñanza Safe Social Media Internet Sergio San Martín

Deja tu comentario

COMPARTE ESTA NOTICIA

8

Share



Foto: EUROPA PRESS Ampliar foto

MADRID, 10 May. (EUROPA PRESS) - La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

Nokia Lumia 710 con la Tarifa @M por 0€

Llávatelo

Gestión anuncios

Guarda la Foto

TELECINCO.es mas Regístrate | Conectar | A-Z | Guía TV Busca

informativostelecinco.com

Inicio · Lo último · Nacional · Economía · **Internacional** · Sociedad · Deportes · + secciones · En la tele

ES NOTICIA > · Prima de riesgo · La Roja · G-20 · Grecia · Carlos Dívar · Egipto · Trailers · Lo + visto · Blogs

Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet

10.05.12 | 10:05h · EUROPA PRESS | MADRID

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

En este sentido, se están llevando a cabo charlas con alumnos de todos los cursos de ESO en las que se les explican aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación online y prevención de violencia en la red, según informa la CECE.

El responsable de impartir la sesión de CECE, Sergio San Martín, ha explicado que tras los encuentros "han detectado que los alumnos son más conscientes y responsables del uso de su imagen a través de Internet" y han visto "como toman más conciencia de sus relaciones online y ponen más cuidado en no acceder a páginas poco seguras o entablar relación con personas que no son de su entorno".

Martín ha destacado que con respecto al uso de la violencia, sobre todo a través de los videojuegos, "al principio no son muy conscientes de la violencia que consumen a través de juegos en red o videojuegos, pero después llegan a percibir que la violencia es algo que se aprende y que las actitudes de este tipo pueden llegar a interiorizarse".

Antes de la celebración de estas charlas, la CECE ha tenido reuniones con los profesores para que les expliquen las motivaciones de los alumnos y poder personalizar las charlas lo máximo posible. Además

COMPARTIR

0 0 0

Recomendar · Twittear · correo

Más redes

¿Eres nuevo aquí? Regístrate | Iniciar sesión | Ayuda Haz de Y! tu página de inicio Correo | Mi Y! | Yahoo!

YAHOO! NOTICIAS ESPAÑA Busqueda Buscar en la Web

ePOSTEPAY. LA DIGITALE FATTA PER SMARTPHONE E TABLET.

PORTADA · ESPAÑA · POLÍTICA · MUNDO · SOCIEDAD · ECONOMÍA · DEPORTES · **TECNOLOGÍA** · CIENCIA · CULTURA · INSÓLITAS · BLOGS · YAHOO! REPORTE

VIDEO/AUDIO · FOTOS · MÁS POPULARES · TEMAS

Yahoo! Ahora con amigos
Descubre noticias, videos y mucho más en base a lo que tus amigos leen y ven. Publica tu propia actividad y mantén el control total. Entra en Facebook

Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet

A través de la CECE

europa press Europa Press - jue, 10 may 2012

Recommend · Twittear (12) · Sharo 1 · Correo electrónico · Imprimir

MADRID, 10 (EUROPA PRESS)

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

Más de 2.500 alumnos aprenden a prevenir la violencia en las redes sociales e Internet

Date: 05/11/2012



La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo [Safe Social Media](#), cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos.

Para ello, se están llevando a cabo charlas con alumnos de todos los cursos de ESO en las que se les explican aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación en línea y prevención de violencia en la red.

En España CECE ya ha dado charlas a unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas. Según explica Sergio San Martín, responsable de CECE en impartir estas charlas, "hasta el momento estamos teniendo una gran participación y acogida por parte de los alumnos. Hemos detectado que, tras los encuentros, los alumnos son más conscientes y responsables del uso de su imagen a través de Internet. Así, vemos como toman más conciencia de sus relaciones on line y ponen más cuidado en no acceder a páginas poco seguras o entablar relación con personas que no son de su entorno".

Con respecto al uso de la violencia, sobre todo a través de los videojuegos, San Martín también ha detectado un cambio de actitud tras recibir la charla. "Al principio no son muy conscientes de la violencia que "consumen" a través de juegos en red o videojuegos, pero después llegan a percibir que la violencia es algo que se aprende y que las actitudes de este tipo pueden llegar a interiorizarse".

Antes de mantener los encuentros con los alumnos, CECE tiene reuniones previas con los profesores para que les expliquen las motivaciones de los alumnos y, de esta manera, se puedan personalizar las charlas lo máximo posible.

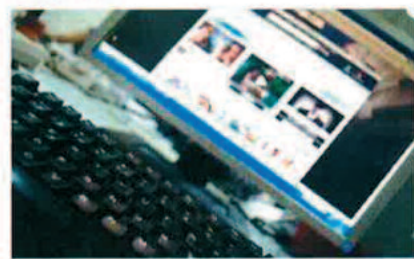
En Italia, el otro país que está involucrado en este proyecto a través de la Asociación para la tutela de los menores, se ha llegado a 6.000 adolescentes de un total de 500 centros de formación.

Además de las sesiones formativas, el proyecto Safe Social Media ha puesto en marcha un concurso de vídeos y material multimedia en el que se premiarán los trabajos de dos centros educativos, uno español y otro italiano. La ceremonia de entrega será el próximo día 25 de mayo en el centro Stucom de Barcelona. En este acto está previsto que los alumnos de los centros galardonados colaboren e intercambien experiencias.

[Results](#)

[Exit](#)

Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet



Europa Press
 10/05/2012
[Mi piace](#) 0
[Twitter](#) 1
[Comentarios](#) 0

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

El 90% de los niños se conectan antes sin internet
 Los menores españoles se inician en el uso del móvil con 10 años
 En este sentido, se están llevando a cabo charlas con alumnos de todos los cursos de ESO en las que se les explican aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación online y prevención de violencia en la red, según informa la CECE.





entre ESTUDIANTES
EDUCACIÓN, ESTUDIOS Y COO

PORTADA | BIBLIOTECA | NOTICIAS | ANUNCIASTE | TENGA | CONTACTO

CESMA
ESCUELA DE NEGOCIOS

Pº de la Habana 43 (Madrid)
91.458.33.33

Más información

Noticias

Jóvenes e Internet

Charlas personalizadas para prevenir la violencia en redes sociales

El proyecto europeo «Safe Social Media», cuyo principal objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos, cuenta en España con el apoyo de la Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE). Este organismo es el encargado de mantener charlas con alumnos de todos los cursos de la ESO, en las que se analizan aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación on line y prevención de violencia en la red.



MARCA.COM SPORTS START HERE

Otras ediciones Cataluña Comunidad Valenciana Andalucía País Vasco Participa en Expansión.com Inicia sesión Regístrate

Viernes, 25.05.2012

Expansión.com
Por Expansión.com como tu página de fondo

Expansion **NUOVO** Mercados Expansion en **ORBYT.**

Mi dinero Empresas Economía Sociedad Opinión Jurídico Directivos Tendencias Emprendedores&Empleo Noticias cotizaciones

IBEX35 6.527,8 (+1,45%) I.G. BOLSA MADRID 663,5 (-0,97%) DOW JONES 12.481,0 (-0,17%) EURO STOXX 2.128,0 (-0,13%)

Titulares Servicio de noticias de agencias

EMPRESAS

Banca TMT Energía Inmobiliario y Construcción Transporte y Turismo Automoción e Industria Distribución

BOLSAS

ECONOMÍA

Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet

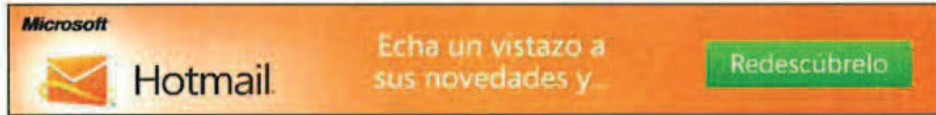
10/05/2012 EUROPA_PRESS
MADRID. 10 (EUROPA PRESS)

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes

50 GRUPO EULEN
50 ANIVERSARIO 1962-2012

Lo + leído Lo + valorado Lo + comentado

1. Moody's deja a casi toda la banca española en bono basura
2. Los valores de Hódar: ACS; CaixaBank; Ferrovial e IAG
3. Cinco preguntas clave para entender la decisión de Moody's



Microsoft
Hotmail
Echa un vistazo a sus novedades y...
Redescubrela

Más [Página principal](#) [Hotmail](#) [Mi MSN](#)

Haz MSN tu página de inicio
[Opciones](#) | [Iniciar Sesión](#)

msn TECNOLOGÍA

MSN Tecnología | Web

Search for

bing

Buscar

Seguir

INICIO [MUNDO MICROSOFT](#) [BLOG CTRL+](#)

[windows phone apps](#) [internet seguro](#) [skype](#) [apps de msn](#) [día de la oficina en casa](#) [la nube](#)

europapress.es. Actualizado: 10/05/2012

Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

MADRID. 10 (EUROPA PRESS)

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

En este sentido, se están llevando a cabo charlas con alumnos de todos los cursos de ESO en las que se les explican aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación online y prevención de violencia en la red, según informa la CECE.

El responsable de impartir la sesión de CECE, Sergio San Martín, ha explicado que tras los encuentros "han detectado que los alumnos son más conscientes y responsables del uso de su imagen a través de Internet" y han visto "como toman más conciencia de sus relaciones online y ponen más cuidado en no acceder a páginas poco seguras o entablar relación con personas que no son de su entorno".



iCmedia.net
Federación de Asociaciones de Consumidores y Usuarios de los Medios
Inicio [¿Qué es iCmedia?](#) [Proyectos y actividades](#) [Publicaciones](#) [Sala de Prensa](#) [Opinión](#) [Contacto](#)

Best Practice para la prevención de la violencia en los Social Media

Publicado por [Ana Muñoz](#) el 27 mayo, 2011

El pasado 13 de mayo, en el Congreso Internacional de Comunicación y Educación que organizó la Universidad Autónoma de Barcelona, Reynaldo Rivera (CEO de InterMedia Consulting) presentó una síntesis de las principales recomendaciones científicas utilizadas en el diseño del intervento educativo y la metodología a aplicar en la evaluación de impacto del proyecto Safe Social Media.



El proyecto Safe Social Media, financiado con el apoyo de la Comisión Europea, reducirá (a través de un curso destinado a padres, educadores y adolescentes) la exposición y el impacto de la violencia (cyberbullying, racismo, etc.) que los adolescentes encuentran en los medios interactivos (redes sociales y videojuegos). El diseño de la intervención integrará la evidencia científica reciente y las principales experiencias Europeas en el área, e incluirá el desarrollo de un set de indicadores que permitan evaluar el impacto del programa.

QUIÉNES SOMOS QUÉ HACEMOS PROYECTOS RECURSOS NEWS CONTACT



ENTRE PROFESIONALES DE LA EDUCACIÓN



Safe Social Media

Me gusta

Compartir

6

Twitter

0

¿Qué piensan los profesores que han participado de Safe Social Media?



Con el objetivo de mejorar el plan educativo y conocer la opinión de los profesores sobre las sesiones formativas, el material utilizado, los argumentos tratados y la recepción de los alumnos... les invitamos a responder a una encuesta para recoger información útil, evaluar el impacto, y optimizar el programa. [Recogemos a continuación algunas de las respuestas](#)

[recibidas llenas de elogios y buenas propuestas:](#)



Safe Social Media

Escrito por Jaime Sz-Carpintero



Me gusta

Compartir

1

Twitter

1

Agenda Digital para Europa: Nueva estrategia para una Internet más segura y con mejores contenidos para niños y adolescentes



La Comisión Europea ha establecido un [plan para dar a los niños las habilidades y herramientas digitales necesarias](#) para que puedan beneficiarse plenamente y de forma segura del mundo digital.

Internet no fue diseñada pensando en los niños, pero hoy en día el 75% de ellos utilizan Internet, y un tercio lo hace a través del móvil. La nueva estrategia pretende promover un mercado de contenidos online interactivos, creativos y educativos apropiado para los niños, a través de la Comisión Europea y en colaboración con los Estados miembros, los operadores de telefonía móvil, los fabricantes de teléfonos móviles y los proveedores de servicios de redes sociales.

¿Eres nuevo aquí? Regístrate | Iniciar sesión | Ayuda Haz de Y! tu página de inicio Correo | Mi Y! | Yahoo!

YAHOO! FINANZAS ESPAÑA

INICIO INVERTIR **NOTICIAS** MI CARTERA FINANZAS PERSONALES DIVISAS RENTA 2011 BLOGS

TODAS LAS NOTICIAS EN VIDEO BOLSA EMPRESAS RESULTADOS ANÁLISIS BURSÁTIL DIVISAS SECCIONES FOTOS TEMAS

mar, 15 may 2012, 18:17 CEST - Mercados españoles cerrados en 1 hr 12 min

NUEVA SECCIÓN Consulta el calendario laboral de tu localidad

Más de 2.500 alumnos de la ESO aprenden a erradicar y prevenir la violencia en Internet

europa press

Europa Press - jue, 10 may 2012 10:12 CEST

MADRID, 10 (EUROPA PRESS)

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) participa como socio en España en el proyecto europeo Safe Social Media, cuyo objetivo es prevenir y erradicar la violencia entre los jóvenes en el contexto de las redes sociales y los videojuegos mediante charlas de las que se han beneficiado unos 2.500 alumnos en un total de 25 colegios de todas las Comunidades Autónomas.

En este sentido, se están llevando a cabo charlas con alumnos de todos los cursos de ESO en las que se les explican aspectos básicos de seguridad, protección de la imagen y reputación online y prevención de violencia en la red, según informa la CECE.

ASSOCIAZIONE NAZIONALE FAMIGLIE NUMEROSE

VENDO FORD GALAXY 1.9 TDI ANNO 2004 • 23/05/2012 E' ARRIVATO GIACOMO FIGLI

ANFN ADEIRISCE A

CHI SIAMO
 L'associazione
 La nostra storia
 La carta dei valori
 Il nostro logo
 Lo statuto

Il consiglio
REFERENTI NAZIONALI CONVENZIONI
 Referenti Nazionali Convenzioni

LE NOSTRE SEDI

ANFN SOSTIENE SAFE SOCIAL MEDIA

Anche ANFN aderisce a Safe Social Media - progetto internazionale volto a prevenire e combattere la violenza presente nei social media.

250 classi di oltre 50 scuole medie e superiori italiane, 6.000 adolescenti coinvolti con i loro genitori e insegnanti in più di 90 sessioni formative organizzate in dieci regioni. Questi i numeri del programma educativo, promosso da Davide.it, associazione per la tutela dei minori online, in collaborazione con i partner Intermedia Consulting e Cece (Confederación Española de Centros de Enseñanza) e sostenuto dall'Unione europea nell'ambito di Daphne III.

Safe Social Media ha ottenuto un analogo risultato anche in Spagna, dove è stato proposto con i medesimi contenuti.

Oltre alle sessioni formative tenute nelle scuole i ragazzi hanno partecipato, in gruppi o individualmente, a un concorso a premi proposto per arricchire l'intervento educativo che ha permesso di riflettere in maniera approfondita sugli argomenti trattati. Le due classi vincitrici, una italiana e una spagnola, si incontreranno a Barcellona il 25 maggio durante un incontro che si preannuncia come una grande occasione di approfondimento e condivisione sia per gli studenti che hanno partecipato al progetto Safe Social Media, che per gli insegnanti che li hanno accompagnati in questa avventura.

Soddisfazione non solo per i numeri, ma anche per la qualità dei contenuti proposti: questo emerge dalle opinioni di insegnanti e genitori, raccolte tramite somministrazione di questionari e dai primi risultati dell'indagine sui ragazzi che si sta conducendo per valutare l'impatto del programma educativo. I risultati definitivi verranno resi pubblici al termine del progetto.

Per ulteriori informazioni sul progetto vai al sito www.safesocialmedia.eu in cui è stata predisposta una sezione per promuovere tutti i progetti su temi affini, primo passo per la costruzione di una rete per futuri scambi e collaborazioni.

Grazie per l'attenzione,
 Lo staff di Safe Social Media

23/05/2012

Città Nuova ONLINE



Bambini sicuri sui social media

14-10-2012 di Eloisa De Felice

Fonte: [Città Nuova](#)

Troppi pericoli si nascondono nel Web per i più piccoli. Come aiutarli a difendersi? E quali regole devono fissare i genitori? Ne parliamo con Francesca Ranni, coordinatrice del progetto [Safe Social Media](#) per l'associazione ["Davide.it"](#)



I bambini sono oggi nativi digitali. Sembrano conoscere il mondo virtuale del web e cosa farci quasi di default. Ma questo spazio non sempre è un luogo adatto a loro, alle loro giovani menti, alla loro età, alla loro inesperienza del mondo, quello reale. Spesso i genitori temono quello che possono fare in Rete tutto il giorno. Ma da una parte non riescono, o non vogliono, staccarli dagli schermi e dall'altra, troppo spesso, non sanno come difenderli durante la navigazione.

Sensibilizzare figli e genitori a un uso consapevole di questi strumenti si può. È l'ambizioso obiettivo che si pone il progetto "[Safe Social Media](#)". Abbiamo incontrato la dott.ssa Francesca Ranni, coordinatrice del progetto per l'associazione "[Davide.it Onlus](#)", capofila del progetto, che ci ha spiegato meglio in cosa consiste.

In cosa consiste "Safe Social Media"?

«Safe Social Media è un progetto finanziato dal programma dell'Unione europea *Daphne III* e mira a prevenire e combattere la violenza presente nei social media, strumenti oggi sempre più utilizzati da bambini e ragazzi. Iniziato a gennaio 2011, è promosso da tre organizzazioni: l'associazione "Davide.it", che da anni si occupa di tutela dei minori online, con sede a Torino, "Intermedia consulting", con sede a Roma e l'organizzazione spagnola "Cece". Finora ha visto coinvolti 6 mila adolescenti di oltre cinquanta scuole medie e superiori italiane, con i loro genitori e insegnanti. Un percorso analogo è stato fatto in Spagna».

Parliamo dei pericoli online: quali sono quelli più prossimi ai bambini e come evitarli?

«Le nuove tecnologie sono una grande risorsa, ma comportano anche dei rischi, perché è più semplice entrare in contatto con contenuti violenti, nocivi, per i quali i ragazzi non possiedono ancora i giusti strumenti d'interpretazione. Il discorso vale sia per Internet che per i videogiochi. Sui social network occorre scegliere con cura le persone con cui entrare in relazione e pensare bene prima di postare foto e commenti: tutto ciò che si mette su Internet rimane per

Vi siete mai chiesti del perché usiamo i social media? Del perché questi sono pericolosi? Ce lo siamo chiesti anche noi molte volte, però non abbiamo avuto risposte concrete, da persone esperte, ma solo consigli di amici (tante volte anche sbagliati...) però, noi ragazzi della "Corrado Melone" abbiamo avuto la fortuna di aderire ad un progetto europeo il "Safe Social Media" sulla influenza dei social network sui giovani e sulla protezione dai pericoli dei media. Il progetto prevedeva la compilazione di un test online, l'incontro a scuola con un formatore e infine la partecipazione ad un concorso in gemellaggio con alcune scuole spagnole. Dal giorno 13 Febbraio per due intere settimane le 16 terze medie della scuola sono andate in sala informatica per la compilazione online di alcuni test. All'inizio eravamo un po' incuriositi anche perché non sapevamo che domande ci avrebbero posto. I nostri professori ci avevano detto che alcune sarebbero state molto intime, ma per fortuna il questionario era anonimo. Le domande erano tante e molto varie, infatti spaziavano dai videogiochi al sesso. Per me questo progetto è stato utile perché molti ragazzi della mia età passano troppe ore su questi social network estraniandosi dalla vita reale, ed i questionari mi hanno aiutato a riflettere sui pericoli di certi nostri comportamenti: è un progetto da far svolgere in ogni scuola. Il 27 ed il 28 febbraio il nostro formatore, il professor Sergio Costa, ci ha

L'influenza dei social network sui giovani e sulla protezione dai pericoli dei media La "Corrado Melone" in Europa con il progetto Safe Social Media



informazioni a persone sbagliate. Gli oggetti a noi più vicini e più comuni sono il cellulare ed internet. Per il primo, i pericoli sono limitati, ma facendo una media della popolazione italiana, pensate che tutti ne possediamo uno e mezzo! Del secondo invece dobbiamo parlare un bel po' perché è il più

pericoloso se non usato in maniera responsabile ed adeguata. Molte volte, però, è indispensabile, utile per ricerche scolastiche, per la raccolta di informazioni, per soddisfare curiosità, per parlare gratis con persone che si trovano al di là del mondo, insomma una risorsa preziosa per la comuni-

cazione, per tenersi in contatto con persone che hai la possibilità di vedere solo in questo modo. Parliamo però anche di Facebook... se ne sente parlare in pratica tutti i giorni, in qualsiasi pubblicità trovi scritto sotto "seguici su Facebook" insomma in questo mondo ormai chi non ha Facebook non

è nessuno. Specialmente fra noi giovani, ormai si contano sulle dita di una mano i ragazzi di una scuola che non sono iscritti. Personalmente a me non interessa molto, ma è l'unico mezzo che ho per parlare con le mie amiche che sono lontane e che vedo pochissimo, ma anche per tenermi al passo con i tempi, anche perché Facebook se usato in maniera giusta, non fa male, certo se ne abusiamo e ci stiamo giornate intere diventando una specie di vizio che è difficile togliersi. Molte volte è anche la causa di divorzi, come accade in Inghilterra. In Italia siamo circa 61 milioni di abitanti e di questi, circa 37 milioni hanno internet e 20 milioni invece sono iscritti ad un social network. I motivi per il quale la gente usa Facebook sono diversi, per esempio per mostrare agli altri la propria presenza, per giocare, per comunicare e conoscere altre persone e infine il motivo principale è... impie-

ciarsi degli affari altrui, eh sì... a chi di voi non piace spettegolare? Farsi gli affari degli altri? Questo è il mio caso! Però, anche se può essere un momento di svago, bisogna stare attenti, noi e i nostri genitori. Ovvio che tante volte i genitori ci "rompono" quando si mettono lì a guardare a chi scrivi, che fai, ma, credetemi, lo fanno per la nostra sicurezza, per proteggerci dagli "animali" della rete. Ecco a voi piccoli trucchetti per evitare grandi problemi: a) bisogna fare molta attenzione agli sconosciuti che vi mandano delle richieste di amicizia; b) non si devono pubblicare foto personali perché ciò che si pubblica sul web diviene "proprietà della rete", non si può più cancellare e rimane impresso per sempre; c) se accadono cose spiacevoli vanno riferite immediatamente a un conoscente oppure a un genitore; ad esempio, se scoprite che qualche persona si spaccia per voi perché vi hanno sottratto la password, dovete assolutamente sporgere denuncia alla polizia postale che svolge esclusivamente questo lavoro; d) internet è anche la causa del cyber bullismo, se ricevete minacce, intimidazioni, molestie, non esitate a riferirlo ad un adulto perché solo parlando si risolvono i problemi. Per concludere l'incontro con il formatore, abbiamo svolto anche un test nel quale era sintetizzato cosa pensiamo noi ragazzi della violenza. Credetemi, dopo quell'incontro ho sempre gli occhi aperti su chi mi invia richieste d'ami-

Una parte della struttura diventerà un centro per l'associazionismo culturale
Ristrutturazione della casa di Rossellini

Viaggio premio a Barcellona per gli alunni del "Leonardo da Vinci" di Borgomanero

«Noi, la classe prima dell'Istituto Tecnico "Leonardo da Vinci" di Borgomanero, abbiamo partecipato al progetto Safe Social Media, proposto dall'Unione Europea al fine di far conoscere i rischi, i pericoli e le potenzialità della rete e dei nuovi media, soprattutto rispetto ai contenuti violenti. Abbiamo vinto il concorso collegato al progetto per l'impegno nel divulgare le finalità e i contenuti del progetto (www.safesocialmedia.eu).

A febbraio abbiamo assistito alla conferenza di Safe Social Media; il 30 marzo abbiamo organizzato a Borgomanero la serata "Sai che cosa fa tuo figlio in Internet?", patrocinata dal Comune di Borgomanero e dedicata a genitori ed educatori; ad aprile, infine, abbiamo tenuto una lezione agli alunni della Scuola media di Borgomanero per insegnare l'uso consapevole di Internet e delle nuove tecnologie.

Grazie al nostro impegno, abbiamo vinto un viaggio di tre giorni per tutta la classe a Barcellona, dove abbiamo incontrato la classe spagnola vincitrice del concorso in Spagna.

Il giorno 23 maggio abbiamo preso l'aereo Malpensa - Barcellona insieme alle docenti Claudia Faccin e Anna Vanoli e insieme a una responsabile del progetto dell'Associazione Davide.it di Torino.

Abbiamo visitato Plaza Catalunya, il mercato e le Ramblas e al-



Studenti dell'itis a Barcellona

la sera siamo usciti a bere qualcosa tutti insieme.

Giovedì 24 abbiamo visitato la città a bordo del bus turistico scoperto. Abbiamo visto le bellezze più caratteristiche di Barcellona: la Sagrada Família, Parc Güell di Gaudí, il quartiere Olimpico, il Montjuïc e il Camp Nou.

Verso la fine della giornata siamo riusciti anche a fare il bagno nel mare alla Barceloneta.

Alla sera abbiamo incontrato i ragazzi spagnoli e insieme siamo usciti a vedere la spettacolare fontana Magica in Plaza Espanya.

Venerdì 25 abbiamo partecipato alla premiazione e all'evento conclusivo del progetto insieme alla classe vincitrice spagnola.

Durante questo incontro abbiamo confrontato i nostri lavori,

proiettando i nostri video e abbiamo spiegato le attività svolte; la stessa cosa ha poi fatto la classe spagnola. Infine ci siamo confrontati sui risultati dell'indagine condotta su 6000 adolescenti italiani e spagnoli sull'uso del media.

Dopo la conferenza è stato offerto un rinfresco seguito da un'intervista ad alcuni di noi per sapere che cosa avevamo capito dopo questa esperienza.

Alla sera siamo rientrati in Italia.

Siamo molto soddisfatti di aver partecipato e vinto; abbiamo imparato che con l'impegno si possono raggiungere ottimi risultati e che confrontandoci con coetanei provenienti da paesi stranieri si arricchisce il proprio bagaglio culturale.

La metamorfosi di Kafka nella versione degli studenti del don Bosco



La "Metamorfosi" nell'interpretazione degli studenti del Liceo Linguistico Europeo Don Bosco

Alle 21 di venerdì 8 giugno presso il Teatro Rosmini di Borgomanero, gli alunni della classe 5ª del Liceo Linguistico europeo del Collegio Don Bosco porteranno in scena "La Metamorfosi", un riadattamento del testo di Franz Kafka scritto da Giovanni Siniscalco, che ha guidato gli studenti in un percorso di ricerca di espressività culminato nella realizzazione dello spettacolo.

Accanto ai due temi più significativi e conosciuti di Kafka, l'alienazione che la società impone agli individui e il rapporto problematico con la famiglia, questa messa in scena propone una conclusione nuova, resa possibile da una inaspettata forza evocativa e simbolica.

L'interesse per questo spettacolo è molto, anche perché è il coronamento di un'esperienza formativa

innovativa, coordinata dalla professoressa Stefania Carniel: questo percorso, che ha visto gli studenti impegnati ad utilizzare le proprie competenze su più fronti, sarà infatti il punto di partenza per il colloquio dell'esame di stato, come alternativa alla tradizionale tesina.

Oltre ad illustrare il progetto, alla commissione d'esame gli studenti sottoporranno un dvd con le riprese dello spettacolo, il backstage, le prove e alcune interviste con approfondimenti sull'autore, l'opera e le metodologie di lavoro utilizzate.

L'operazione rientra nelle sperimentazioni formative in atto al Don Bosco, al fine di fornire ai propri studenti competenze spendibili nel mondo del lavoro e universitario, ben oltre le tradizionali conoscenze acquisite nel mondo della scuola.

L'itis Leonardo da Vinci ha vinto il concorso progetto italo-spagnolo Safe



I protagonisti del concorso

L'Istituto Tecnico Leonardo da Vinci si è classificato al primo posto nel concorso nazionale indetto all'interno del Progetto Safe Social Media e promosso da Italia e Spagna. Il premio è rappresentato da un viaggio che gli studenti delle prime dell'indirizzo Tecnologico effettueranno dal 23 al 25 maggio a Barcellona.

Il giorno 25, presso il Centre d'Estudis Stucorn di Barcellona, avverrà poi l'incontro e lo scambio di esperienze con la classe che ha vinto l'analogo concorso in Spagna.

Per arrivare a questo gratificante risultato i ragazzi hanno seguito un percorso di formazione sulle nuove tecnologie informatiche e sui rischi della navigazione in rete; hanno quindi promosso, attraverso il metodo a noi "caro" della promozione partecipata, una serata informativa rivolta ai genitori degli studenti della scuola che si è svolta il 30 marzo all'auditorium in via Aldo Moro a Borgomanero. In aprile, hanno tenuto una conferenza presso le scuole medie di Borgomanero al fine di por-



tare la loro esperienza e informare i più giovani sui pericoli della navigazione in rete.

Tutto il lavoro è stato documentato in un video che è poi stato inviato per la partecipazione al concorso.

La giuria ha premiato l'operato dei ragazzi esprimendo il seguente giudizio: "L'educazione partecipata (organizzazione eventi documentata con video e storyboard) - Prina Industriale IT Leonardo Da Vinci di Borgomanero, prof.ssa Claudia Faccin. Per l'importante e ar-

ticolato lavoro di Peer education, prona di eccellente comprensione e rielaborazione dei contenuti; la partecipazione attiva di tutti gli studenti; l'ottima attività di promozione del progetto nelle altre classi e presso la cittadinanza; l'alta qualità di documentazione del lavoro svolto.

Grande merito va alla collega, professoressa Claudia Faccin, che ha creduto fermamente nel progetto e che è riuscita a coordinare un nutrito gruppo di studenti provenienti da classi diverse.

Viaggio premio a Barcellona per gli alunni del "Leonardo da Vinci" di Borgomanero

«Noi, la classe prima dell'Istituto Tecnico "Leonardo da Vinci" di Borgomanero, abbiamo partecipato al progetto Safe Social Media, proposto dall'Unione Europea al fine di far conoscere i rischi, i pericoli e le potenzialità della rete e dei nuovi media, soprattutto rispetto ai contenuti violenti. Abbiamo vinto il concorso collegato al progetto per l'impegno nel divulgare le finalità e i contenuti del progetto (www.safesocialmedia.eu).

A febbraio abbiamo assistito alla conferenza di Safe Social Media; il 30 marzo abbiamo organizzato a Borgomanero la serata "Sai che cosa fa tuo figlio in Internet?", patrocinata dal Comune di Borgomanero e dedicata a genitori ed educatori; ad aprile, infine, abbiamo tenuto una lezione agli alunni della Scuola media di Borgomanero per insegnare l'uso consapevole di Internet e delle nuove tecnologie.

Grazie al nostro impegno, abbiamo vinto un viaggio di tre giorni per tutta la classe a Barcellona, dove abbiamo incontrato la classe spagnola vincitrice del concorso in Spagna.

Il giorno 23 maggio abbiamo preso l'aereo Malpensa - Barcellona insieme alle docenti Claudia Faccin e Anna Vanoli e insieme a una responsabile del progetto dell'Associazione Davide.it di Torino.

Abbiamo visitato Plaza Catalunya, il mercato e le Ramblas e al-



Studenti dell'itis a Barcellona

la sera siamo usciti a bere qualcosa tutti insieme.

Giovedì 24 abbiamo visitato la città a bordo del bus turistico scoperto. Abbiamo visto le bellezze più caratteristiche di Barcellona: la Sagrada Família, Parc Güell di Gaudí, il quartiere Olimpico, il Montjuïc e il Camp Nou.

Verso la fine della giornata siamo riusciti anche a fare il bagno nel mare alla Barceloneta.

Alla sera abbiamo incontrato i ragazzi spagnoli e insieme siamo usciti a vedere la spettacolare fontana Magica in Plaza Espanya.

Venerdì 25 abbiamo partecipato alla premiazione e all'evento conclusivo del progetto insieme alla classe vincitrice spagnola.

Durante questo incontro abbiamo confrontato i nostri lavori,

proiettando i nostri video e abbiamo spiegato le attività svolte; la stessa cosa ha poi fatto la classe spagnola. Infine ci siamo confrontati sui risultati dell'indagine condotta su 6000 adolescenti italiani e spagnoli sull'uso del media.

Dopo la conferenza è stato offerto un rinfresco seguito da un'intervista ad alcuni di noi per sapere che cosa avevamo capito dopo questa esperienza.

Alla sera siamo rientrati in Italia.

Siamo molto soddisfatti di aver partecipato e vinto; abbiamo imparato che con l'impegno si possono raggiungere ottimi risultati e che confrontandoci con coetanei provenienti da paesi stranieri si arricchisce il proprio bagaglio culturale.

Scuola I ragazzi hanno raccolto ed elaborato dati sui giovani "internauti"
Web, l'Itis vince concorso Ue
 Agli studenti di 1ª come premio un viaggio a Barcellona



BORGOMANERO - La classe 1ª dell'Istituto tecnico "Leonardo da Vinci" di Borgomanero ha partecipato al progetto "Safe social media", proposto dall'Unione Europea al fine di far conoscere i rischi, i pericoli e le potenzialità della rete e dei nuovi media, soprattutto rispetto ai contenuti violenti e ha vinto il concorso collegato al progetto per l'impegno nel divulgare le finalità e i contenuti del progetto (www.safesocial-media.eu).

A febbraio i ragazzi hanno assistito alla conferenza di "Safe social media"; il 30 marzo hanno organizzato a Borgomanero la serata "Sai che cosa fa tuo figlio in Internet?", patrocinata dal Comune e dedicata a genitori ed educatori; ad aprile, infine, hanno tenuto una lezione agli alunni della scuola media di Borgomanero per insegnare l'uso consapevole di Internet e delle nuove tecnologie. Grazie al loro impegno, hanno vinto un viaggio di tre giorni

per tutta la classe a Barcellona, dove hanno incontrato la classe spagnola vincitrice del concorso in Spagna.

Così 23 maggio sono partiti da Malpensa insieme alle docenti Claudia Faccin e Anna Vanni e insieme a una responsabile del progetto dell'associazione Davide.it di Torino, poi la visita in plaza Catalunya, al mercato coperto e sulla Ram-

bla. Il giorno dopo hanno visitato la città a bordo del bus turistico scoperto, toccando i luoghi più caratteristici, a fine giornata un tuffo al mare a Barceloneta e alla sera l'incontro coi ragazzi spagnoli: insieme sono usciti a vedere la spettacolare Fontana magica in plaza Espanya. Venerdì 25 la premiazione e l'evento conclusivo del progetto insieme alla classe vincitrice spagnola: durante questo incontro i ragazzi hanno confrontato i loro lavori, proiettando il video e spiegando le attività svolte. Infine si sono confrontati sui risultati dell'indagine condotta su 6.000 adolescenti italiani e spagnoli sull'uso dei media. «Siamo molto soddisfatti - dicono i ragazzi dell'Itis - di aver partecipato e vinto: abbiamo imparato che con l'impegno si possono raggiungere ottimi risultati e che confrontandoci con coetanei provenienti da paesi stranieri si arricchisce il proprio bagaglio culturale».

Venerdì alla Soms

BORGO - Ultimo incontro "Alla ricerca del bene comune" organizzato dall'associazione "Dignità e lavoro": venerdì 8 giugno don Virginio Colmegna parlerà sul tema: "Il bene comune: fondamento di una società più giusta". L'incontro si terrà presso la Soms, nella sala Giustina, in corso Roma 136 a Borgomanero alle 20.45.

FeelGood!

DILEMMA

«Non voglio essere una baby webstar»
 Dalle foto postate sui social network ai video su YouTube: è giusto rendere i bambini inconsapevoli protagonisti della rete?

Sì

Francesca Ravni, responsabile Davide Onlus, associazione di tutela dei minori in ambito telematico
 «È un po' come quando i ragazzi chiedono di giocare a Facebook: il divieto assoluto non paga. Meglio riflettere, per fare le proprie scelte considerando pro e contro. Il consiglio che vale sempre, quando si parla di social media, è pensare bene a ciò che si posta ("Posta con la testa") e rischi il bisogno di una campagna della polizia postale. Vale anche per i genitori che devono mostrare le foto dei loro bambini alla base, c'è una voglia di condivisione positiva, ma si sottovaluta la portata del mezzo. Quando si condivide qualcosa in rete, non si è mai certi di chi lo troverà e dell'uso che ne farà. Di solito non si ha la percezione di chi sta davanti a parlarci, video e immagini si possono eliminare ma è facile perdere il controllo: la foto potrebbe essere già stata salvata su pc o cellulare ed essere di dominio pubblico. Demenziazione il mezzo non serve, la soluzione è: postare le immagini selezionando chi può vederle, opzioni praticabili in tutti i social network; si inseriscono livelli di protezione e privacy ed le si selezionano le persone con cui condividerle. Più complesso il discorso sul blog: se ne possono creare di critici, per esempio, per dare notizie sulla crescita del proprio bambino o per i genitori lontani. E molte mamme blogger hanno scelto di rendere pubblici i propri diari, ma senza foto o immagini non riconoscibili. Il giudizio cambia, invece, se si discute di valutare un video su YouTube (megli Usa) che chi si arricchisce vendendo i filmati dei propri figli di sito a più o meno passivo. Nuttare centinaia di dollari. Qui non esiste possibilità di controllo, le immagini che ci sembrano innocue si possono essere usate senza il nostro consenso per esempio per la pubblicità. E un domani il piccolo attore può diventare oggetto di derisione dei compagni. Il confine con il cyberbullismo è sottile».

No

Valeria Elisabetta Moretti, psicopedagogista, esperta di prevenzione dell'abuso
 «Ci sono elementi della nostra vita che dovrebbero rimanere nella sfera privata. Tra questi ci sono i momenti di intimità della famiglia, i progressi e le conquiste dei figli che crescono. La abbiamo sempre condivisa solo con parenti o amici stretti, perché sia sereno il bisogno di mostrarla al mondo? Le relazioni devono continuare a essere centri concentrati da quelle più strette e private a quelle amicali, non meno che ci si allontana dai confini, fino al pubblico. Se metto il mio video a disposizione della massa, lo perde. C'è una bella parola inglese che rende l'idea: *boundary*. In italiano si traduce con "limite personale". A un figlio che cresce vedendo che tutto ciò che si riguarda viene reso pubblico stiamo insegnando che non c'è confine tra pubblico e privato, che siamo sempre su un palco e tutti possono avere libero accesso al "noi". Di grande, sarà normale condividere con chiunque il suo cellulare o le foto su Facebook. Non avrà film, non riconoscerà la sfera dell'intimità, quella che gli impedirà di apprendere i compagni nello spogliatoio e rendere pubbliche le foto senza interrogarsi. C'è un'azione online con un rapporto bidirezionale, ma univoco: mette a disposizione ciò che è mio, ma non so mai se chi mi legge, la redazione stessa impedisce l'impiego, fidarsi, dedicare: se lo amplifico mi espongo a rischi enormi. C'è poi il fenomeno dei video buffi, in cui a volte riprodo spesso sfiora il rischio di incidenti. Mi chiedo sempre perché i genitori non smettano di firmare per soccorrere il bambino. E perché questa mercanzia di rispetto verso una persona, infine, che viene ridicolizzata e non ha possibilità di scelta. Essere genitori significa avere il compito di scegliere il meglio per i nostri figli. Ritorni mentre fanno la pipì in faccia al papà, è la massa più giuliva?».

BENESSERE DORMI TROPPO? CHIEDITI PERCHÉ

Se trasformi ogni luogo in un posto dove dormire, forse sei narcolettico. La narcolessia è dovuta alla perdita di cellule nervose dell'ipotalamo per cause tuttora sconosciute, anche se recenti scoperte indicano un'origine autoimmune. Il problema è che molti non sanno di averla (25mila italiani secondo l'Associazione Italiana narcolettici einsonni), quindi la diagnosi avviene tardi (in media dopo 7-10 anni) e si rischiano incidenti, soprattutto alla guida. In vista della III Giornata europea della narcolessia (17/18), si ricorda l'attività dei test sulla sonnolenza sul sito Am e le iniziative dei Centri del sonno d'Italia, oltre alla mostra che si apre al Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano a maggio, dedicata al rapporto tra sonno e musica, cinema, teatro, filosofia e letteratura. narcolessia.it



Tuesday, November 27, 2012

Family Edge

April

8:08:06 PM
Social networking 101 for parents
 Manuel Villalobos | 10 Apr 2012 | 17

tags : adolescents, digital citizenship, social networking,



Every day parents experience the huge attraction of social networks for children, and we are swamped by advice about what to do and what to avoid in this medium. Most of this advice ends by urging us to "bridge the digital generation gap" by familiarizing ourselves with the kids' virtual world; witnessing the attitudes and values they develop while surfing, and by getting to know their digital friends, habits and preferences...

about this blog |

Search this blog

Subscribe to FamilyEdge

RSS feed of posts

Recent Posts

- Daycare linked to overweight kids in Canadian study**
26 Nov 2012
- 18 ways to be a better father**
23 Nov 2012
- Hoovering can lengthen your life, ladies**
20 Nov 2012
- Early Childhood experts say genes hold clues to child abuse**
18 Nov 2012
- Analysing parenting attitudes**
16 Nov 2012

MercatorNet blogs

Style and culture: **Tiger Print**

US political scene: **Sheila Liaugminas**

News about bioethics: **BioEdge**

From the editors: **Connoptions**

● [Archive](#)

COLLABORATIONS

COLABORACIONES

COLLABORAZIONI



L'Associazione Davide.it

Davide.it è un'associazione senza scopo di lucro (Onlus) che da oltre dieci anni **promuove ogni forma di tutela dei minori**, con attenzione ai soggetti più deboli, o a rischio di abuso o violenza, con particolare riferimento all'ambito telematico.

L'associazione si occupa di combattere la diffusione in rete di contenuti non adatti ai minori, principalmente tramite **il filtro Davide**.

Ha fatto parte del Comitato istituito dal Ministero delle Comunicazioni e contribuito alla messa a punto del codice di autoregolamentazione *Internet@minori*, varato nel novembre 2003, che mira a combattere le insidie che la rete può riservare ai più piccoli e promuove un uso corretto delle risorse offerte dalle nuove tecnologie della società dell'informazione.

Davide.it effettua un **monitoraggio costante sull'uso che i giovani fanno delle nuove tecnologie**: questa attività è la base indispensabile per avanzare proposte per un uso consapevole e corretto dei potenti nuovi mezzi di comunicazione.

Ha svolto, in questi anni, **campagne di informazione sull'uso consapevole di Internet e sulla tutela dei diritti dei minori in rete**, rivolte ad insegnanti e genitori; ha organizzato convegni di studio e seminari; ha curato pubblicazioni; ha creato mailing list di informazione e formazione.

Inoltre Davide.it ha portato il suo contributo a convegni organizzati da CORECOM, Ministero delle Comunicazioni, CNR, Telefono Azzurro, Unicef, Consiglio Nazionale degli Utenti, Commissione Bicamerale per l'Infanzia e numerosi enti pubblici regionali, provinciali e comunali italiani. Ha promosso pubblicazioni informative sulla necessità di tutelare i minori in rete su riviste specializzate per la famiglia e su riviste per ragazzi.

Collabora da anni con la polizia Informatica su diversi fronti.

Il sistema di protezione Davide.it

L'Associazione Davide.it ha studiato dei **filtri per la navigazione specifici che fornisce a privati, associazioni, aziende e scuole**.

Il filtro Davide protegge l'utente dalla visione di siti inadatti ai minori e sconvenienti per il loro contenuto, è costantemente aggiornato da oltre mille volontari e la sua efficacia è elevatissima: i siti contenenti pornografia, violenza, satanismo, magia, etc. non sono raggiungibili ed una pagina di cortesia segnala all'utente il motivo del blocco.

Duecentomila persone in Italia usano quotidianamente i servizi Davide.it a scuola, a casa, in biblioteca e nelle sedi ricreative e sportive.

Per evitare che il filtro sia avvertito come repressivo o censorio l'Associazione Davide ha messo a punto ed affinato un sistema di dialogo, anche con il **numero verde 800.980.260**, tale da far partecipi i ragazzi di un progetto educativo che mette al centro le loro esigenze e la loro sicurezza così da ottenerne il consenso e la fiducia.

Casa protetta

Casa Protetta è il servizio Davide.it che garantisce una **navigazione sicura a tutta la famiglia**. Si tratta di un nuovo, semplice sistema di protezione che agisce attraverso un Router Wi-Fi connesso alla linea Adsl, in grado di filtrare i contenuti illegali e nocivi di Internet su tutti i dispositivi presenti in casa compresi quelli di ultima generazione sempre più usati dai giovanissimi come smartphone, tablet e console, oltre ovviamente a tutti i computer.

Incontri di formazione per le scuole

Computer, Internet, cellulari, social network. Tutti temi che vedono protagonista la grande maggioranza dei giovani e, sempre più, dei bambini. Benché la loro diffusione porti con sé una serie di vantaggi, come il facile accesso a un gran numero di informazioni, inutile negare che l'utilizzo delle nuove tecnologie e in particolare Internet nasconda anche dei rischi. **I nuovi mezzi di comunicazione dimostrano di essere potenti ma anche...prepotenti**. Non rispettano infatti i tempi di maturazione dei destinatari e anticipano risposte a domande che i più piccoli non sono ancora in grado di formulare. Gli incontri di sensibilizzazione dell'Associazione Davide.it hanno l'obiettivo **stimolare il confronto sull'importante argomento della sicurezza dei minori in rete**.



WIFI
Davide.it
ACCESSO PROTETTO AD INTERNET



Si presenta come un access point: semplice da installare, ma con **grandi potenzialità nascoste!** Collegandolo al router di casa diventerà il punto di **accesso primario** per la vostra rete domestica.

Sempre attenta agli sviluppi delle nuove tecnologie, l'Associazione Davide.it lancia il nuovo servizio Casa Protetta che garantirà una sicurezza ancora maggiore per i componenti di tutta la famiglia.

Si tratta di un nuovo, semplice **sistema di protezione** che agisce attraverso un router Wi-Fi connesso alla linea adsl di casa, in grado di filtrare i contenuti illegali e nocivi di Internet **su tutti i dispositivi presenti in casa** compresi quelli di ultima generazione sempre più usati dai giovanissimi come smartphone, tablet e console, oltre ovviamente a tutti i computer.

Davide.it *presenta*

CASA PROTETTA

il servizio che garantisce una navigazione sicura a tutta la famiglia

InterMedia Social Innovation

InterMedia Social Innovation (www.intermediasocialinnovation.org) is an international NGO founded with the aim of providing strategic support to NGOs, civil society institutions and social entrepreneurs that are committed to promote values, soft skills and healthy lifestyles among young people. Working internationally (it has offices in Rome and representatives in Santiago de Chile, Buenos Aires, Lagos, Hong Kong, Spain, Manila and Mexico City), it leads projects and provides strategy, communication, research and projects evaluation services.

Its objectives are:

- a) To promote young people's active citizenship and soft skills, especially through leadership and character education programs.
- b) To strength NGO capabilities and effectiveness, especially those focused in youth non formal formation and solidarity.
- c) To promote the development of sustainable evidence – based social projects.

InterMedia Social Innovation is member of the following institutions: World Family Map Project Network (leaded by University of Virginia, U.S.), European volunteering network: International Cooperation Network (leaded by Cooperación Internacional ONG, Spain), Eurochild to promote the right of Children across Europe, AUPEMEC (Unesco Association for the Promotion of Ethics in the Media). IM provides assistance (networking) to European Alliance of EURALVA Listeners' and Viewers' Associations, CLADH Latin American Human Rights Center, Mercatornet –to defend and promote human dignity world wide- and Red Papaz in Colombia.

Since 2005 the organization has expertise in the following areas: leadership training for young people, research on youth lifestyles and new media, volunteering culture promotion, strategic and communication consultancy for NGOs, networking and capacity building of social ventures. InterMedia participated in several non formal youth education projects on the following themes: character development, media literacy SAFE SOCIAL MEDIA, social emotional skills, advertising and marketing literacy TAMBULI AWARDS, voluntarism, and active European citizenship.

For further information, please check www.intermediasocialinnovation.org or contact us at info@intermediaconsulting.org

A] IM conducted, together with 2 Universities, a social research on **teenagers' lifestyle in Peru**, with 3.699 respondents (secondary school students). The main objective of the project was to contribute to the development of more effective youth policies and character education programs in that South American Country. The results were published in the report: *Estilos de vida de los adolescentes peruanos* (ISBN 9789972932922 9972932923 - <http://www.worldcat.org/oclc/702121417>) presented in two national conferences in April 2010 (Lima and Peru) hosted by Universidad de Piura and oriented towards young people and educators. Two experts meetings were organized. A great media coverage secured a national dissemination of the main policy recommendations.



B] Another social research on **teenagers' lifestyle** was developed in **El Salvador**.

<http://www.intermediaconsulting.org/images/downloads/informe.pdf>

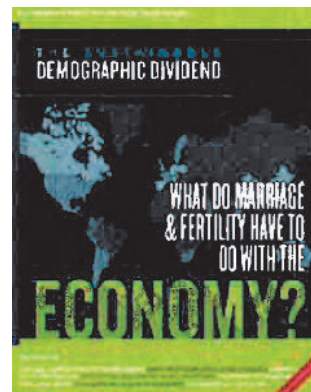
C] IM supported, funded and provided technical assistance to a research project conducted by Rockbrook School and the Anchor Youth Centre (Ireland), among **young people on YouTube usage**, at a European level. With more than 2000 respondents (the network was built by IM) from more than 5 European Countries, its results were presented in EU Kids Online Conference in London (London School of Economics) in June 2009. The main objective of the project was to empower young people through media literacy, information analysis competences and social skills. Therefore, the field work, analysis of information, final report and presentation were conducted (under the guidance of some experts in social research methodologies from Ireland and Italy) exclusively by teenagers and university students. References and images (including some photos of Irish teenagers with Dr Tanya Byron and Sonia Livingstone). Main products realised: Research abstract from LSE, final report, Junior Spider Award. <http://goo.gl/LFs23>
<http://www.intermediaconsulting.org/images/downloads/youtube%20survey%20final%20report.pdf>

D] IM coordinated and advised the network of The Sustainable Demographic Dividend report. The Sustainable Demographic Dividend contends that the long-term fortunes of the modern economy rise and fall with the family. The report focuses on the key roles marriage and fertility play in sustaining long-term

economic growth, the viability of the welfare state, the size and quality of the workforce, and the profitability of large sectors of the modern economy. <http://sustaindemographicdividend.org/>

C] In order to promote cooperation and the exchange of knowledge and good practice in the field of the youth and non-formal education, IM supported (together with Microsoft – Italy) a **Media Education program** (run by I.P.E. – Naples, Italy) for educators and trainers, that work with children and teenagers.

D] To foster participation of young people and European citizenship, IM participated, together with EUCA, as partner in the European Project **“Promoting a responsible European citizenship”** (Europe for Citizens, Actions 2, Measure 3, Project number 156684, Applicant: Associazione Arces). The project launched debates and reflexions among university students on how to build and promote a socially active and responsible **European citizenship** and what should be their common elements (ie: volunteering, intergenerational dialogue, democratic participation, intercultural dialogue). To ensure an informed and interactive reflexion, the youngsters organised a wide consultation among young people, parents, representatives of social organisations, volunteers, decision-makers. The debate included a section on how new media (especially blogging and sharing, social networking sites and video games) could contribute to the spreading of the responsible European citizenship among young citizens. The reflexion was implemented in four steps: (a) Qualitative surveys and opinion polls at national level, where the different sensibilities and common values were highlighted; (b) organisation of one thematic event in each partner country (5 events) to share the findings of the polls; (c) a final conference in Brussels where the proposition came out from the national events, (d) redaction of the final **“Charter of the responsible citizenship”**. The methodology envisaged a direct involvement and participatory approach of the target groups, and particularly the youth that created the main outputs and organised the activities under the supervision of coordinating tutors. A wide European dissemination was ensured through a website, social networking groups and the production of a DVD.



<http://www.slideshare.net/intermediaconsulting/the-book-of-european-responsible-citizenship-2010>

E] Together with Cooperación Internacional (www.ciong.org), IM participated in a **Character Education program** in Paraguay (www.educarenvalores.org), mainly oriented towards educators of children and teenagers with fewer opportunities. The project was funded with the support of Diputación de Valencia (Spain).

IM continued to support the program I am S.T.R.O.N.G. (www.iamstrong.org) in the Philippines. I am S.T.R.O.N.G is a character education program that promotes values among youth leaders. Main products realised: website and a program in 2 secondary schools (Manila).

F] To foster active participation of young people, improve their mobility, and promote cultural diversity and European citizenship through youth volunteering and non formal education, IM is collaborating in the European Project **“Creative and innovative youth - European social entrepreneur program”** (Reference: 173126-4.6-ES-2009-R1, http://eacea.ec.europa.eu/youth/results_compendia) – included in the UN projects for the International Year of Youth: <http://social.un.org/absolutewc/?e=475&c=0> Organized by International Cooperation Network (NGO) with the collaboration of InterMedia Consulting, the project is performing exchanges to develop from a European dimension something as important as the social entrepreneurship of young people. It develops workshops to achieve soft skills and other interesting tools. The objective is training young people in useful skills to perform by themselves useful activities in their own place. We have designed 20 activities with the participation of 600 young people from more than 6 European countries. The project was developed in Spain, Ireland, England, Czech Republic, Italy and Slovakia.



http://www.intermediaconsulting.org/images/downloads/the_5_common_values.pdf

G] To foster capacity – building for youth organisations and structures, IM organized meetings with World Youth Alliance – WYA (US, New York) and Red de Jóvenes Líderes de Guatemala. WYA asked to IM the technical assistance for improving strategy and designing a survey among the network participants, in order to identify necessities, strengths and weaknesses.

Ciao,

vogliamo condividere un'importante campagna che abbiamo lanciato con altri partner per **un giorno di non violenza nei social media**.

Leggi il manifesto e diventa fan di "Peace day online" su Facebook:

<http://www.facebook.com/peacedayonline>

Più fan siamo e più potremmo sensibilizzare le società di media.

Unisciti a noi per promuovere una giornata senza alcun tipo di violenza nei Social media e aiutaci a diffondere l'iniziativa!

25 dicembre: Giornata della Pace nei Social Media

MANIFESTO

Perché supportare il giorno della Pace online?

- Il 25 dicembre 2011 è l'occasione per trasformare - tutti insieme - la cultura della guerra e della violenza online in una cultura di pace e non violenza.
- Perché io sono consapevole della mia parte di responsabilità per il futuro della sicurezza nei social media, in particolare per i bambini di oggi e di domani.
- Perché voglio promuovere una cultura di pace attraverso i social media e utilizzare i social media come strumento per educare, condividere e divertirsi in modo libero e sicuro.
- Perché voglio vivere un uso responsabile e pacifico dei social media.

Perché il 25 dicembre del 2011?

- Poiché il **2011** è il 10° anniversario del programma delle Nazioni Unite "Decennale Internazionale per una Cultura di pace e Nonviolenza per i bambini del Mondo (2001)"
- Perché il **25 dicembre** 1914, durante la prima guerra mondiale, le truppe britanniche e tedesche decisero di festeggiare il giorno di Natale con una tregua in tempo di guerra (Tregua di Natale) e quindi un giorno di nonviolenza.

Ci aspettiamo:

- 1. Contenuti meno violenti su YouTube e altre piattaforme di condivisione di file.**
- 2. Meno videogiochi e film violenti.**
- 3. Decisioni più responsabili delle aziende dei media.**

Di conseguenza, mi impegno nella mia vita quotidiana digitale a:

1. Condividere il mio tempo e le risorse materiali in uno spirito di generosità, promuovendo e sostenendo buone cause.
2. Rispettare l'opinione altrui senza discriminazioni o pregiudizi, privilegiando il dialogo e l'ascolto.
3. Evitare la condivisione e la promozione di contenuti che possono causare violenza di genere.
4. Praticare la non violenza attiva, rifiutando la violenza in tutte le sue forme: fisica, sessuale, psicologica, culturale, economica e sociale, in particolare verso le persone più svantaggiate e vulnerabili come i bambini e gli adolescenti.
5. Promuovere una cittadinanza responsabile digitale, incoraggiando le aziende di media (come editori di giochi e pubblicitari) a ridurre i contenuti violenti nei loro prodotti.



PROYECTO CENTINELA

El Proyecto CENTINELA tiene como propósito general contribuir y sumar esfuerzos en la educación del menor y su entorno educativo y familiar en las prácticas de buen uso y uso seguro de Internet. Para alcanzar este propósito el CECE pretende apoyarse en uno de sus mayores activos, las escuelas y el entorno familiar ya que dispone de una estructura interna compuesta por federaciones regionales que permiten poder llegar de forma más directa a la comunidad escolar. Para ello hemos establecido los siguientes objetivos:

1. Sensibilización de la sociedad, comunidad educativa y en concreto de la infancia y la adolescencia y su entorno en los riesgos existentes y sus posibles consecuencias en el uso de Internet, utilizando para ello los medios adecuados.
2. Promover el dialogo entre los actores claves (entidades públicas, Instituciones educativas, familias, empresas y personal técnico).
3. Dinamizar la cultura de prevención y formación para evitar los posibles riesgos como: ciberacoso, cyberbullying, grooming ...
4. Cooperación con Instituciones de carácter nacional, autonómico y local con el objetivo de cooperar e intercambiar información y buenas prácticas para poder adaptar mejor los proyectos a las características y preferencias nacionales lingüísticas y culturales según sea necesario.
5. Creación y mantenimiento de Nodos: de carácter regional: Centros de enseñanza de carácter regional que actúen de referencia de otros centros en el uso seguro de Internet.
6. Dotar al menor y su entorno tanto familiar como educativo, de los medios necesarios para evitar los riesgos derivados del uso de Internet, utilizando para ello:



PROYECTO GAMETIC

La Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) apuesta por los valores integradores de la escuela y entiende que una funcionalidad importante de los videojuegos es su uso como medio de divulgación de determinados contenidos, comportamientos y valores.

Es así como nace GAMETIC, un proyecto de carácter supra regional que contará con la participación de los centros de enseñanza y un público objetivo formado por jóvenes entre los 15 y los 23 años de edad; y que pretende descifrar los contenidos de los video juegos pero también analizar su influencia en la imagen que los jugadores se forman del mundo real, sus pautas de conducta y su proceso socializador.

GAMETIC surge por la preocupación del alto consumo de videojuegos que, al menos teóricamente, transmiten tolerancia hacia la violencia, discriminación y otros mensajes inadecuados para la educación de los jóvenes. A través de este proyecto se estudia, analiza y evalúan algunos videojuegos en una primera fase, haciendo referencia a la tecnología disponible, los tipos de títulos o video juegos y las preferencias de los jugadores hacia éstos.

Buen uso y difusión
de los videojuegos
en igualdad de género
desde los centros
de enseñanza



gamic

Si quieres participar en nuestros juegos de realidad alternativa (ARG) inscríbete en: www.gamic.es/registro
Más información en www.gamic.es

FINANCIADO POR



PLAN
avanza2...



PROYECTO EMPRENTIC

El concurso es promovido y organizado por la Confederación Española de Centros de Enseñanza (CECE) con la colaboración y tutela del IESE Business School, y otras empresas privadas, cuyos miembros supervisarán y valorarán los proyectos. Además, la Consejería de Empleo y Mujer de la Comunidad de Madrid aportará la visión y experiencia institucional en políticas de empleo y medidas de igualdad de género.

Con la herramienta TIC y con acceso a e-coaching (técnicas de acompañamiento y entrenamiento personal basado en sistemas expertos), las participantes podrán desarrollar e implantar su propio modelo de negocio configurando numerosos servicios online disponibles en el mercado, utilizando un entorno virtual novedoso y real de apariencia 3D, que se desarrollará en la web de Empreptic, adquiriendo de esta forma conocimientos en cuanto a la influencia de las TIC en términos de productividad, eficiencia e innovación empresarial.

El premio es emprender el proyecto y **hacer realidad la empresa** mediante la ayuda tanto por parte de la CECE como de otras entidades colaboradoras.

www.emprentic.es



En igualdad de género

Concurso para chicas emprendedoras.
Participa desde tu centro de enseñanza
“Queremos Emprender Edición 2012”

Información e inscripciones en: www.emprentic.es



Project N°: JLS/2009-2010/DAP/AG/1111- 30-CE-0397890/00-02

Project Title: **Stop violence on social media**

This project has been funded with support from the European Commission.

This publication reflects the views only of the author, and the Commission cannot be held responsible for any use which may be made of the information contained therein.