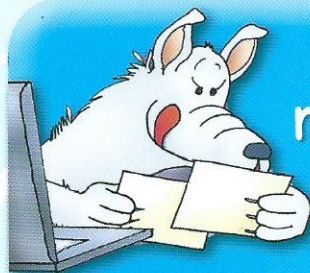


# AVANTI TUTTA!

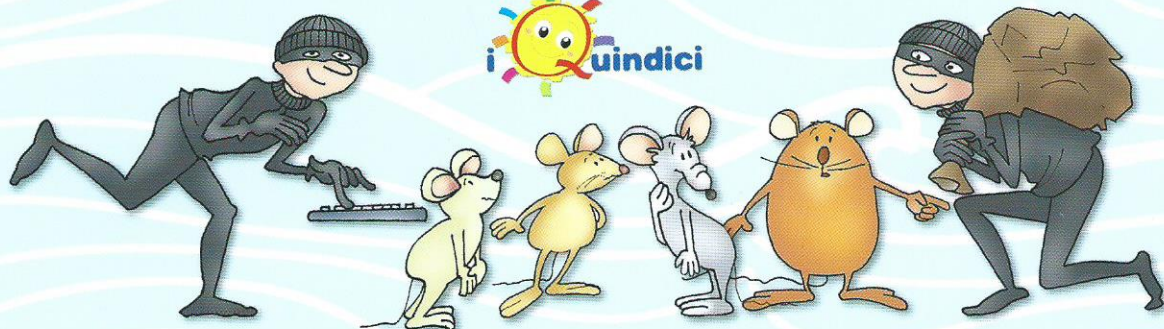


Navigare  
nel grande mare di Internet  
senza restare  
impigliati nella Rete!

**ALL'INTERNO CONSIGLI UTILI  
PER GENITORI ED EDUCATORI**



Comune di Porto Tolle



*Mani*  
22-12-21



## **COMUNE DI PORTO TOLLE**

*Carissimi ragazzi,*

*voi che siete il futuro di Porto Tolle, fate parte di quella generazione di futuri adulti cresciuti in un mondo diviso tra mondo reale e mondo digitale.*

*Due realtà divise, ma che si permeano tra loro, scambiandosi vicendevolmente elementi positivi e negativi.*

*Ciò che c'è di positivo in questa sinergica compenetrazione siete voi, ad insegnarlo a noi, adulti di oggi. Avete una visione del mondo di gran lunga più ampia di quanto fosse la nostra alla vostra età.*

*Attraverso lo schermo di uno smartphone avete l'opportunità di mettere sotto la lente d'ingrandimento ogni cosa desti in voi interesse.*

*Si tratta di un potere di cui è bene comprendiate l'entità ed i pericoli che porta con sé.*

*Nel mondo reale i vostri genitori, i vostri insegnanti, i vostri amici, vi sono a fianco per mettervi in guardia, o semplicemente per offrirvi conforto, quando qualcosa del mondo reale vi turba o vi ferisce.*

*Nel mondo digitale spesso siete soli. Di fronte ad un'infinita quantità di cose belle, così come ad un'infinità di rischi. Non possiamo promettervi di proteggervi ad ogni click che farete o ad ogni link che esplorerete on-line, ma possiamo aiutarvi a riconoscere le insidie laddove tutto sembra brillare un po' di più.*

*In rete il lupo è capace di travestirsi meglio che nella realtà, ma ci sono dei segnali da riconoscere, attraverso i quali voi potete essere i vostri primi difensori.*

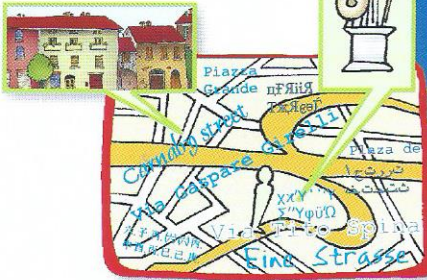
*L'Amministrazione Comunale di Porto Tolle ha pensato dunque di farvi dono di questo libro, con la speranza che possa essere per voi una guida che, accanto agli insegnamenti dei vostri genitori ed insegnanti, possa guidarvi nell'universo della socialità on-line.*

*Con affetto.*

Il Sindaco  
**Roberto Pizzoli**

# INTERNET: LA GRANDE RAGNATELA INTORNO AL MONDO

Internet (*net*: rete - *inter*: tra) è come una **grande** (*wide*) ragnatela (*web*) fatta di milioni e milioni di computer sparsi in tutto il **mondo** (*world*) collegati tra loro per scambiarsi informazioni utilizzando la rete telefonica. Internet è come un'intricata rete di vie di comunicazione - strade, autostrade, ferrovie, rotte aeree e marittime, vie fluviali - sulla quale però non viaggiano persone e merci, ma immagini, suoni e informazioni di ogni tipo.



Nel mondo di Internet **non ci sono confini geografici**, restrizioni doganali, barriere di alcun genere: puoi raggiungere in pochi secondi ogni luogo del pianeta senza doverti spostare.

Internet è uno strumento importante per la comunicazione e l'accesso alle informazioni ma, perché rimanga una fonte di divertimento e apprendimento, **va usato con serietà e attenzione.**



# ATTRAVERSO INTERNET PUOI...

...inviare e ricevere lettere in e da ogni parte del mondo,

fare amicizia con persone di tutto il pianeta,

mostrare a tutti le tue abilità,

esprimere le tue opinioni e conoscere punti di vista differenti,

giocare e divertirti,

vedere le più belle foto e i video più bizzarri,

ascoltare la musica che più ti piace,

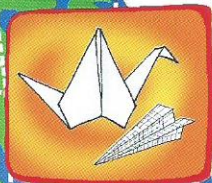
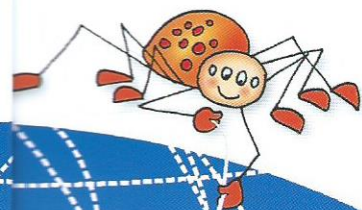
trovare informazioni su qualsiasi argomento,

sapere che cosa sta succedendo nel mondo in tempo reale,

passaggiare per le vie di città lontanissime, vedere monumenti e visitare musei, senza mai allontanarti dalla tua abitazione!

Puoi perfino *“frequentare scuola”* da casa se una particolare situazione ti impedisce di andarci fisicamente.

Attraverso Internet, i tuoi genitori possono persino fare acquisti, proprio come in un negozio vero!



# COSA SERVE PER COLLEGARSI A INTERNET

Per connetterti a Internet devi avere un **computer**, o un **tablet** (*computer portatile a tavoletta*), o uno **smartphone** (*telefonino intelligente multimediale*) necessariamente dotati di un **programma di navigazione in Internet** (*browser*), come Google Chrome, Microsoft Edge

(che ha sostituito Internet Explorer), Mozilla Firefox, Safari e Opera, per citarne alcuni. Il **motore di ricerca** è lo strumento indispensabile per trovare informazioni in Rete.

Attualmente il più utilizzato al mondo è **Google**, ma ci sono anche **Yahoo**, **Bing**, **Yandex** (il più usato in Russia), **Baidu** (l'equivalente cinese di Google), e tanti altri meno conosciuti.

**Navigare in Internet non è gratuito**: per farlo bisogna avere un **abbonamento** col gestore della linea telefonica che si intende utilizzare per la connessione (la linea telefonica tradizionale, la linea adsl, fibra ottica, che è superveloce, o la connessione mobile tramite chiavetta antenna, cellulare o tablet). Molti Comuni hanno realizzato

sul loro territorio reti di connessione **wi-fi** (*wireless*: senza fili) a Internet, gratuite e accessibili a tutti; puoi avere la stessa opportunità in alcuni centri commerciali, alberghi e bar, ovunque tu veda la scritta **wi-fi free** (wi-fi gratuito): questo significa che qualcun altro - il Comune, un negoziante o il gestore di un locale pubblico - sta pagando per offrirti gratis questo servizio.



Microsoft Edge



Safari



Mozilla Firefox



Google



Baidu



Yahoo



Opera



Yandex



Bing



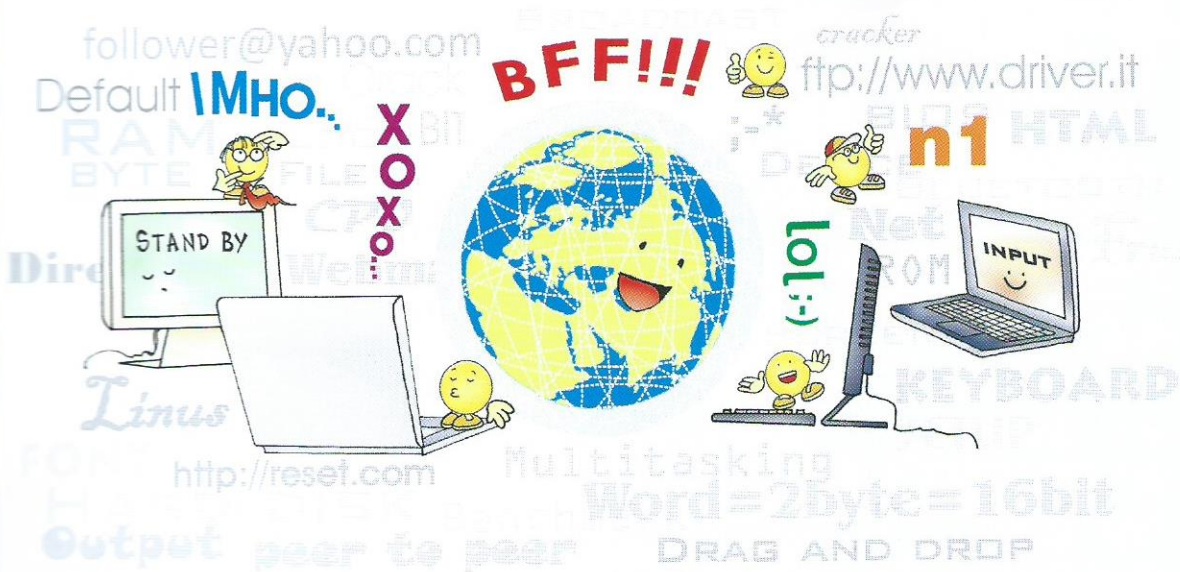
Bing



Per la connessione a Internet, è indispensabile avere un **modem**, cioè un apparecchio, con o senza fili, che collega il computer alla rete telefonica di casa, o un **modem pendrive**, la chiavetta (*Internet Key*) che consente la connessione wi-fi a una qualunque rete telefonica. Smartphone e tablet lo contengono già al loro interno.

## COME SI "PARLA" IN INTERNET

Internet parla la **lingua dei computer**: utilizza parole ed espressioni che derivano dalla lingua inglese. Il linguaggio è molto stringato, pieno di **abbreviazioni**, **sigle**, **acronimi**, **icone** e **sticker** (etichette adesive) di svariati tipi, perché la cosa fondamentale in Rete è comunicare il proprio pensiero o passare informazioni in modo **chiaro**, **veloce** e **conciso**, occupando il **minor spazio possibile**.



Alcuni termini sono ormai entrati nel nostro vocabolario quotidiano, come **chattare** (dall'inglese *chat*: chiacchiera, chiacchierata), **bannare** (da *to ban*: bandire, escludere), **taggare** (da *tag*: etichetta, contrassegno), **postare** (da *to post*: pubblicare, mettere un annuncio), **cyberspazio** (da *cyber*: artificiale, controllato dai computer); e chi di noi si sognerebbe mai di chiamare il **computer elaboratore elettronico**, che è il suo nome nella nostra lingua?!

Ti do un consiglio: se vuoi stare al passo con gli altri cyber-navigatori, **impara bene l'inglese!**

Le **sigle** sono abbreviazioni composte utilizzando le lettere iniziali di una serie di parole. Sicuramente ne conosci alcune: **SMS** (*Short Message Service*), **MMS** (*Multimedia Messaging Service*), **PC** (*Personal Computer*), **WWW** (*World Wide Web*), **ONU** (*Organizzazione delle Nazioni Unite*) e **WWF** (*World Wildlife Fund For Nature*).

L'**acronimo** è un nome vero e proprio formato da **una o più lettere iniziali** di altre parole, per esempio **grest** (**Gruppo Estivo**), o **Consob** (**Commissione Nazionale per le Società e la Borsa**); nei casi più frequenti sono sigle diventate parole di senso compiuto, come **laser** (*Light Amplification by Stimulated Emission of Radiation*), **radar** (*Radio Detection and Ranging*) o **ufo** (*Unidentified Flying Object*).

Le sigle e gli acronimi usati in Internet sono tantissimi, compaiono spesso nelle chat dei videogiochi o nei commenti che trovi sui social network.

A volte il significato non è molto comprensibile a meno che non si conosca alla perfezione lo **slang** (gergo) inglese. Ecco alcuni degli acronimi più utilizzati in Rete: si trovano quasi sempre scritti in minuscolo, per risparmiare tempo nella battitura delle lettere!

<b>afk</b>	( <i>Away From Keyboard</i> ): (via dalla tastiera) non sono al computer;
<b>asl?</b>	( <i>Age Sex Location?</i> ): quanti anni hai? Maschio o femmina? Da dove digiti?
<b>bae</b>	( <i>Before Anyone Else</i> ): prima di qualunque altro/altra;
<b>bff</b>	( <i>Best Friend Forever</i> ): amici per sempre;
<b>cu/cya</b>	( <i>see you / see You Around</i> ): ci vediamo;
<b>ily</b>	( <i>I Love You</i> ): è il nostro tvb, ti voglio bene;
<b>imho</b>	( <i>In My Humble Opinion</i> ): a mio modesto parere;
<b>kthxbye</b>	( <i>ok thanks goodbye</i> ): bene, grazie, ciao!
<b>lol</b>	( <i>Laughing Out Loud</i> ): rido a crepapelle;
<b>myob</b>	( <i>Mind Your Own Business</i> ): fatti i fatti tuoi;
<b>n1</b>	( <i>Nice one</i> ): bel colpo!
<b>omg</b>	( <i>Oh My God</i> ): Oh, mio Dio!
<b>ot</b>	( <i>Off Topic</i> ): fuori argomento;
<b>otp</b>	( <i>One True Pairing</i> ): la mia coppia preferita;
<b>oye</b>	( <i>Open Your Eyes</i> ): apri gli occhi!
<b>rotfl/rotflastc</b>	( <i>Rolling On The Floor Laughing And Scaring The Cat</i> ): mi rotolo sul pavimento dal ridere spaventando il gatto / spanciarsi dal ridere;
<b>XD</b>	( <i>X occhi strizzati e D della bocca che ride</i> ): rido forte;
<b>xoxo</b>	baci e abbracci;
<b>yhbt</b>	( <i>You Have Been Trolled</i> ): sei stato trollato / ci sei cascato.



Le icone sono dei **segni grafici** molto semplici e universalmente comprensibili utilizzati al posto di parole o di intere frasi. Un esempio sono le simpatiche **faccine** chiamate **emoticon** - il nome nasce dall'unione delle parole **emozione** (*emotion*) e **icona** (*icon*) - o **smiley**: riproducono in maniera stilizzata svariate espressioni facciali (sorriso, broncio, rabbia, sonnolenza, ecc.) e sono usate principalmente quando si vuole esprimere uno stato d'animo.



Si possono facilmente realizzare anche con la tastiera, digitando vari tasti, come : (occhi), - (naso), ) (bocca). Vengono usate molto spesso nei messaggi da cellulare. Eccone alcune (per "leggerle" ruota il libro in senso orario a 90°!):

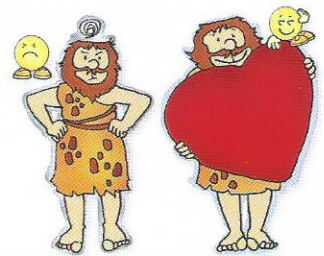


A differenza delle emoticon, gli **emoji** (pittogrammi), creati dai giapponesi alla fine degli anni '90, sono immagini di qualsiasi cosa - **faccine, fiori, animali, oggetti** di ogni tipo - utili ad esprimere sentimenti, impressioni e umori sostituendo frasi con tante parole. Uno degli emoji più usati nelle chat è **la faccina che ride fino alle**

**lacrime**, eletta nel 2015 "parola dell'anno"!

Gli **sticker** sono un tipo diverso di emoticon, molto più grandi ed elaborate; a volte sono caricature di persone più o meno famose o personaggi presi dai fumetti e dai cartoni animati in atteggiamenti e pose capaci di comunicare affetto, preoccupazione, commozione, gioia, tristezza, rabbia, disapprovazione, esprimere un desiderio o fare un complimento. Sono un modo simpatico e divertente per movimentare la conversazione mentre si chatta con gli amici. Si inviano come allegati e sono visualizzabili su qualunque browser o dispositivo. Quanti ce ne sono? Un'infinità!

Alcuni sticker si possono scaricare gratis, altri sono coperti da **copyright** (diritto d'autore) e si devono acquistare nei negozi specializzati online.







## GLI STRUMENTI DELLA RETE

### POSTA ELETTRONICA

La **posta elettronica** (*e-mail*) è il Servizio Postale di Internet, usato per inviare e ricevere lettere o comunicazioni. Per aprire una **casella di posta elettronica** (*mail-box*) si deve comunicare al gestore della rete telefonica la propria identità (*account*). L'*account* è la parola d'ordine personale di accesso a Internet e deve essere inserito ogni volta che si vuole usufruire di questo servizio. L'*account* è formato dal **nome dell'utente** (*username*), che non deve essere necessariamente il proprio nome e cognome ma anche un **nome di fantasia** o un **soprannome** (*nickname*), e da un **codice segreto** (*password*) che nessun altro deve conoscere (...se no, che codice segreto è?).

Il mio nome è AT ma tutti mi chiamano **chiocciola** o **chiocciolina** @ negli indirizzi di posta elettronica precedo il nome del dominio presso il quale è registrato l'utente.



Chat

### CHAT



AOL Instant Messenger



Chatroom

Se l'e-mail è il Servizio Postale di Internet attraverso il quale le "lettere" vengono "imbucate" direttamente nella casella postale dei destinatari, la **chat** si potrebbe definire il suo "Servizio Telefonico". La chat, infatti, è una **conversazione** che si svolge in tempo reale (*instant messenger*) tra due o più utenti, digitando le parole attraverso la tastiera: è come una **telefonata fatta per iscritto**.

Lo spazio virtuale in cui si chatta si chiama *chatroom* (stanza delle chiacchiere).

È possibile connettersi in chat anche **audiovisivamente** se si dispone di una **telecamera collegata al computer** (*webcam*).

In una chat è necessario avere un **nickname**, cioè il nome speciale (meglio se fantasioso) che ti identifica.

## FORUM E NEWSGROUP

I **forum di discussione** sono dei punti di incontro in Rete nei quali chi si iscrive può discutere di vari argomenti, leggendo le opinioni altrui ed esprimendo le proprie attraverso una serie di messaggi in successione. Di solito viene scelto fra i partecipanti un **moderatore** che ha il compito di intervenire quando qualcuno non si comporta correttamente. Il **newsgroup** è un gruppo di discussione su un **argomento ben preciso (topic)**.

## VIDEOCONFERENZE, WEBINAR E DIDATTICA A DISTANZA

Attraverso Internet si può seguire una **conferenza**, un **evento** o una **riunione di lavoro** come se si fosse realmente presenti, con la possibilità di vedere tutti i partecipanti e farsi vedere, di intervenire per dire la propria opinione o porre domande.

Se circostanze impreviste o eventi straordinari, come quello della pandemia di COVID-19, impediscono di essere fisicamente presenti in aula, c'è anche la possibilità di fare **didattica a distanza**, con le lezioni degli insegnanti trasmesse in videoconferenza: i ragazzi da casa possono chiedere chiarimenti, anche essere interrogati o compilare verifiche. Ci sono programmi specifici che lo consentono, come **Zoom** e **Google Classroom**, **Weschool** e **Microsoft Teams**, ma è anche necessario installare una piccola telecamera sul monitor del proprio computer qualora non ne fosse provvisto, avere a disposizione un microfono e un altoparlante (smartphone e tablet ne sono tutti già dotati).

Alcune lezioni trasmesse in videoconferenza si possono anche scaricare e seguire in un secondo momento: webinar, termine nato dalla fusione di web (rete) e seminar (lezione), è il nome dato a questo strumento di internet che consente la doppia utilizzazione, in diretta e attraverso la registrazione.



Microsoft Teams



Zoom



Weschool



Google Classroom

## I SOCIAL NETWORK

Un **social network** è una Rete sociale che consente a vari gruppi di persone di restare in contatto tra loro per condividere idee, amicizie, avvenimenti ed esperienze, in maniera semplice e veloce. Avrai certo sentito parlare di **Facebook** (significa: libro delle facce!) che attualmente è il **più utilizzato in assoluto**, ma ne esistono moltissimi altri, come **Reddit**, o **Twitter** che consente di postare messaggi brevi, **tweet** (cinguettii) di 280 caratteri al massimo, e il suo equivalente cinese **Weibo**. **VK** (originariamente VKontakte) e **Odnoklassniki** sono i social più diffusi in Russia, **QQ** e **Qzone** i più utilizzati in Cina.



Twitter



Facebook



VK



Odnoklassniki



Qzone



QQ



Reddit

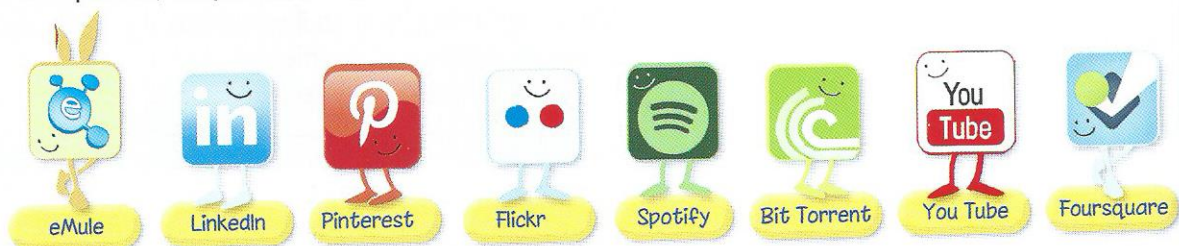


Weibo

**Instagram**, uno dei social più seguiti da giovanissimi e da meno giovani, permette di acquisire o mettere in Rete foto e filmati, così come **Flickr** e **Pinterest**.

**LinkedIn** è il social network che associa chi vuole promuovere il proprio lavoro o fare la conoscenza di altri professionisti.

Attraverso **Foursquare** si può far sapere agli amici di essere in un certo posto (un locale, una piazza, un parco) per potersi incontrare e fare qualcosa insieme.



**BitTorrent**, **eMule**, **YouTube**, **Spotify** sono, invece, le piattaforme più utilizzate per la condivisione di video, film e musica, anche in *streaming*, per vederli “in diretta” senza bisogno di scaricarli nel proprio computer e quindi senza appesantirlo. Se hai un’età compresa tra i 13 e i 16 anni, per iscriverti ti è necessario il consenso esplicito dei genitori, anche in social specifici per ragazzi.

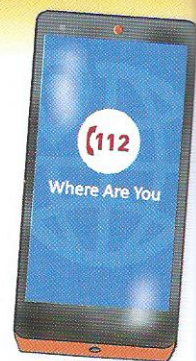
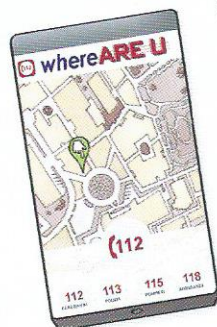
I social network sono vietati ai minori di 13 anni. Il fatto di poter installare facilmente Instagram, Facebook o altri simili non ti esime dal rispettare tali limitazioni e divieti. Quando hai l’età e decidi di iscriverti a un social network o di accedere a un servizio di Internet per scaricare musica, condividere video, foto o altro, **chiedi sempre consiglio ai tuoi genitori o ai tuoi insegnanti** per trovare quello più adeguato a te e alle tue esigenze.

## APP E... WHATSAPP

Le **app**, abbreviazione della parola inglese *application* (applicazione), sono programmi (*software*) fatti apposta per essere utilizzati da **smartphone** e **tablet** che siano connessi a Internet.

Le app consentono al sistema operativo di eseguire svariate funzioni, dalle più serie alle più frivole: giocare, ascoltare e archiviare brani musicali, scattare e ritoccare fotografie, girare video, leggere libri, riviste e giornali, telefonare o messaggiare gratis, tradurre una parola in e da qualsiasi altra lingua, consultare e conservare documenti, scambiare informazioni con gli altri utenti, acquistare e portare con sé i biglietti virtuali del treno o dell’aereo, del cinema o del teatro, prenotare alberghi, scoprire e percorrere itinerari di interesse turistico, usufruire di un navigatore quando si è in auto, fare operazioni bancarie, e tante altre cose impensabili fino a poco tempo fa.

Tra le più serie e utili, possiamo certamente collocare l’app gratuita di **telesoccorso** creata dall’AREU (Azienda Regionale Emergenza Urgenza) della Lombardia, collegata al **NUE 112** (Numero Unico di Emergenza attivo in tutti gli stati della comunità europea): si chiama **where ARE U** e consente di effettuare una chiamata di emergenza, anche in modalità silenziosa, inviando contemporaneamente, tramite il sistema satellitare **GPS** (*Global Positioning System*), la posizione esatta di chi sta chiedendo soccorso.





## Il Numero di Emergenza Europeo 112

è stato istituito per dare a tutti i cittadini europei un solo numero per le chiamate d'emergenza: la centrale operativa localizza chi chiama e allerta il soccorso più adatto al tipo di intervento richiesto, soccorso sanitario, vigili del fuoco o forze dell'ordine.



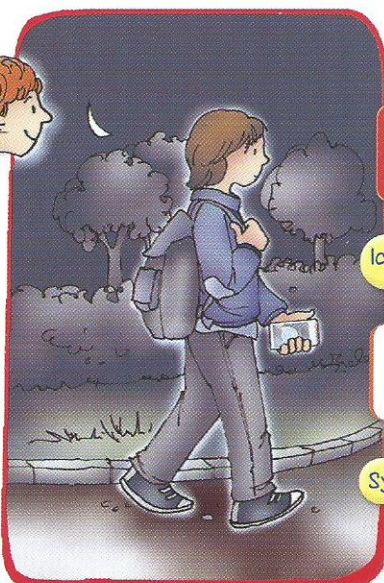
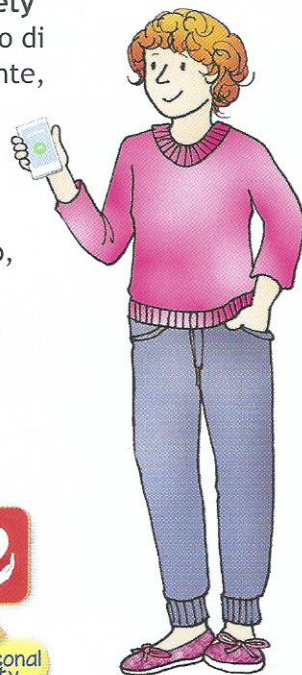
Dove non fosse ancora presente il servizio NUE 112, è sempre possibile usare l'app per chiamare i soccorsi verso i tradizionali numeri di emergenza: 113 la polizia, 115 i vigili del fuoco, 118 per l'ambulanza e 112 i carabinieri.

Se viaggi fuori dall'Europa, l'app chiamerà automaticamente il numero di emergenza del Paese in cui ti trovi: per esempio, se sei negli Stati Uniti chiamerà il 911, invece del 112.

Grazie al GPS e la connessione a Internet, il telefonino può diventare la tua **guardia del corpo virtuale** e perfino essere un **supporto sanitario!**

App come **Circle of 6**, **Life 360**, **Sygy Family**, **ICE personal safety** possono trasformare il tuo smartphone in uno strumento in grado di avvisare di un'emergenza anche più persone contemporaneamente, inviando un SOS con la tua esatta posizione nella mappa che compare sul display.

Con il tuo telefonino puoi rimanere in contatto con i tuoi familiari, o con un amico, per tutta la durata di un viaggio o mentre percorri un tratto di strada particolarmente pericoloso, magari di notte: il familiare può così tenerti compagnia virtualmente seguendo il tuo percorso sulla mappa e intervenire in caso di necessità.



Ice Personal Safety



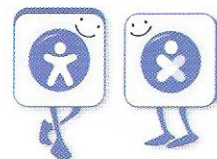
Sygy Family



Life 360



Circle of 6



App Immuni, invece, è un'app pensata per contrastare le epidemie, come ad esempio quella del COVID-19. Questa applicazione consente di ricostruire i contatti fra le persone, anche casuali o avuti in un luogo pubblico ma perché funzioni occorre che tutti l'abbiano attivata nel proprio smartphone. App Immuni non dice se ci troviamo davanti a qualcuno che ha contratto il virus: l'app chiede di rispondere a un **questionario giornaliero** sul proprio stato di salute e, in caso di sintomi riconducibili al virus, dà indicazioni alla persona sintomatica circa il comportamento da tenere e, contemporaneamente, invia un'allerta a chiunque sia venuto in contatto con essa, permettendo così alle autorità sanitarie di intervenire per limitare la diffusione del contagio.

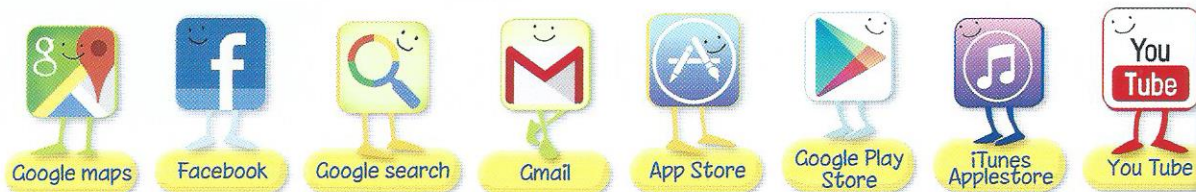


Alcune app si possono installare gratuitamente, altre devono essere acquistate, come qualsiasi software per computer: il costo può variare da pochi centesimi a centinaia di euro (le app utilizzate in ambiti professionali possono essere molto costose). In alcuni casi, il pagamento comporta poi l'attivazione di un abbonamento: è il sistema adottato dai quotidiani e dalle riviste che decidono di mettere online le loro pubblicazioni. Vale anche per alcuni giochi, scaricabili poi in una determinata quantità al mese.

Prima di scaricare un'app  
consulta i tuoi genitori o un adulto  
che ti possa dare qualche utile consiglio.  
Ricordati che non puoi fare acquisti in Internet  
se non sei maggiorenne.



Dato che i dispositivi mobili non hanno tutti lo stesso sistema operativo, sono state studiate app per ogni tipo di tablet e cellulare: le app per iPhone si trovano in iTunes e in App Store, il negozio online per i prodotti Apple; mentre quelle per smartphone con sistema operativo Android (quello creato da Google) sono disponibili in Google Play Store; ci sono numerose app per il sistema operativo Windows per smartphone. È difficile dire quante siano le app sul mercato: ogni giorno ne nascono di nuove, di ogni tipo e prezzo. Sono così tante che ci sono persino app che servono per trovare tutte le app disponibili in commercio!!! Tra le app gratuite, la più utilizzata è certamente Facebook, per collegarsi al social network più famoso del mondo (...ma poco seguito dai voi ragazzi che lo ritenete un social per "anziani"!), poi vengono: **Google Maps** e **Google Search**, **Gmail** e **YouTube**.





Shazam è la più utilizzata per trovare e identificare canzoni, testi musicali, immagini e video; Tik Tok è la app più scaricata dai giovanissimi: permette di registrare e condividere filmati di 15/60 secondi mentre si mimano con la bocca e con i gesti le canzoni più famose ma non solo, perché non si limita alla musica: i ragazzi, infatti, possono interpretare e mettere online sketch divertenti della stessa breve durata.



Le più scaricate, gratuite o a pagamento, sono le app per la messaggistica istantanea che permettono di inviare SMS, fare telefonate e videochiamate gratis. Il contatto fra gli utenti funziona con il numero di telefono, quindi non occorre creare account per accedere al servizio come avviene solitamente per i collegamenti a Internet. Ce ne sono moltissime, vediamo le più usate da voi ragazzi.



Whatsapp è l'app di messaggistica istantanea più utilizzata: si sincronizza automaticamente con i nominativi delle rubriche riconoscendo chi ha l'applicazione attiva sul suo cellulare; consente la comunicazione tra operatori telefonici diversi e con diversi sistemi operativi (IOS per iPhone, Android e Windows). Con Whatsapp puoi creare gruppi, effettuare chiamate vocali e videochiamate, scambiare immagini e video.



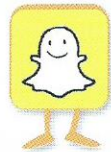
Puoi usare Instagram per inviare messaggi, creare sondaggi, "storie" (foto o sequenze di fotografie con info personali) e video in diretta, e postarli nell'applicazione o in altre piazze virtuali come Facebook, Twitter o Tumblr.

Con Facebook Messenger puoi mandare messaggi a tutte le persone della rubrica, creare gruppi, chattare con gli amici di Facebook senza dover accedere al loro profilo sul social, inviare foto e video, telefonare gratis in tutto il mondo.



Hangouts è il più popolare servizio di messaggistica istantanea sviluppato da Google. Se possiedi un account @gmail hai la possibilità di effettuare anche chiamate, videochiamate, chiamate telefoniche da computer (è un sistema di comunicazione telefonica tramite Internet chiamata VoIP, Voice over Internet Protocol) e videoconferenze.

Snapchat ti permette di inviare agli amici messaggi, foto e video che, dopo essere stati visualizzati, vengono automaticamente eliminati. Funziona anche fra sistemi operativi diversi.



Con Telegram puoi formare grandi chat di gruppo e inviare un numero infinito di messaggi, foto, video e file, anche a cento contatti contemporaneamente. Telegram ti dà anche la possibilità di archiviare gratis tutti i tuoi messaggi.

Skype è il sistema più utilizzato per le videochiamate da computer: l'app di Skype ti consente di inviare messaggi istantanei, fare chiamate vocali e videochiamate anche da smartphone e tablet.

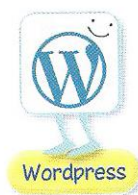


## IL BLOG

Il **Blog** è un sito Internet gestito da una persona, o da un gruppo, in cui l'autore (*blogger*) pubblica le proprie opinioni, riflessioni, fotografie e filmati, storie, articoli e novità che lo riguardano; praticamente è una specie di diario personale mostrato a tutti nella vetrina di Internet: *blog* deriva da *web-log*, per l'appunto "diario in rete".

Piattaforme come **Tumblr** e **Wordpress** consentono gratuitamente di creare blog dove postare ciò che di personale si vuole condividere in Rete. **Blogger** è il servizio gratuito di *blogging* (pubblicazione di blog) offerto da Google. Permette di postare, oltre al solo testo, anche immagini e video, facendone una soluzione ideale per chi è alle prime armi.

Il **Vlog** è una forma particolare di Blog nel quale la fonte principale di comunicazione è il video o la Web-TV.



## WIKI E... WIKIPEDIA

In Internet puoi trovare enciclopedie, dizionari, traduttori, raccolte di citazioni, frasi famose e proverbi, antologie di opere letterarie, cinematografiche, teatrali o musicali, guide e manuali di ogni tipo, quasi sempre consultabili gratuitamente.

**Wikipedia** è la più grande e gettonata enciclopedia libera e gratuita online.

Vi puoi accedere per trovare informazioni su qualunque argomento.

Chiunque può dare il suo contributo per inserire nuove voci, e non solo: *wiki wiki o*, semplicemente, *wiki* (termine della lingua hawaiana che significa "rapido, molto veloce")

identifica un **sito web** che permette a tutti coloro che vi accedono di aggiungere, modificare, aggiornare, ampliare o cancellare ciò che hanno scritto autori precedenti.

L'intento è di avere sempre informazioni aggiornate attraverso la collaborazione di chiunque desideri mettere a disposizione

degli altri le proprie conoscenze, tuttavia proprio per queste caratteristiche, è sempre bene verificarne i contenuti consultando anche siti alternativi.



**Wikihow** (da *how*: come) è il grande manuale online che insegna a fare di tutto e di più, o quasi. **Wikiquote** (da *quote*: citazione) è una vasta raccolta di aforismi, frasi di personaggi celebri e detti popolari.



## PER COMINCIARE BENE



Se in casa c'è un computer collegato a Internet, tutti devono poterlo usare: non monopolizzarlo! Se invece ti hanno regalato uno smartphone con un abbonamento che ti permette di navigare in Rete, ricordati che è pur sempre un telefono: quando suona rispondi, soprattutto se a chiamarti sono mamma e papà.

I tuoi genitori si collegano a Internet per pagare le bollette, iscriversi

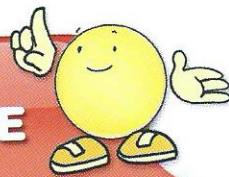
a scuola, acquistare il biglietto del treno o dell'aereo, scegliere e prenotare la camera di un albergo, e un'infinità di altri servizi; il nonno e la nonna consultano siti dedicati all'orticoltura, alla cucina e al giardinaggio, e fanno spesso acquisti convenienti. Perciò ricordati sempre che Internet non serve solo per giocare o chattare con gli amici: ti sarà utilissimo con le ricerche scolastiche o quando vorrai trovare in fretta il significato di una parola che non conosci, avere un aiuto per tradurre frasi da o in altre lingue o, semplicemente, per essere sempre aggiornato su quanto accade nel mondo.

Le prime volte che ti connetti alla Rete, chiedi ai tuoi genitori di farlo insieme a te: tu potrai far vedere loro tutto quello che già sai a proposito di web, mentre mamma e papà potranno sicuramente darti qualche utile consiglio per una buona e corretta navigazione: le rotte da seguire, i porti dove approdare, i banchi di sabbia e gli scogli da evitare lungo il percorso, le manovre in caso di tempesta... Proprio come hanno fatto quando imparavi ad andare in bicicletta!





## STABILIRE DELLE REGOLE



Anche adesso che sei cresciuto, mamma e papà ti fanno mille raccomandazioni ogni volta che esci da solo: “...*Non dare confidenza agli estranei... , sta' attento quando attraversi la strada... , torna prima che faccia buio... , rispondi al cellulare quando ti chiamiamo...*”. Ed è normale: **si preoccupano per la tua sicurezza!**

Quando sei collegato a Internet, al computer o con il cellulare, i tuoi genitori non potranno essere sempre lì a navigare, a divertirsi con te e a darti consigli ogni volta che si presenta un problema. **Preparate insieme una carta delle regole di comportamento. Imparale bene a memoria** per avere sempre presente le cose da fare e quelle da evitare quando entri in Rete.

**Racconta sempre ai tuoi genitori tutto quello che ti capita navigando in Internet:** quali siti hai visitato, chi hai conosciuto e le scoperte che hai fatto. Anche se non te lo dicono apertamente, loro sono molto curiosi di sapere come te la cavi!

Esiste un codice di comportamento per ogni ambito della vita sociale, ovunque ti trovi ad avere a che fare con altre persone: in famiglia, a scuola, nel gioco, nelle attività sportive, sulla strada, al mare... Il mondo di Internet non fa eccezione: ha le sue regole e, perché tutto fili liscio, è meglio impararle bene.



# 1 OGNI TANTO... SCOLLEGATI!

La prima regola da decidere insieme è **quante volte al giorno e per quanto tempo puoi restare collegato a Internet**. Non dovrà essere troppo spesso e nemmeno troppo a lungo: è bello e divertente stare in Internet a giocare o a scambiarsi messaggi con gli amici, ma ci sono anche i compiti e soprattutto gli amici in carne ed ossa che ti aspettano fuori per giocare all'aria aperta. Ogni tanto spegni computer e cellulare: impara a farne a meno per qualche ora al giorno!



Rispetta seriamente i tempi concordati.

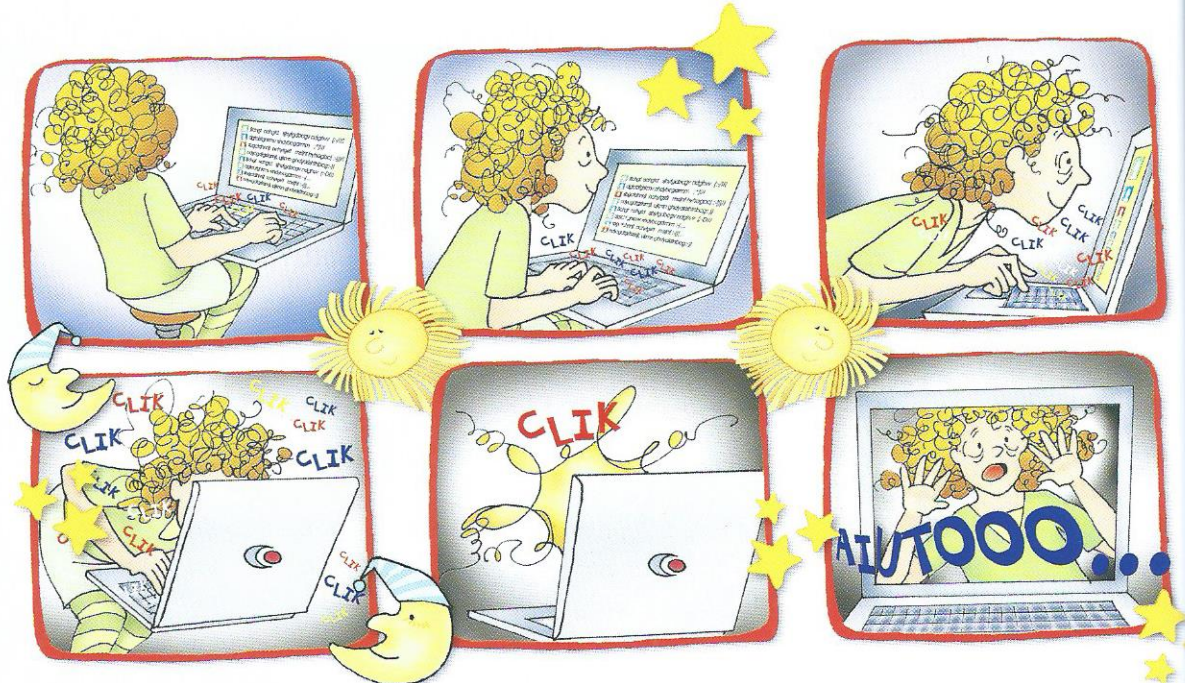
## IL RISCHIO DI DIPENDENZA DA INTERNET



Lo sai che uno dei maggiori rischi di Internet è quello di non riuscire più a farne a meno? Ti trovi così bene quando **chatti con gli amici** o quando **giochi online** che non ti accorgi del tempo che passa finché Internet diventa il primo

pensiero quando ti svegli e l'ultimo prima di andare a letto.

Si chiama dipendenza da Internet: come la dipendenza dal gioco d'azzardo, dal fumo, dall'alcol e dalla droga, è una vera e propria malattia.



Per sentirti appagato e sereno devi “assumerne” dosi sempre maggiori e, in caso di “astinenza”, diventi insoddisfatto, inquieto e irascibile. Quindi parti subito col piede giusto: prenditi delle pause da Internet e dedica tempo ai tuoi amici, ai tuoi genitori, alle cose belle che ti circondano.

## SU LA TESTA! NON FARE LO SMOMBIE



Per molti pare quasi impossibile fare a meno del proprio telefonino. Camminare per la strada a testa china sul cellulare, intenti a controllare la posta o a messaggiare in Whatsapp, a condividere foto o altri contenuti sui social, a inseguire mostriciattoli da catturare col Pokémon Go, è diventato un fenomeno sempre più diffuso nelle nostre città, e non solo tra voi ragazzi, anzi, sono proprio gli adulti i primi a dare il cattivo esempio. Lo chiamano *smartphone walking* (camminata da

smartphone), e da questo ciondolare distratto e un po' assente che ricorda molto quello degli zombie, i morti viventi di alcuni film horror, è nato il nome di una nuova categoria di Internet-dipendenti: gli *smombie* (da *smartphone* più *zombie*)!



Detta così sembra una cosa divertente, o quantomeno innocua, invece non lo è affatto. Camminare con gli occhi fissi sul cellulare, magari con gli auricolari tenuti a tutto volume, può essere estremamente rischioso, per te e per gli altri, perché così non presti attenzione a quello che ti accade intorno e non ti accorgi dei pericoli che puoi correre, dai semafori rossi ai binari del treno, dalle cadute accidentali ai gradini non visti, dallo scontro con altri pedoni allo sbattere contro i pali della luce o della segnaletica.

Questa nuova moda può causare incidenti anche molto gravi, come sprofondare in un tombino, cadere nel vuoto, finire sotto un'auto o essere travolti da un treno.

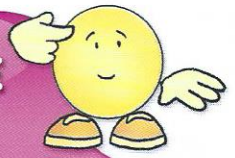
Quando sei per la strada tieni il cellulare in tasca, guarda le persone che ti passano vicino, respira, senti i rumori e gli odori, e sta' sempre attento a dove metti i piedi.



Cli adulti non dovrebbero usare il cellulare quando guidano a meno che non sia strettamente necessario e solo con le adeguate modalità: viva voce o apposito auricolare. Mai leggere o scrivere sms al volante. Non è proprio il caso di usare il cellulare quando vai in bicicletta.

# 2

## SCEGLI CON ATTENZIONE I SITI DA FREQUENTARE



Internet è la via più veloce per ricevere notizie, imparare cose nuove, giocare e divertirsi, essere sempre in contatto con gli amici e, se vuoi, con il mondo intero, ma non tutto quello che trovi in Internet è bello e buono: in Rete ci sono anche idee e situazioni dalle quali è meglio girare alla larga!

Chiedi ai tuoi genitori di visitare con te i siti che ti incuriosiscono e consultati con loro sui giochi da scaricare: quelli violenti o a sfondo sessuale lasciali perdere!

E chi meglio dei tuoi insegnanti può consigliarti quali siti visitare per le tue ricerche scolastiche?!

### STAI ALLA LARGA DAI SITI VIETATI AI MINORI



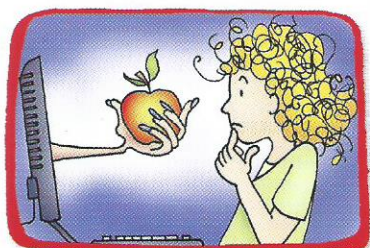
Spesso navigando ti allontani molto da dove eri partito per effettuare una ricerca: ti può capitare di approdare, anche senza volerlo, in porti decisamente inadatti alla tua imbarcazione o poco sicuri...

Non tutti i siti hanno contenuti adatti alla tua età.

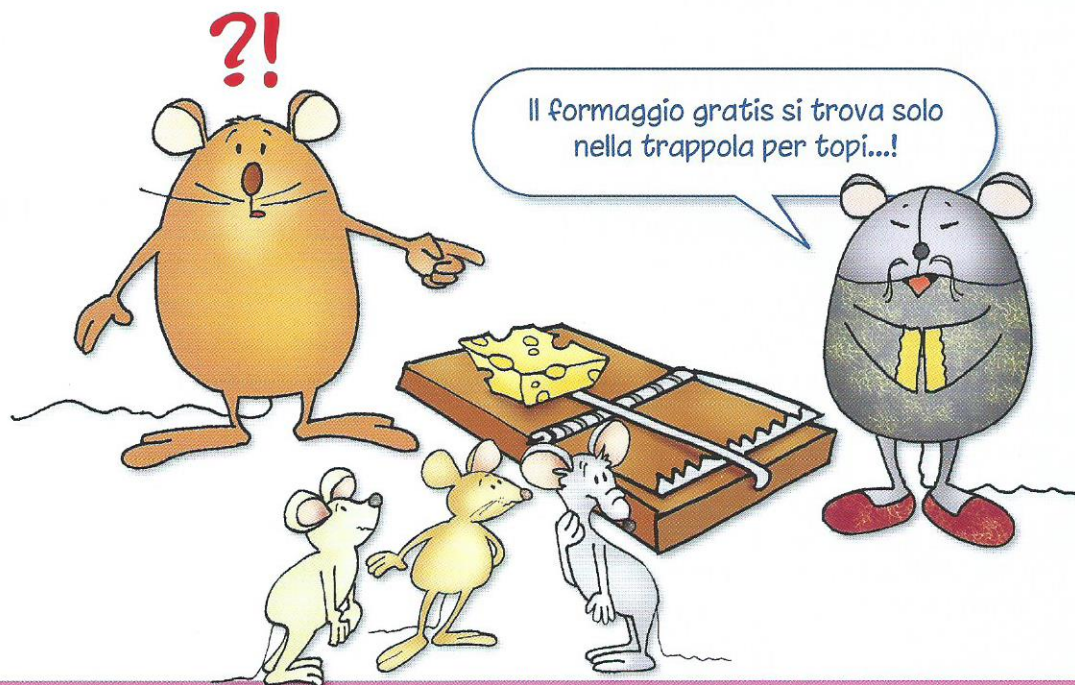
Se capiti in un sito dove è scritto "accesso vietato ai minori" rispetta quell'indicazione: se ti dicono che non fa per te, qualche buon motivo ci sarà.



## QUEI PERICOLOSI MODULI ONLINE



Non compilare documenti e moduli di partecipazione a sondaggi, concorsi, provini, o per ritirare vincite, premi o regali quanto mai improbabili: nessuno dà niente per niente! Non puoi sapere con certezza a chi stai fornendo le informazioni richieste e nemmeno come verranno utilizzate.



## SITI "A PAGAMENTO": CHIEDI AI TUOI GENITORI

Non entrare mai in siti che richiedono il numero di una carta di credito o anche solo il tuo nome e indirizzo e-mail, o in siti in cui ti invitano a usare linee telefoniche a pagamento: potresti cacciarti in un bel pasticcio o mettere nei guai i tuoi genitori. **Non puoi fare acquisti online se non hai compiuto 18 anni.**

Se ti capita di trovare in Rete qualcosa che ti piacerebbe comprare, parlane con i tuoi genitori: loro valuteranno l'offerta e, se la riterranno seria, potranno fare loro l'acquisto per te.

Ricorda che per eventuali reati da te commessi tramite un utilizzo sbagliato della Rete, se hai meno di 14 anni, la responsabilità cadrà sui tuoi genitori. Un utilizzo errato di Internet può facilmente portare a gravi e costose conseguenze.



# 3

## SCEGLI BENE LA TUA PASSWORD E CONSERVALA SOLO PER TE



Prima di aprire una nuova casella di posta elettronica o di registrarti ad un sito, forum, chat o di iscriverti ad un social network, consultati con i tuoi genitori su username e password: occorre sceglierle con attenzione e intelligenza.

Il **nickname** è il nome che ti identifica in Rete quando chatti con altre persone o partecipi a una discussione: ti garantisce l'anonimato, quindi non deve rivelare la tua vera identità (aspetto fisico, età, fatti personali...) e non deve essere provocatorio o offensivo, tanto da cacciarti in qualche guaio. Una buona password deve essere difficile da indovinare per gli altri (un malintenzionato potrebbe servirsi della tua posta elettronica per commettere truffe o appropriarsi dei tuoi dati e farne usi illeciti), ma facile da ricordare per te (non si dovrebbe mai annotare la propria password: è sempre meglio tenerla a memoria!). L'ideale è che sia alfanumerica, cioè composta da lettere (differenziandole anche tra maiuscole e minuscole), numeri e altri caratteri tipografici. **Non rivelare mai il tuo nickname e non condividere la tua password con nessuno, neanche con gli amici, ma solo con i tuoi genitori. È un dato riservato che appartiene solo a te! Sarebbe come lasciare in giro le tue chiavi di casa...**

Password... **Panachè!**  
Nessuno sa che è il nome del gatto della nonna e per me sarà facile da ricordare!  
Nickname...  
mi piace  
**Occhio di Falco!**



Password... **alibabau**: è il titolo del libro che preferivo da piccola con una u in più!  
Nickname...  
**Ricciolina.**  
anzi, no!  
Meglio: **Karina!**



Secondo te,  
hanno scelto bene?

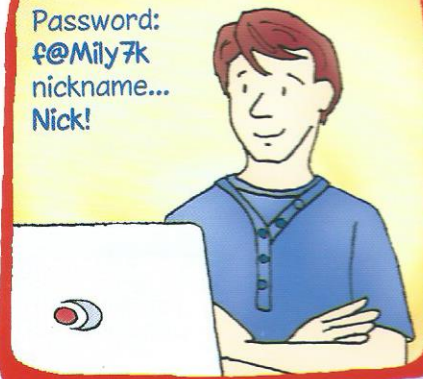
La mia password è **formaggio...**  
il mio nickname...  
**crosta!**



Che nickname posso scegliere...  
**rosafiocco o chrissykiss?**



Password:  
**f@Mily7k**  
nickname...  
**Nick!**



## IL PIRATA INFORMATICO

L'**hacker** è una persona che di computer se ne intende parecchio: è un bravo programmatore, conosce molto bene i sistemi informatici e il loro funzionamento, sa decifrare codici come password e numeri seriali (come quelli delle carte di credito o dei bancomat), riesce ad aggirare ogni genere di barriera virtuale.

In realtà, non è un criminale informatico, ma lo diventa quando si serve della sua abilità per penetrare in banche dati protette e commettere reati: in questo caso il suo nome giusto è **cracker**.

Il cracker, o **pirata informatico**, è spesso coinvolto in frodi, furti di software, spionaggio industriale o militare. Il suo passatempo preferito è creare caos, diffondere **virus**, sabotare sistemi e siti, truffare e imbrogliare: il suo obiettivo è arricchirsi a spese degli altri e, per non essere rintracciato, "ruba" e utilizza l'identità di altre persone.



Il termine "**defacement**" (letteralmente: cambiare i connotati) indica un vero e proprio attacco da parte di hacker al fine di modificare in tutto o in parte un sito bersaglio. Spesso lo scopo è carpire dati sensibili: attento quindi! Quando invii i tuoi dati personali ad un sito verifica sempre l'indirizzo nella barra del browser.

## FARE SEMPRE IL BACKUP

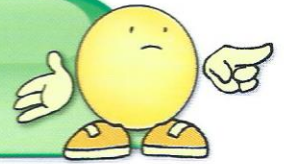


Un virus può farti perdere per sempre i dati salvati nel tuo computer, ma anche uno sbalzo di corrente o una cliccata distratta possono annullare in un secondo la tua bella e sudata ricerca di scienze o di storia: salva spesso quello che stai facendo e, quando hai finito, metti tutto su una chiavetta. Il salvataggio dei dati (*backup*) è fondamentale per evitare di dover ripartire dall'inizio e, anche se richiede tempo, è meglio farlo piuttosto spesso!

È meglio prevenire che curare.







Come tutti i genitori, sicuramente anche i tuoi ti raccomandano in continuazione di **comportarti bene** in ogni circostanza: "...Devi essere *rispettoso e cortese con gli insegnanti, non litigare con i tuoi compagni, non imbrogliare quando giochi con gli amici o fai sport, non fare il prepotente, non dire parolacce, non prendere in giro nessuno...*". La **buona educazione** vale anche quando navighi in Internet.

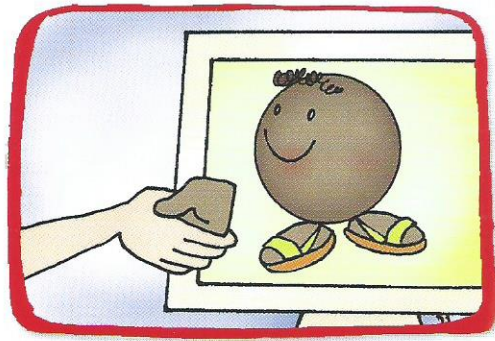
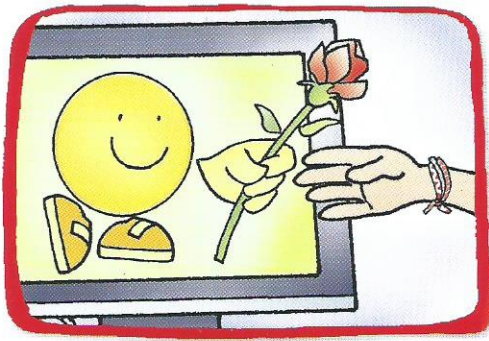
Esiste un vero e proprio **galateo della Rete**: si chiama *Netiquette* (*net*: rete; *etiquette*: cortesia, etichetta) ed è un insieme di accorgimenti da seguire per comportarsi correttamente nelle diverse modalità di comunicazione (posta elettronica, chat, blog, forum, social network, ecc.) attraverso Internet.

Non inviare messaggi  
che tu stesso non  
vorresti ricevere.



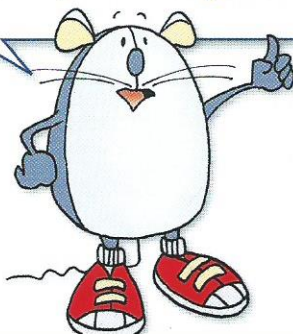
Ne ricordiamo alcuni:

- quando invii un'e-mail specifica il contenuto (oggetto), firma il messaggio, sii breve, chiaro ed esauriente, evita di scrivere tutto in maiuscolo o in grassetto (sarebbe come urlare durante una conversazione!);
- prima di spedire un'e-mail o di postare un messaggio rileggi e correggi gli errori ma non essere intollerante verso chi ne fa, specialmente se è straniero e non conosce bene la tua lingua;
- quando ricevi un'e-mail, se non puoi rispondere subito, dai al mittente almeno un segno di ricevuta;
- se invii la stessa e-mail a più persone che non si conoscono fra loro, per esempio gli auguri per le feste, non far comparire tutti gli indirizzi nel destinatario: farli conoscere a chicchessia senza permesso è una violazione della loro privacy; per tenere nascosti gli indirizzi associati al destinatario, non aggiungerli sulla riga Cc (copia conoscenza) ma sulla riga Ccn (copia conoscenza nascosta).
- non diffondere **spam** (*spamming*: invio ripetuto e continuativo di materiale pubblicitario di vario tipo) o **messaggi a catena**, tanto meno quando promettono fortuna e soldi se segui le istruzioni o guai e disgrazie se non le segui: sono solo burle di cattivo gusto;
- se vuoi partecipare a un forum o a un newsgroup leggi con attenzione le istruzioni e il regolamento interno; assicurati di aver capito l'argomento prima di entrare nella discussione;



- non pubblicare messaggi stupidi, inutili, volgari o irrispettosi; sii sempre cortese, evita insulti e parolacce, **comportati educatamente come faresti nel mondo reale**;
  - nel tuo blog evita di copiare-incollare articoli altrui; non falsificare articoli; rispondi ai commenti dei lettori;
  - entrando in una chatroom è buona educazione offrire un breve saluto;
  - quando chatti, quando posti un annuncio o una foto, quando accedi a un forum o entri in un gruppo di discussione, hai il **dovere di rispettare chi non la pensa come te**, chi è diverso da te per cultura, religione, sesso, colore della pelle.
- Il razzismo, l'omofobia, ogni tipo di discriminazione sociale, la volgarità e la prepotenza non devono mai essere tollerati nella Rete come non devono esserlo nella vita di ogni giorno.
- Chiudi la conversazione con chi si comporta in modo scorretto e parlane subito con i tuoi genitori o con i tuoi insegnanti. Quando sei in Rete, hai diritto al rispetto degli altri navigatori.

L'amministratore (*admin*) di un sito o di un servizio online come chat, social network o newsgroup, può intervenire vietando l'accesso a chi non rispetta le regole di comportamento.



## OCCHIO AI TROLL E AI CYBERBULLI!



Il troll è il tipo che si intromette insistentemente nelle discussioni in Rete col solo intento di disturbare e provocare: dice stupidaggini e offende per suscitare litigi con conseguente **scambio di insulti a raffica** (*flaming*: infiammare). Non comportarti mai così, ma non cadere nemmeno nella trappola di chi, forte dell'anonimato, vuole trascinarti in una "guerra di fiamme": **ignoralo!**

Se non riesce a suscitare reazioni in te, prima o poi la smetterà.

**Non cadere nelle provocazioni e non lasciarti coinvolgere da chi cerca la lite: non rispondergli, ignoralo e parlane ai tuoi genitori.**

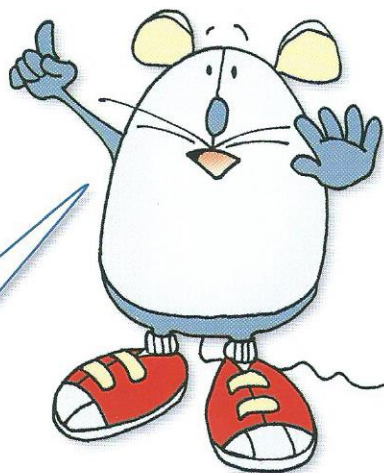


Spesso un troll è anche un **cyberbullo** che ha preso di mira qualcuno che non si sa difendere. Come purtroppo raccontano le cronache, c'è chi si diverte a prendere in giro e a maltrattare gli altri.

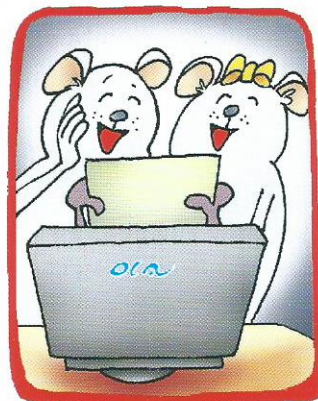
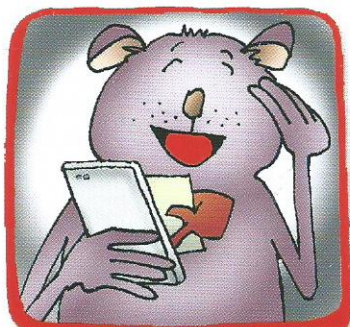
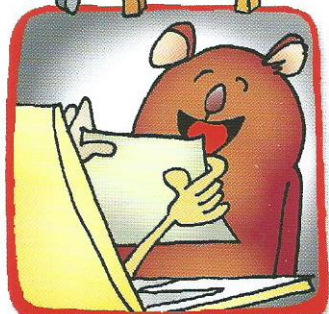
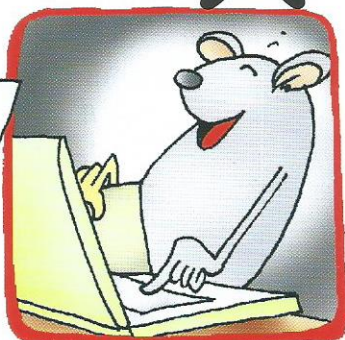
Nella vita reale, il bullo, spesso in gruppo, aggredisce, spadroneggia, terrorizza, deride chi è più debole di lui. È uno che si crede superiore a tutti, furbo e intelligente ma, come dice la canzone, non è altro che *un pollo convinto di essere un gallo*. E i polli, si sa, di cervello non ne hanno un granché, però possono beccare e graffiare...

Nella Rete il bullo agisce nell'anonimato e quindi in modo ancora più vile: può pubblicare immagini e video con materiale offensivo, inviare all'infinito messaggi sconci e aggressivi. La sua vittima può sentirsi avvilita e spaventata a tal punto da escludersi da qualunque attività online.

**Se sei a conoscenza di atti di bullismo non restare indifferente e, se qualcuno ti ha preso di mira, non pensare di poter risolvere il problema da solo: in entrambe le situazioni, parlane con i tuoi genitori o con i tuoi insegnanti. Il silenzio e la paura sono i migliori alleati dei bulli.**



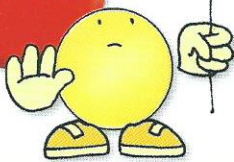
# BANNA IL CYBERBULLO

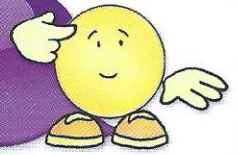


Per segnalare i bulli  
o chiedere un consiglio,  
tu e i tuoi genitori  
potete chiamare  
il numero gratuito  
**19696**  
di Telefono Azzurro  
o scrivere a:  
**bullismo@istruzione.it**  
del  
Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università  
e della Ricerca.

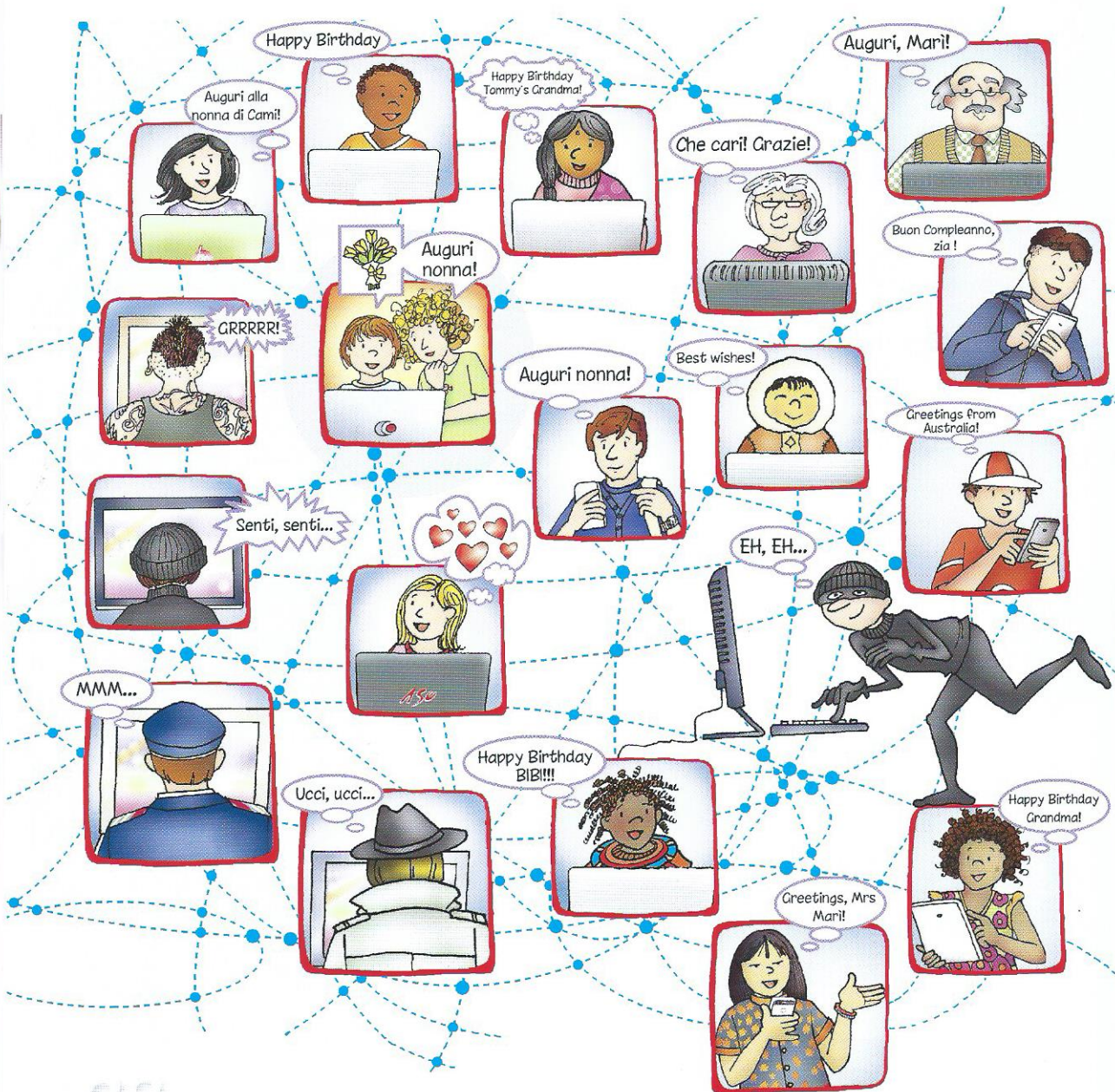


SEGNALA





Generalmente, i social network ti permettono di impostare delle regole particolari per proteggere la tua privacy. Per esempio, puoi scegliere quali utenti possono leggere i tuoi messaggi o guardare le tue foto: se solo poche persone o tutti i tuoi amici o il mondo intero. Altri “luoghi” di incontro su Internet non permettono restrizioni di questo tipo. E comunque un buon hacker riesce ad aggirarle facilmente...

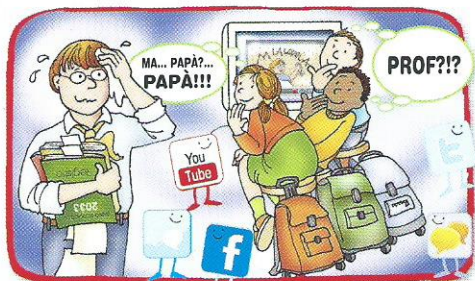


È importante riflettere sempre molto bene su quanto condividi in Internet perché anche con le più adeguate protezioni, potrebbe essere letto e visto da chi non vorresti, e tieni presente che può restare nella memoria di Internet per mesi, per anni, o anche... per sempre!, rimbalzando da un utente all'altro indipendentemente dalla tua volontà!

Pensa: qualcosa che hai postato questa mattina, proprio prima di entrare in classe, potrà essere ancora nel web quando tu sarai diventato grande...

Sai che quando cercherai un impiego, quasi sicuramente, sarà monitorata e controllata

la tua vita social per verificare la tua affidabilità? Per ora, sembra un momento molto lontano, ma arriverà prestissimo!!! Attenzione, dunque a ciò che posti, a ciò che scrivi, a ciò che dichiari sul web! Dal momento in cui possiedi un'identità virtuale, fai attenzione a dare un'immagine di te (web reputation) che non possa crearti danni in futuro!



Quando navighi in Internet lasci sempre tracce del tuo passaggio: nel momento in cui ti colleghi, il tuo ISP (Internet Service Provider) ti assegna uno specifico indirizzo IP che individuerà univocamente il tuo computer per tutta la durata della connessione. Alcune informazioni relative al tuo computer vengono fornite in modo automatico (tipo di browser e sistema operativo usato), i cookie segnalano quali pagine web hai visitato e la durata delle connessioni. Solo nel tuo computer può non rimanere traccia dei siti visitati.



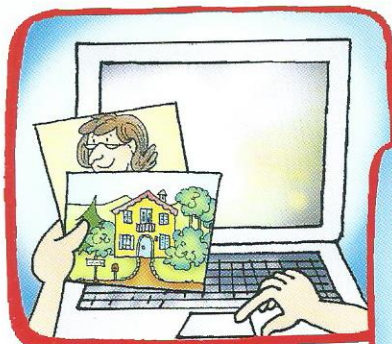
## NON DARE NOTIZIE "DI CASA"

Finita la scuola, è bello restare in contatto con gli amici, sentire di tanto in tanto come va, raccontarsi reciprocamente come si stanno trascorrendo le vacanze. E la tentazione di salutarli anche in Rete prima di partire con tutta la famiglia è fortissima...

Ecco un consiglio: meglio non mettere in Internet da quando e per quanto tempo non ci sarà nessuno in casa... Racconta dove sei stato solo dopo che sei rientrato! Qualche malintenzionato potrebbe approfittare della vostra assenza.



# FOTO: PROTEGGI LA TUA IDENTITÀ



Non mettere online fotografie della tua casa, in cui si veda il numero civico o il nome della via, e magari l'auto dei tuoi genitori parcheggiata in giardino con la targa in bella vista: sono informazioni personali che devono restare riservate. **Proteggi la tua identità e quella dei tuoi familiari.**

**EH, EH...!**



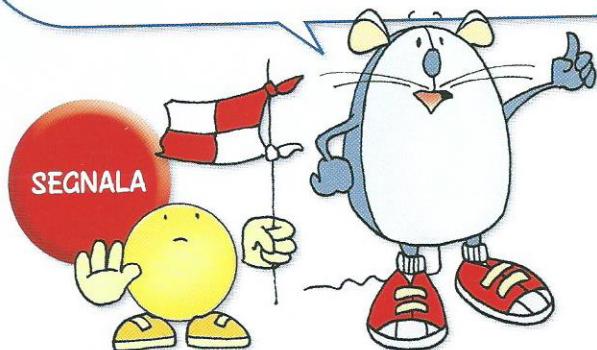
Se ti imbatti in una **foto** che ritieni non dovrebbe essere stata pubblicata, **segnalalo!** In questo modo l'amministratore del sito può intervenire, controllarla e, se è il caso, **rimuoverla.**

Prima di pubblicare foto in cui sei ritratto con altre persone, ricordati di chiedere loro se sono d'accordo.

Non postare informazioni personali di altre persone.

Ricordati che non è corretto inviare o pubblicare in Rete immagini, foto o scritti di altri senza chiedere loro il permesso!

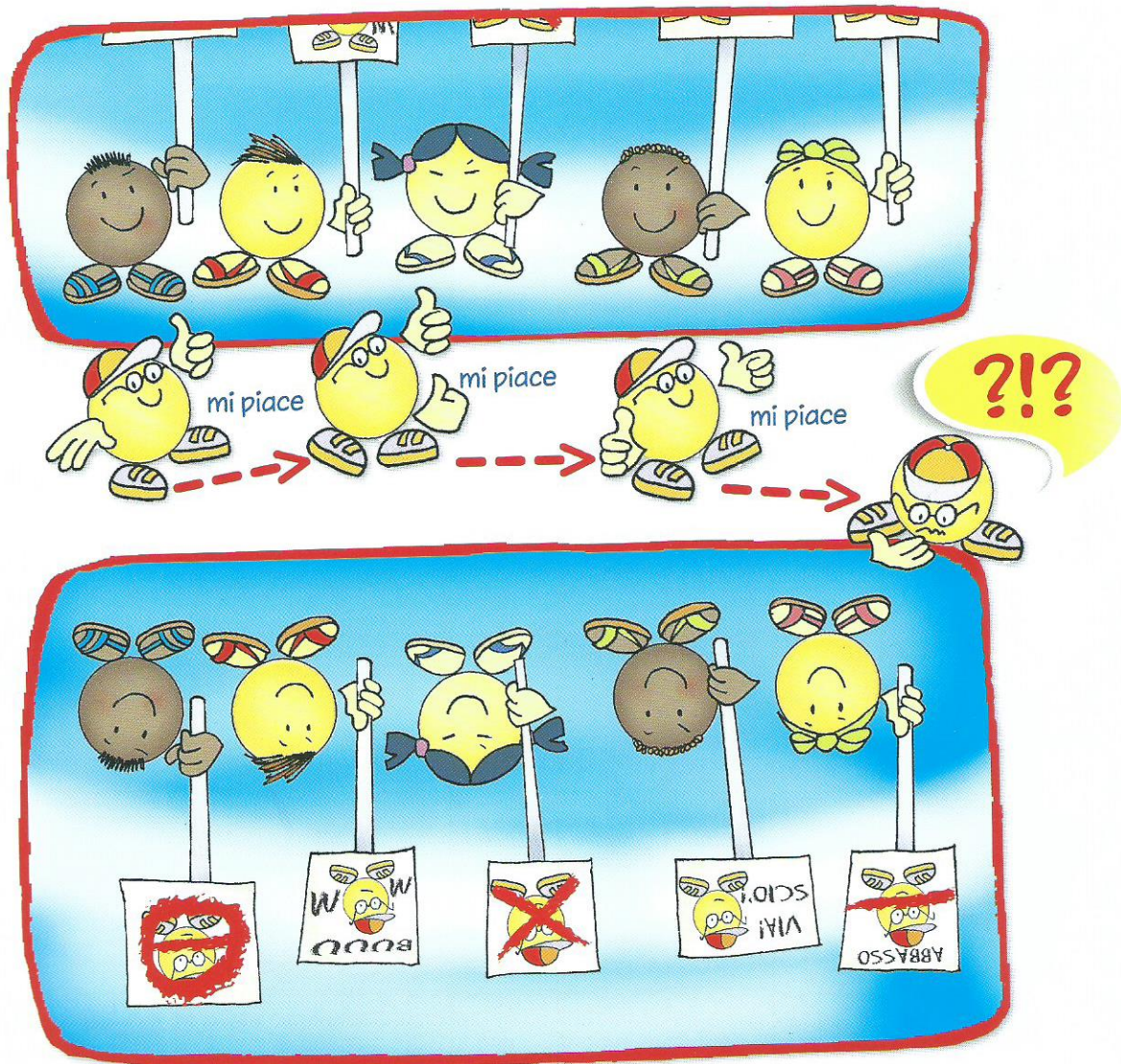
**Non appropriarti di cose che non sono tue!**



# “MI PIACE”: USALO CON INTELLIGENZA

Non prendere per oro colato tutto quello che si dice in Internet!

I tuoi insegnanti e i tuoi genitori te lo avranno certamente ripetuto chissà quante volte. Impara a valutare con intelligenza e spirito critico le nozioni e le informazioni che raccogli durante la navigazione, soprattutto se servono per le tue ricerche scolastiche o per approfondire la tua conoscenza su determinati argomenti. Verifica sempre le fonti delle notizie che trovi nella Rete: attento alle bufale e alle fake news (notizie false)!



Impara anche a saper giudicare con buonsenso ed equilibrio opinioni, giudizi, posizioni di pensiero, convinzioni di carattere politico, religioso, culturale: ricordati che hai il diritto di esprimere liberamente la tua opinione su tutto quello che trovi online, sempre nel rispetto dello stesso diritto che hanno gli altri.  
**Non dire sempre “mi piace” a tutto quello che ti viene proposto.**

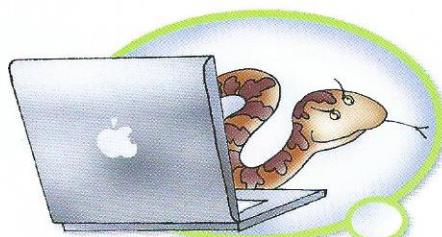


# 6

## NON DARE CONFIDENZA AGLI SCONOSCIUTI



Sii sempre diffidente nei confronti di chi vuole sapere troppo. Non dare nessuna informazione su di te o sulla tua famiglia, per esempio il tuo nome o quello dei tuoi genitori, il tuo numero di telefono, il tuo indirizzo, quello della tua scuola, della palestra che frequenti o del campetto dove vai a giocare a pallone. Non scambiare le tue fotografie, quelle della tua famiglia o dei tuoi amici, con persone che conosci in Rete. Se ricevi richieste di questo tipo non rispondere e parlane subito con i tuoi genitori. Non dare informazioni personali a chi conosci in Rete.



HAI UNA SORELLA?

IN CHE VIA ABITI?

SCAMBIAMOCI I NUMERI DI TELEFONO...

VAI A BASKET IL MARTEDÌ SERA?...



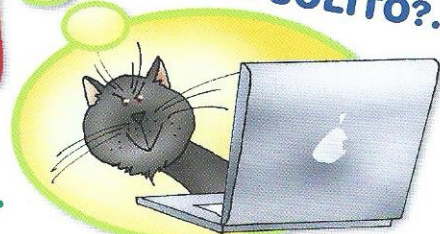
DOVE VAI A SCUOLA?

TORNI A CASA IN TRAM O A PIEDI?

CHE STRADA FAI DI SOLITO?...

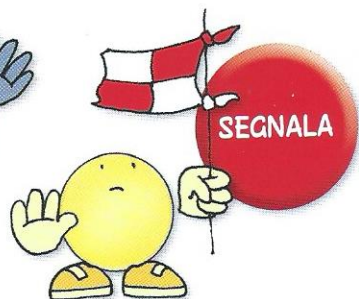


MANDAMI UNA FOTO...



IN QUALE PALESTRA?...

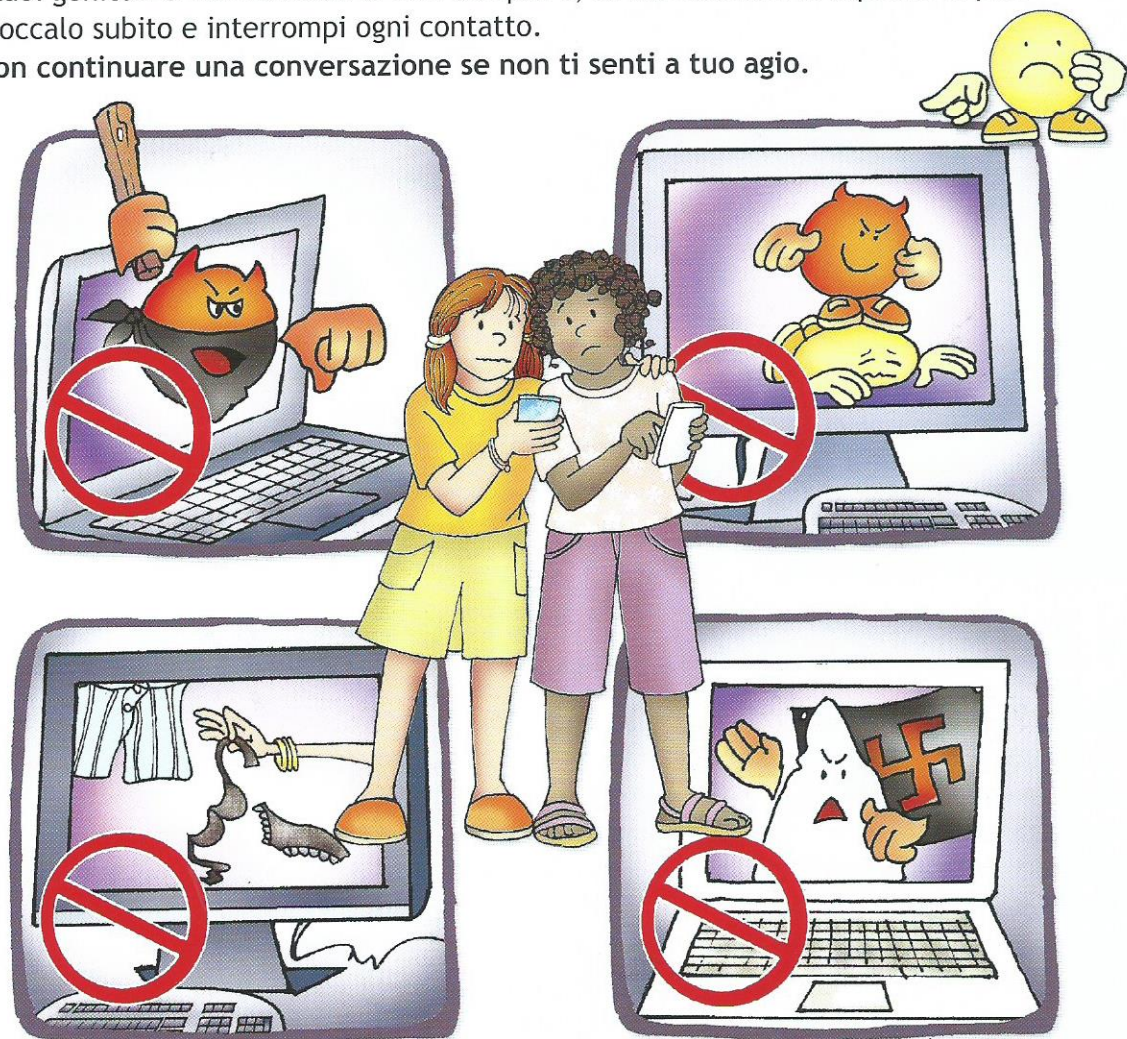
Non devi fornire informazioni personali, anche se la persona con cui stai chattando è simpatica e gentile.



# 7 CHIUDI LA CONVERSAZIONE CON CHI TI METTE A DISAGIO

Se qualcuno durante le tue attività online ti disturba, ti mette a disagio, suggerisce argomenti di discussione che ti imbarazzano o ti spaventano, ti propone azioni che i tuoi genitori ti hanno detto di non compiere, tu non cercare di saperne di più: bloccalo subito e interrompi ogni contatto.

**Non continuare una conversazione se non ti senti a tuo agio.**

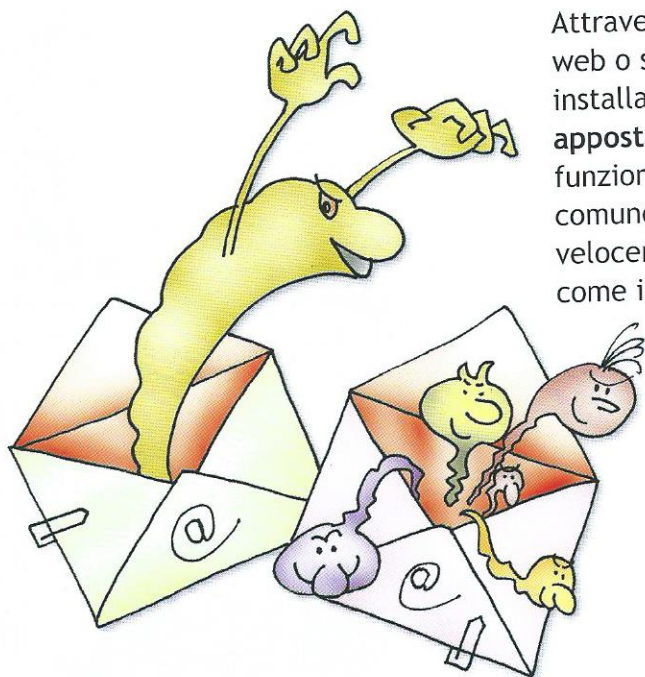
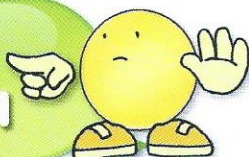


Non dare corda a chi, nascondendosi dietro messaggi, chat e forum apparentemente innocui, cerca di far entrare nella tua casa violenza, razzismo e altre oscenità del genere: parlane con i tuoi genitori o con i tuoi insegnanti. Queste situazioni devono essere segnalate con tempestività alla Polizia Postale. (pagina 39)



# 8

## APRI SOLO E-MAIL DI PERSONE CHE CONOSCI



Attraverso la posta elettronica, visitando pagine web o scaricando file da Internet, possono installarsi a tua insaputa **programmi fatti apposta per provocare danni seri (malware)** al funzionamento del tuo computer: sono chiamati comunemente **virus** perché si diffondono velocemente da un computer all'altro, proprio come il raffreddore o il morbillo.

Se un virus infetta il tuo computer è una brutta gatta da pelare! Alcuni virus si limitano a creare un po' di fastidi facendo comparire frasi o immagini sullo schermo o strani rumori; mentre altri alterano il funzionamento di tutti i programmi mandando così in tilt il tuo computer. Non sempre il danno si può riparare facilmente.

## WORM, TROJAN HORSE, RANSOMWARE, SPYWARE

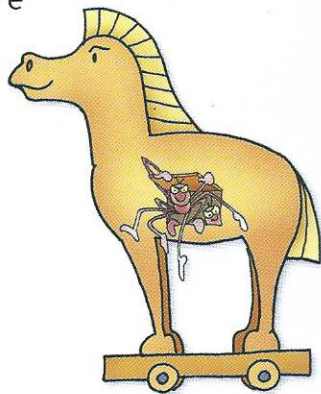
Fra gli svariati tipi di intrusi che possono entrare di nascosto nel tuo sistema operativo ci sono **worm** (vermi), **trojan horse** (cavalli di troia), **ransomware** e **spyware**.

I **worm** sono simili ai virus ma per viaggiare non hanno bisogno di mezzi di trasporto, come un documento o un programma: sono capaci di replicarsi e diffondersi da un computer all'altro da soli, magari spedendo copie di se stessi a tutti gli indirizzi che trovano nella tua rubrica.

Il **trojan horse**, invece, non infetta e non distrugge: come il famoso cavallo di Ulisse, nasconde il nemico al suo interno, un software che, installandosi nel tuo computer, può curiosare e gestire i tuoi dati senza averne l'autorizzazione e senza nemmeno che tu te ne accorga.

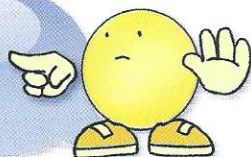
Il **ransomware** è un tipo di malware molto temibile, perché prende possesso del tuo computer, bloccandolo o limitandone il funzionamento; poi ti viene chiesto un riscatto (*ransom*) da pagare per poter rimuovere la limitazione o per sbloccarlo.

Lo **spyware** raccoglie, di nascosto e senza il tuo consenso, informazioni sulle tue attività online e poi le trasmette a chi potrebbe trarne un vantaggio.





## SII PRUDENTE CON GLI "AMICI" CONOSCIUTI SUL WEB



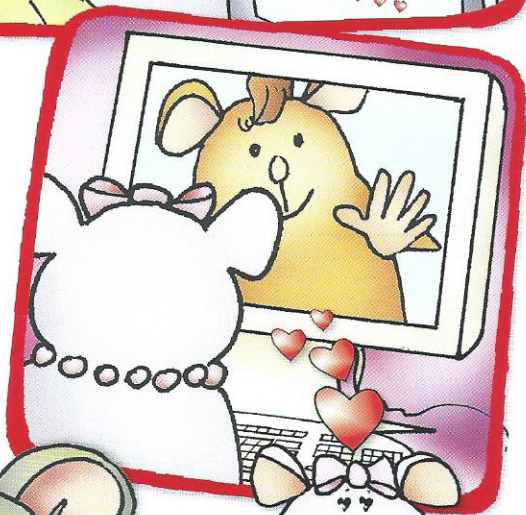
L'identità di una persona conosciuta in Rete può essere molto diversa da quella che appare, anche se visualizzi una sua foto o l'hai vista tramite una webcam: le immagini si possono contraffare più facilmente di quanto tu possa pensare.



È facile mentire quando si è online: dietro la foto di un bambino o di una bambina con cui "chatti", potrebbe nascondersi una persona completamente diversa da quella che credi di aver conosciuto.

**Devi essere molto prudente con le persone che conosci solo online.**

Non hai le informazioni necessarie per poterle considerare "amiche".



Non sono persone da sottovalutare: meglio averne un po' paura.

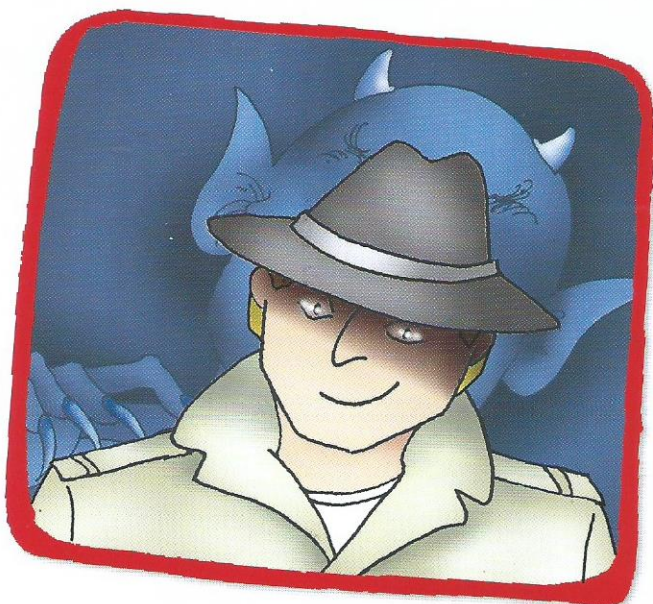
**Molto spesso la paura fa essere più prudenti.**

Puoi incontrare adulti che fingono di essere bambini o ragazzi come te, ma non sono sinceri, hanno cattive intenzioni e vogliono solo farti del male.

Sono chiamati "pedofili".

Ti sembrano a posto, perché fanno di tutto, mentendo, per ottenere la tua fiducia: ti fanno credere di avere i tuoi

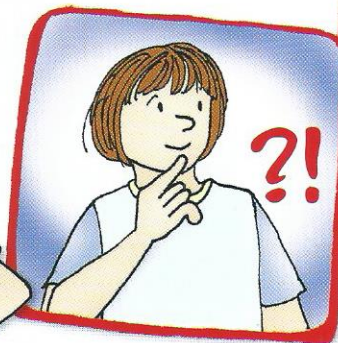
stessi gusti ed interessi (musica, personaggi dello spettacolo o dello sport, giochi ed hobby, ecc.); si mostrano gentili e simpatici, premurosi e fin troppo comprensivi; cercano di creare un'amicizia speciale e segreta con te, provando ad allontanarti dalla tua famiglia e dai tuoi amici. Promettono di farti regali, come ricariche telefoniche, telefonini o altre cose belle. In vari modi ti chiedono informazioni sempre più personali (indirizzo, telefono, foto, dove sono i tuoi genitori) e quando sono sicuri di non essere scoperti e di aver creato un clima di grande confidenza, vanno oltre, inviandoti loro foto o video sexy o pornografici, per osservare le tue reazioni, oppure ti chiedono di mostrare tue immagini intime.



Se cominciano a diventare inopportuni o sospetti, **tronca immediatamente il dialogo** e salva le tracce dei tuoi contatti (e-mail, conversazioni in chat, SMS e altri tipi di messaggi, ecc.) che potranno essere utili ai tuoi genitori per un'eventuale segnalazione alla Polizia Postale.

**Supera la vergogna e abbi il coraggio di parlare** della situazione con i tuoi genitori o con un adulto di cui ti fidi o con altri amici che ti possono sostenere e consigliare. **È fondamentale non rimanere mai soli** ad affrontare simili trappole.

In alcuni casi possono volere anche un appuntamento reale con te. Non è una buona cosa accettare incontri con “amici” conosciuti esclusivamente in Rete.



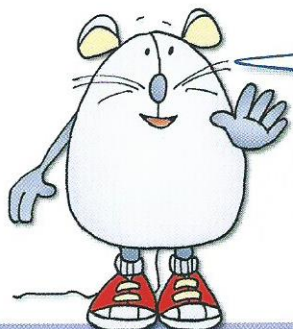
Se, nonostante questi avvertimenti, hai comunque intenzione di accettare un appuntamento, perché ritieni di avere a che fare con tuoi coetanei veri, con i quali hai fatto amicizia online, informa prima i tuoi genitori e di' a chi vorrebbe conoscerti di fare lo stesso. Fatti accompagnare da mamma e papà, o da una persona di cui loro si fidano, e scegli per l'incontro un luogo pubblico. Non si deve mai andare da soli a un appuntamento con persone conosciute in Internet.



# LA POLIZIA POSTALE E DELLE COMUNICAZIONI



La Polizia Postale e delle Comunicazioni è il dipartimento della Polizia di Stato impegnato a contrastare le attività illecite compiute attraverso i mezzi di comunicazione. Tiene **sotto controllo** tutto quello che viaggia in Internet: siti, messaggi, newsgroup e conversazioni. Raccoglie le segnalazioni provenienti dagli organi di polizia stranieri e le denunce fatte dai cittadini e dai gestori di servizi in Rete. È importante informare la Polizia di tutto quello che ci sembra sospetto o pericoloso: gli investigatori possono fare in tempi rapidi tutti i controlli necessari per prevenire o bloccare eventuali malintenzionati, ma occorre l'aiuto di tutti, anche il tuo!



È importante **segnalare tempestivamente** ogni tentativo di contatto da parte di maniaci e pedofili, minacce, truffe, atti di bullismo, e qualunque altra attività illecita.

Si può fare la segnalazione alla Polizia Postale e delle Comunicazioni telefonando al numero gratuito

## 113

oppure via Internet, navigando all'indirizzo

**[www.commissariatodips.it](http://www.commissariatodips.it)**

e seguendo la procedura indicata nel sito



## 112

IL NUMERO UNICO EUROPEO  
DI EMERGENZA  
DESTINATO AD ESSERE OPERATIVO  
IN TUTTA ITALIA



Si può contattare il Telefono Azzurro chiamando il numero gratuito

## 19696

oppure via Internet, tramite il sito **[www.azzurro.it](http://www.azzurro.it)**

o il numero **114**

**Emergenza Infanzia**

oppure via Internet, il sito **[www.114.it](http://www.114.it)**

Gli operatori che ricevono le segnalazioni provvedono a inoltrarle alle autorità competenti



Nelle pagine di questa guida hai trovato più volte il consiglio: **“parlane con i tuoi genitori o con i tuoi insegnanti”**. Scrivilo fra le tue regole di comportamento perché è il più importante di tutti.

Tu e i tuoi amici siete la generazione dei nativi digitali, siete nati e cresciuti con i computer, Internet, gli smartphone e i tablet: può perfino capitare che siano mamma e papà, o la nonna, a venire qualche

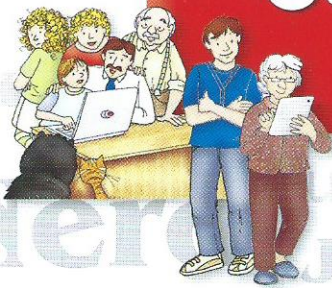
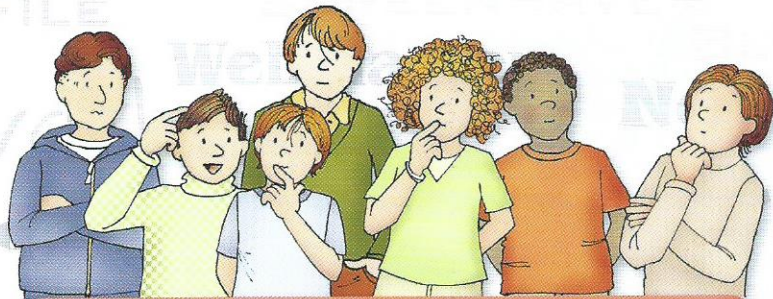
volta da voi a chiedere aiuto per scaricare una foto dal cellulare o trovare in Internet una certa informazione. Ma questo non basta a fare di voi degli esperti capitani di vascello... Abbiamo visto che Internet non è tanto differente dal mondo reale: è un universo in cui c'è del buono e del cattivo. Puoi divertirti, fare nuove amicizie e apprendere un'infinità di cose, ma puoi anche incorrere in pericolose disavventure, a volte molto più grandi di te. Te le abbiamo elencate per aiutarti a riconoscere i falsi amici, i trucchi dei malintenzionati, i trabocchetti e gli imbrogli. Se, nonostante questo, ti capita una brutta esperienza, ti potresti sentire in colpa e vergognarti, ma può succedere a tutti di prendere una cantonata e finire nei guai! Perciò, se hai perso il foglietto sul quale avevi annotato la tua password e chissà chi può averlo trovato... o se ti hanno trascinato in una guerra di fiamme e non sai più come uscirne... se qualcuno ti ha preso di mira e non sai come liberartene... se ti hanno proposto di fare qualcosa di sconveniente e non hai chiuso subito la conversazione... se incautamente hai accettato di incontrare un amico conosciuto in Rete... si può avere vergogna e paura pensando di raccontare tutto ai genitori, ma insieme a loro saprai trovare la via d'uscita. **Non si può sempre fare da soli: a volte è bene chiedere aiuto.** Non dimenticare, infine, che è altrettanto bello e importante saper condividere con i propri genitori e familiari tutte le cose piacevoli, divertenti e interessanti scoperte su Internet e la gioia di nuove e genuine amicizie incontrate nella Rete, perché Internet deve essere un'avventura entusiasmante da vivere serenamente insieme!

**Segui le regole con serietà e attenzione e Internet resterà per te un'inesauribile fonte di divertimento e di apprendimento.**





**PAROLE  
CHE È BENE  
CONOSCERE**



grooming  
AVATAR  
lower@yahoo.com  
Default  
RAM  
Firewall  
Directo  
STAND BY  
http://rese  
PLUG-I  
Nero  
multitasking  
Java UPGRAD  
Benchmark  
OCR  
BROADCAST  
HARASSMENT  
Sniffing  
HASHTAG  
Selfie  
BIT  
at ftp://www.dri  
BYTE BIOS  
Streaming  
HTA  
DEVICE  
ROM  
BOAR  
CP  
DROF  
PROCOL  
DS  
KER  
PR  
DER  
DAT  
AS  
Word = 2byt  
bit  
Ipertesto  
Phishin

# A

**ADSL** (sigla di **A**symmetric **D**igital **S**ubscriber **L**ine): è il protocollo di comunicazione digitale utilizzato per connessioni Internet ad alta velocità.

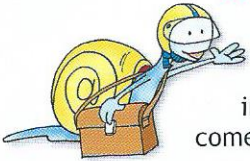
**alias/fake name**: falsa identità assunta su Internet, spesso utilizzata nei social network dove l'utente si attribuisce un nome di fantasia (nickname).

**allegato**: è un qualsiasi file (documento di testo, immagine, musica, video, ecc.) che viene "attaccato", aggiunto a un messaggio di posta elettronica.

**ASCII**: è uno dei codici più diffusi per rappresentare i simboli numerici e alfabetici.

**at** (dall'inglese *at*: presso): è il nome che in informatica identifica il segno @.

Questo segno ha origini antichissime: già in uso presso i commercianti veneziani e fiorentini (da qui il nome di "a" commerciale), @ rappresentava l'anfora, una unità di peso o capacità. È nota in lingua italiana come chiocciola o chiocciolina, in francese come arobase (dall'arabo *aroub* che significa un quarto) e in spagnolo come arroba (termine che indicava un'antica unità di peso).



**avatar**: *alter ego* di un utente, identificato da un *nickname* (nomignolo) e da un'immagine grafica che lo rappresenta. Viene spesso adottato nei giochi di ruolo in Internet ai quali partecipano più giocatori.

# B

**bookmark** (marcatore): segnalibro. Nei *browser* è presente un comando (preferiti) che consente di contrassegnare, con un segnalibro, gli indirizzi dei siti che si ritengono interessanti per ritrovarli più facilmente.

**broadcast**: in informatica, invio di un messaggio elettronico a tutti gli utenti della Rete cui si è collegati.

**browser**: è un programma che consente di navigare in Internet e interagire con i contenuti e le risorse sul web.

**byte**: raggruppamento di 8 bit che il computer considera come una singola unità di informazione. Corrisponde a un carattere di scrittura. Viene indicato con la B maiuscola, mentre la b minuscola indica il bit.

# C

**chip**: piastrina di materiale semiconduttore (come il silicio) che contiene microcircuiti elettronici integrati.

**client**: computer collegato in Rete che scambia dati con un server.

**clipart**: disegni e immagini che si possono inserire nei documenti.

**clock o orologio**: dispositivo dell'unità centrale che scandisce l'esecuzione delle operazioni.

**cloud computing**: tecnologia che consente di usufruire, tramite server remoto, di risorse software e hardware (come per esempio spazio di memoria per l'archiviazione di dati), offerte come servizio da un provider.

**com**: è il suffisso di dominio che indica un sito commerciale.

**cookies** (in inglese significa "biscottini"): sono "informazioni" che il nostro computer, smartphone o tablet invia ai server o riceve dai server. I cookies possono agevolare la navigazione, ma allo stesso tempo compromettere sia la nostra privacy sia la sicurezza delle nostre informazioni.

D

**database:** è un archivio di informazioni e di dati, ordinati secondo vari criteri.

**dominio:** è il nome (registrato presso le autorità nazionali e internazionali) che, in un indirizzo Internet, identifica in modo univoco il fornitore del servizio o il sito. È formato da un prefisso (per esempio www.), dalla denominazione vera e propria e da un'estensione finale (come: .com .it .net .org ecc.).

**downloadare/downloadare:** scaricare e salvare nel proprio computer, smartphone, tablet o su una memoria esterna documenti presenti in Internet, come foto, testi, musica o filmati.

E

**e-commerce:** indica tutte le attività di compravendita che si possono effettuare tramite Internet.

**e-learning:** indica il sistema di apprendimento a distanza mediante l'uso di tecnologie multimediali e di Internet.

F

**fake news** (notizie false): articoli redatti con informazioni inventate, ingannevoli o distorte, pubblicati con il deliberato intento di disinformare o diffondere bufale attraverso i mezzi di informazione tradizionali o via Internet, soprattutto per mezzo dei media sociali.

**FAQ** (sigla di **F**requently **A**sken **Q**uestions): è la sezione di un sito che riporta le domande poste frequentemente su determinati argomenti con relative risposte.

**feedback** (retroazione): indica l'effettivo riscontro dell'utilizzo di un sito o di un servizio, da parte degli utenti.

**firewall:** è un sistema di sicurezza che crea una barriera protettiva per una rete di computer contro possibili intrusioni esterne.

**firma digitale:** è un sistema che permette di "firmare" un documento da trasmettere su Internet e garantisce l'identità del mittente.

**flaming** (dall'inglese *to flame*: fiammeggiare): indica una furibonda lite verbale online attraverso l'uso di messaggi violenti e volgari.  
*È un reato punibile ai termini di legge.*

**freeware:** software gratuito (tutelato però dalle leggi sul copyright) che può essere utilizzato gratuitamente ma non può essere venduto.

**FTP** (**F**ile **T**ransfer **P**rotocol): protocollo per la trasmissione di dati su Internet.

G

**GIF** (sigla di **G**raphic **I**nterchange **F**ormat): formato che facilita il download di immagini a colori via Internet. Sono microvideo con un'azione ripetuta per pochissimi secondi e vengono usati per comunicare stati emotivi, likes e dislikes.

**grooming** (in inglese significa "toilettatura di animali"): adescamento online attraverso chat e social network, in cui un cyber predatore individua una giovane vittima, instaura una relazione dapprima amichevole, poi confidenziale e intima per sfruttarla ai fini sessuali. *È un reato punibile ai termini di legge.*

**guestbook** (libro degli ospiti): è presente su alcuni siti web, vi si possono lasciare messaggi o si può esprimere un giudizio sul sito.

H

**harassment** (in inglese significa "molestia"): vessazione messa in atto con:  
1) l'invio ripetuto nel tempo di insulti e di messaggi volgari attraverso e-mail, sms e mms offensivi, pubblicazioni su blog, forum;

2) l'installazione di **spyware** (programmi spia) per controllare i movimenti online della vittima;

3) le telefonate mute.

*È un reato punibile ai termini di legge.*

**hardware** (in inglese significa "ferramenta"): indica le componenti fisiche di un computer cioè circuiti elettronici, chip, tastiera, mouse, lettori cd e dvd, monitor, ecc.

**hashtag** (hash: cancelletto e tag: etichetta): è una parola chiave preceduta dal simbolo # (in italiano "cancelletto"). Contraddistingue un argomento permettendo agli interessati di trovare in Rete in modo rapido tutti i post che a questo argomento fanno riferimento, migliorando in tal modo la ricerca sui social network. Si usa in particolare per contrassegnare le parole chiave su Twitter.

**home page**: è la pagina iniziale di un sito Internet, dalla quale partire per visitare le pagine che interessano; generalmente presenta un indice del sito e alcuni link che facilitano la navigazione.

**HTML** (sigla di **HyperText Markup Language**): è il linguaggio di programmazione utilizzato per realizzare ipertesti da inserire in Rete.

**HTTP** (sigla di **HyperText Transfer Protocol**): è il protocollo di trasferimento di ipertesti; costituisce il sistema fondamentale con cui si effettuano i collegamenti in Internet che permettono lo scambio e l'acquisizione delle pagine ipertestuali scritte in HTML.

**impersonation** (sostituzione di persona): abilità nel violare un account e accedere in modo non autorizzato a programmi e contenuti appartenenti ad un'altra persona.  
*È un reato punibile ai termini di legge.*

**internauta**: indica la persona che, abitualmente, naviga in Internet.

**ipertesto**: è un tipo di testo nel quale sono presenti collegamenti (link) ad altri documenti e file multimediali.

**java**: è un particolare linguaggio di programmazione, per creare applicazioni interattive su Internet.

**KB** (KiloByte), **MB** (MegaByte), **GB** (GigaByte), **TB** (TeraByte): unità di misura della memoria: un KB corrisponde a 1.024 Byte; un MB corrisponde a 1.024 KB; un GB corrisponde a 1.024 MB; un TB corrisponde a 1.024 GB.

**link** (legame/nesso): indica il collegamento tra due file, due computer, tra due pagine di un sito Internet o tra due diversi siti Internet.

**loggare**: autenticarsi, fare il login per accedere a un servizio o a un sito, cioè identificarsi con il proprio "nome utente" (user name) e password.

**mailbombing** (bombardamento tramite posta elettronica): invio di grandi quantità di messaggi verso una stessa casella di posta elettronica per causare il rallentamento o il blocco dei server di posta.  
*È un reato punibile ai termini di legge.*

**mailing-list**: elenco di indirizzi e-mail.

**mirror** (in inglese significa "specchio"): indica un indirizzo web che conserva una copia dei file presenti in un altro sito principale.

**motore di ricerca**: è il sistema, praticamente indispensabile, per poter effettuare ricerche e recuperare informazioni su Internet.

**protocollo:** in informatica indica l'insieme di regole che governano la comunicazione tra due dispositivi.

**provider:** è l'organizzazione o la società che fornisce collegamenti di posta elettronica e di accesso a Internet.

**R**

**royalty:** somma in denaro dovuta al proprietario di un brevetto o di un'opera d'ingegno (libro, canzone, testo teatrale, dipinto, foto...) per poterla utilizzare a scopo commerciale.

**S**

**scam** (truffa, imbroglio): modo illegale di ottenere denaro attraverso richieste di aiuti economici, di cauzioni o anticipi da versare per ritirare somme cospicue o vincite alla lotteria.

*È un reato punibile ai termini di legge.*

**scheda di memoria:** è un dispositivo elettronico di dimensioni ridotte che serve a memorizzare dati in forma digitale. Si utilizza soprattutto in dispositivi mobili come fotocamere digitali, smartphone, computer portatili e tablet, lettori multimediali, ecc. Esistono molti tipi diversi di schede di memoria, differenti per forma, dimensioni, interfaccia e capacità. Un fattore molto importante, per scegliere la scheda più adatta alle proprie esigenze, è la velocità di lettura e scrittura dei dati tra dispositivo e scheda. Uno dei formati più diffusi oggi è la MicroSD.

**selfie** (autoscatto): fotografia di se stessi fatta da cellulare o tablet.

**server:** computer utilizzato per offrire un particolare servizio di Internet. I "client" sono i computer che gli utenti utilizzano per collegarsi a un server.

**shareware:** indica una categoria di programmi per i quali gli autori permettono il libero utilizzo ma solo per un certo periodo o con alcune limitazioni, a scopo di prova, prima di richiedere il pagamento per acquistarlo nella forma completa.

**sniffing** (dall'inglese *to sniff*: fiutare): intercettazione dei dati che transitano in una rete telematica. Può avere finalità legittime (risolvere problemi tecnici o evitare intrusioni da parte di terzi) o illecite (ottenere password, codici per l'home banking, dati sensibili, ecc.).

*In questo caso è un reato punibile ai termini di legge.*



**software:** programmi e procedure per far eseguire al computer un determinato compito.

**spamming:** invio di messaggi indesiderati (ad esempio pubblicitari) a un gran numero di utenti contemporaneamente.

*È un reato punibile ai termini di legge.*

**spoofing** (dall'inglese *to spoof*: imbrogliare): farsi beffa di qualcuno falsificando dati e protocolli con l'intento di apparire un'altra persona o per accedere ad aree riservate.

*È un reato punibile ai termini di legge.*

**stalking** (dall'inglese *to stalk*: inseguire): azione che indica il perseguitare una persona, interferendo con continuità nella sua vita privata con atteggiamenti molesti tali da procurare nella vittima stati di ansia o di paura.

*È un reato punibile ai termini di legge, anche quando è praticato telefonicamente, tramite la messaggistica e la posta elettronica, le comunità virtuali e i social network.*

**streaming** (dall'inglese *to stream*: fluire): metodo di trasmissione di file audio e video in tempo reale su Internet. I file streaming sono immediatamente fruibili senza dover essere scaricati nel computer.

**T**

**taggare**: attribuire un "tag" (etichetta). Spesso sui social network si dice che "sei stato taggato" quando qualcuno ha attribuito il tuo nome a un volto presente in una fotografia condivisa in Internet, come dire "Sei stato identificato".

**troll** (è il nome di una creatura fantastica antropomorfa della mitologia nordica, generalmente malvagia): persona che si intromette nelle discussioni in Rete (chat, forum, newsgroup) scrivendo commenti o frasi provocatorie e volgari con l'intento di disturbare, di provocare o di suscitare litigi.

**U**

**upgrade**: indica il processo con il quale si sostituisce un componente hardware o più spesso software con uno più recente, per mantenere il computer aggiornato con le ultime versioni disponibili.

**upload**: inviare testi, immagini, video a un altro computer o server, o pubblicarli sulla bacheca del proprio profilo di social network.

**URL** (Uniform Resource Locator: Identificatore Unico di Risorsa): questa sigla identifica l'indirizzo di una pagina o di un file in Internet. È la sequenza di una serie di caratteri che solitamente digitiamo nella barra di ricerca di un browser quando cerchiamo un sito web. L'url contiene il nome del protocollo da utilizzare per accedere (per esempio: http://), il nome del dominio che identifica un server specifico (ad esempio: www.velar.it) e la descrizione che specifica un particolare file (ad esempio: /libri-per-bambini).

**USB** (sigla di Universal Serial Bus): è una porta di comunicazione seriale che permette di collegare al computer diverse periferiche. Tutte le periferiche USB possono essere collegate anche quando il computer è acceso: sono infatti riconosciute subito dal sistema operativo, senza necessità di riavviare il computer. Le USB sono di diversi tipi - USB 1.0 e 1.1, USB 2.0, USB 3.0 e 3.1 - a seconda della maggiore velocità di comunicazione dei dati.

**use o user agreement** (condizioni d'uso): sono le condizioni contrattuali che vengono accettate dall'utente quando decide di utilizzare un servizio o un software. È sempre bene leggerle con attenzione quando si decide di accettarle.

**W**

**web** (abbreviazione di World Wide Web - WWW): spesso è usato come sinonimo di Internet, in realtà il web è solo uno dei servizi di Internet, indubbiamente uno dei più utilizzati dagli utenti perché consente la navigazione tra i contenuti presenti sulla rete di Internet. Oltre al web esistono altri servizi internet come la posta elettronica, i newsgroups, i trasferimenti FTP, ecc.

**web reputation** attività che consente di capire qual è in generale l'opinione diffusa online riguardo a una persona o alla tematica a cui si è interessati.

**whaling** (in inglese significa "caccia alla balena"): attacco informatico con l'invio di e-mail personalizzate in modo da aumentare la credibilità del messaggio, per truffare persone con un alto profilo professionale (manager).  
*È un reato punibile ai termini di legge.*

**Z**

**zip/zippare**: operazione di compressione di un file (o più file) attraverso appositi programmi, per fargli occupare meno spazio di memoria del file originale. **Unzip** è l'operazione inversa, cioè la decompressione di un file per farlo tornare al file originale.

# DIECI REGOLE DA RICORDARE

-  **1** OGNI TANTO... SCOLLEGATI!
-  **2** SCEGLI CON ATTENZIONE I SITI DA FREQUENTARE
-  **3** SCEGLI BENE LA TUA PASSWORD E CONSERVALA SOLO PER TE
-  **4** CONNETTITI CON RISPETTO
-  **5** PENSA PRIMA DI POSTARE
-  **6** NON DARE CONFIDENZA AGLI SCONOSCIUTI
-  **7** CHIUDI LA CONVERSAZIONE CON CHI TI METTE A DISAGIO
-  **8** APRI SOLO E-MAIL DI PERSONE CHE CONOSCI
-  **9** SII PRUDENTE CON GLI "AMICI" CONOSCIUTI SUL WEB
-  **10** RACCONTA AI TUOI GENITORI QUELLO CHE TI CAPITA IN INTERNET

**H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y**

I numeri di telefono, gli indirizzi di posta elettronica, i siti Internet e le app riportati in questa pubblicazione possono, nel tempo, subire variazioni.

## Bibliografia

Paola Ravani, *La tribù dei CyberSecuri*, Alzani Editore, 2011  
Autori vari, *La sicurezza in Internet*, La biblioteca del telefono azzurro, 2010  
Mauro Ozenda - Laura Bissolotti, *Sicuri in rete*, Hoepli, 2012  
Pino Pace, *Alice nel paese di Internet*, Terre des hommes / IED-Torino, 2012  
Nicola Iannaccone, *Stop al cyberbullismo*, Edizioni La Meridiana, 2009  
Teo Benedetti - Davide Morisotto, *Cyberbulli al tappeto*, Editoriale Scienza, 2016  
Adriana Battaglia, *Cyberbullismo - Il nuovo male oscuro*, Velar-Marna, 2016

Testi e illustrazioni di **Franca Vitali Capello**  
Grafica e impaginazione **Daniela Brambilla**

## L'Editore ringrazia:

Associazione Soprusi Stop - Berra (FE)  
Associazione "Protetti in Rete" - Conegliano (TV)  
AID - Associazione Italiana Dislessia - Bergamo  
AIGA - Associazione Italiana Giovani Avvocati - Bergamo

## Sitografia

[www.poliziadistato.it](http://www.poliziadistato.it) - [www.azzurro.it](http://www.azzurro.it) - [www.inhope.org](http://www.inhope.org)  
[www.saferinternetday.org](http://www.saferinternetday.org) - [www.generazioniconnesse.it](http://www.generazioniconnesse.it)

Per adottare criteri di alta leggibilità nella pubblicazione di questa guida sono state seguite alcune indicazioni fornite da AID - Associazione Italiana Dislessia

© 2014-2021 I Quindici - Gorle (BG)  
[www.inuoviquindici.com](http://www.inuoviquindici.com)  
ISBN 978-88-95239-19-4

stampato in Italia  
LA STAMPERIA DI GORLE - Gorle (BG)

realizzazione  
**EDITRICE VELAR**  
edizione ottobre 2021



Questa guida vuole essere  
una simpatica compagna di viaggio e,  
allo stesso tempo, un aiuto per  
affrontare **con serietà,**  
**senso di responsabilità**  
**e attenzione** il  
complesso e  
affascinante  
mondo di Internet.



ISBN 978-88-95239-19-4



9 788895 239194

