Senato della Repubblica XVI LEGISLATURA

N. 1876

DISEGNO DI LEGGE

d'iniziativa dei senatori CUTRUFO, LATRONICO, DI GIROLAMO, PETERLINI, RAMPONI, ZANETTA e ZANOLETTI

COMUNICATO ALLA PRESIDENZA L'11 NOVEMBRE 2009

Disposizioni in materia di utilizzo sicuro dei siti *web* di natura interattiva nella scuola primaria

TIPOGRAFIA DEL SENATO (30)

ONOREVOLI SENATORI. – Viviamo in un mondo in cui tutte le informazioni scorrono in tempo reale. In questo contesto, i *social media* sono diventati gli strumenti più utilizzati per le comunicazioni tra le nuove generazioni. Recenti ricerche *(The Broad Reach of Social Technologies e Social Networking Use Accelerates)* dimostrano che nel 2009 più dell'80 per cento degli statunitensi che navigano sulla rete prendono parte ai *social media*, mentre il 60 per cento degli europei li utilizza sistematicamente. I siti *web* di natura interattiva, noti come «*social media*», si intendono tecnologie e pratiche *online* che forniscono agli utenti nuove forme di espressione tramite la condivisione di contenuti testuali, immagini, video e audio, disponibili su larga scala. Nei *social media* la comunicazione da unidirezionale diventa bidirezionale, le persone da fruitori di contenuti diventano editori. I *social media* sono strumenti relativamente a basso costo, molto popolari perché permettono agli utenti di connettersi con il mondo *online* per pubblicare ed avere accesso alle informazioni, stabilendo relazioni di tipo personale o lavorativo. Diversamente dai media tradizionali, non richiedono cospicui investimenti finanziari per pubblicare informazioni e offrono a ciascuno l'opportunità di ottenere un'audience globale. Si caratterizzano dunque per la loro accessibilità, fruibilità, velocità. Molti accademici hanno già coniato il neologismo *network economy* o *network information economy* per descrivere le più rilevanti caratteristiche economiche, tecnologiche e sociali introdotte dai *social media*. I servizi offerti stimolano l'uso dell'intelligenza sia induttiva che deduttiva da parte degli utenti. La velocità di comunicazione, l'ampia diffusione e l'incisività, e la possibilità di vedere come le parole costruiscano un caso, sollecitano l'uso della retorica, rendono più facile farsi ascoltare ed entrare in una vera conversazione pubblica. Sono strumenti che rendono qualunque *teenager* un potenziale creativo. Le libertà di espressione e libertà politiche possono essere migliorate da media digitali *open access* e *many-to-many*, tanto che si parla ormai della nuova democrazia digitale. Le organizzazioni tradizionali della società civile, come le associazioni di consumatori e i gruppi per i diritti civili, già percepiscono l'importanza della partecipazione degli individui alla produzione del loro ambiente informazionale. I *social media* sono diventati uno strumento di contro informazione per il popolo iraniano durante le ultime elezioni. In Inghilterra, la BBC ha recentemente aperto il sito *Democracy Live*, da cui si possono seguire in video tutte le attività parlamentari in diretta e in differita e dove sono presenti elementi tipici dell'era partecipativa del *web*: gli utenti, tra l'altro, possono decidere di prendersi le clip preferite per ripubblicarle sui propri blog, che – come nota la BBC – sono ormai parte del dibattito politico quanto i media tradizionali.

I *social media* hanno anche un'utilità sociale. Esistono infatti siti che forniscono informazioni aggiornate sulla criminalità di un dato quartiere. Altri invece possono essere utilizzati per ottenere informazioni sulle ispezioni ai ristoranti, aiutando gli utenti a trovare un posto sicuro in cui mangiare. Altri ancora permettono di pianificare in anticipo i propri spostamenti. I *social media* hanno anche consentito la diffusione di informazioni riguardanti le epidemie: in alcuni paesi hanno fornito le mappe sulla propagazione del virus A/H1N1. Sono stati utilizzati anche per tenere informati i cittadini su questioni

importanti, ad esempio segnalare lo smarrimento di bambini, crimini, fuggitivi. *Disaboom*, è un nuovo *social media* pensato per i 50 milioni di americani portatori di disabilità fisiche o mentali. *Disaboom.com* offre ai suoi utenti contenuti specifici e informazioni che riguardano il mondo dei diversamente abili, come notizie di carattere medico, suggerimenti per l'inserimento nel mondo del lavoro, opportunità per incontri personali e consigli di viaggio.

Accanto a questo enorme potenziale, l'utilizzo dei *social media* ha anche risvolti negativi. Registrandosi su un *social media* e interagendo con altri utenti si rendono visibili e, quindi pubbliche, anche informazioni di carattere personale. Ciò implica esporre se stessi e la propria vita a *cyber*-criminali che possono facilmente localizzare potenziali vittime inconsapevoli. Naturalmente questo rischio cresce in modo esponenziale quando si tratta di minori.

La procedura denominata *phishing* utilizza messaggi di posta elettronica e messaggi di testo contraffatti, falsi e comunque illegali, per entrare in possesso di informazioni riservate.

I messaggi di *phishing* contengono avvisi che invitano il destinatario a cliccare su un *link*, riportato nel messaggio, dopodiché ci si ritrova in una procedura di riproduzione dei dati e le informazioni personali troppo precise, rese visibili nel profilo dell'utente, possono essere utilizzate da eventuali malintenzionati per localizzare potenziali vittime inconsapevoli. Una semplice analisi dei dati per nome e per cognome, per paese e per codice postale, può essere effettuata da chiunque e può portare all'individuazione dell'indirizzo di residenza.

È stato dimostrato nel 2006 da *Internet Watch Foundation* che l'80 per cento delle vittime dei *cyber*-criminali è rappresentato da minorenni di sesso femminile.

Il sito *www.skuola.net* ha, inoltre, evidenziato nel 2008 come il 43,7 per cento delle intervistate minorenni su un campione di 1200 abbia dichiarato di aver realmente incontrato persone conosciute in *internet*.

Attualmente, chi si iscrive concede ai *social media* il diritto di usare, pubblicare, trasmettere, catalogare, conservare, ritoccare, modificare, revisionare, montare, tradurre, estrapolare, adattare, creare lavori derivati e distribuire ogni contenuto dell'utente postato su o in relazione con il servizio del *social media*.

Da un'indagine effettuata su un campione di 2400 giovani utenti *online* attraverso il sito *www.sicurezzainrete7x24.org*, i cui risultati sono stati presentati al Viminale in occasione della Seconda settimana nazionale della sicurezza in rete 2009, dedicata proprio ai *social media*, emerge che i più giovani, fascia d'età che ha portato le *web-community* al successo odierno, si dimostrano estremamente poco consapevoli in merito alle questioni legate alle *privacy* e ai rischi che si corrono sulla rete. Solo la metà, 51 per cento per la precisione, è in grado di mettere al sicuro i propri dati personali e, percentuale preoccupante, solo il 22 per cento del campione conosce tutti i propri amici virtuali. Il 61 per cento è a conoscenza della possibilità di gestire la visibilità delle foto pubblicate su *Facebook* e simili. Il dato scende però al 53 per cento se si considerano solo i minorenni, fascia più a rischio. Inoltre, appena il 49 per cento sa quali sono i dati in possesso dei *social media*, mentre il 41 per cento crede che questi ultimi non possano fare della pubblicità mirata in base al proprio profilo.

Il che vuol dire che larga parte degli utenti non è consapevole di che cosa davvero condivide *online*, ma soprattutto che spesso queste informazioni sono a disposizione di estranei.

Importante anche il ruolo dei genitori: il 54 per cento dei ragazzi tra i 10 e i 14 ha accettato l'aiuto dei genitori, percentuale che scende al 41 per cento tra i 15 e i 18 anni, ma solo l'11 per cento dei genitori ne approfitta per monitorare l'attività dei figli.

Come testimoniato dalla cronaca recente, tra i rischi maggiori che corrono i ragazzi usando il *web* 2.0 vi sono:

– pedofili nascosti, adulti che navigano su siti dedicati ai giovani e che danno appuntamenti al buio a minori;

– pornografia verbale: esistono *forum* per ragazzi dove si discute sul sesso usando un linguaggio esplicito. In questi luoghi è più facile incontrare persone che hanno secondi fini;

– *stalking*: chi ha un numero di telefono, conosce l'indirizzo di casa, sa dove un giovane va a scuola o in palestra, può usare questi dati per intromettersi in maniera molesta nella sua vita privata;

– «cyberbullismo»: sulla rete è facile diventare bulli, non serve la violenza fisica, ma un fotomontaggio che ridicolizza un minore davanti ai suoi amici causandogli un trauma;

– furto di identità: se si conosce *username* e *password*, ci si può appropriare dell'identità virtuale di chiunque;

– violazione della *privacy*: ci si può impadronire di informazioni personali, come foto o un video che circolano su internet, senza il consenso dell'interessato;

– evasione dalla realtà: esagerare con le relazioni virtuali può isolare il minore dal mondo reale, generando la dipendenza da *internet*. Il *web* non è più usato come uno strumento, ma come una sostanza necessaria a rispondere a esigenze affettive. Si tratta dell'*Internet addiction disorder*: la sintomatologia prevede sempre più tempo passato sulla rete con parallela perdita di interesse per altre attività, necessità di andare *online* più spesso e per tempi più lunghi, perdita di controllo sull'uso della rete e fatica a smettere, anche quando si prende coscienza del fatto che si sta troppo connessi al *web*. Dipendenza che crea problemi di vario genere, da quelli fisici (mal di schiena e di occhi, fino al «tunnel carpale» a forza di scambiare messaggi), a quelli relazionali e psicologici: perdita di relazioni sociali, insonnia e sbalzi di umore e perdita di senso del tempo. Anche la crisi di astinenza da *internet* ha i suoi sintomi: agitazione, ansia, depressione. Il fenomeno è così diffuso che è da poco stato inaugurato un reparto ospedaliero specifico per curarlo al Policlinico Gemelli di Roma. Dal 2003 i centri lombardi di cura delle dipendenze sono già stati incaricati di affrontare le dipendenze legate al mondo digitale.

In questo contesto, riteniamo che le istituzioni pubbliche ed educative non debbano avere pregiudizi. Il *web* 2.0 rappresenta una risorsa importante per la nostra società, è l'uso scorretto del mezzo che può creare effetti nocivi e pericolosi. Gli esperti sostengono che con i minori usare solo dei limiti può essere addirittura controproducente: bisogna che scuola, famiglia, istituzioni e società civile lavorino insieme, iniziando proprio dalla scuola primaria, per comprendere a fondo il fenomeno, analizzarne le risorse, incoraggiare i comportamenti positivi e prevenire quelli negativi. Finalità di questo disegno di legge è appunto quella di promuovere, per i minori al di sotto degli undici anni, nell'ambito dell'alfabetizzazione informatica già introdotta nella scuola primaria, competenze necessarie nel campo dei *social media* atte a tradurre in opportunità le logiche rivoluzionarie della comunicazione e delle relazioni sulla rete offerte dal *web* 2.0 (articolo 1, comma 1). Si tratta di un'esperienza formativa rilevante per bambini che saranno i cittadini del futuro, se si pensa che in Italia è stato stimato in 15,6 miliardi di euro il danno subito ogni anno per la scarsa preparazione della forza lavoro all'impiego delle tecnologie dell'informatica e delle telecomunicazioni. A questa cifra si dovrebbero aggiungere altri due miliardi, se non fossero decollate iniziative *non-profit* di alfabetizzazione informatica come quelle per il conseguimento della certificazione ECDL (nota come «patente del computer»). Questi, in estrema sintesi, i dati emersi dalla prima indagine in Italia «Costo dell'igno-

ranza nella società dell'informazione», svolta dall'Associazione italiana per l'informatica e il calcolo automatico (AICA), in collaborazione con SDA-Bocconi, presentata all'Università Luiss di Roma nel corso di un convegno, patrocinato dalla Commissione Europea e dal Ministro per l'innovazione tecnologica. Senza un'alfabetizzazione digitale delle nuove generazioni, si rischia di creare una nuova forma di *digital-divide*, non più basata su chi ha accesso (o meno) alla banda larga, ma su chi sa utilizzare (o meno) gli strumenti *online* come mezzo di espressione e cittadinanza attiva. Per evitare questo rischio, In Inghilterra si sta già correndo ai ripari. Come ha recentemente riportato il quotidiano inglese *The Guardian*, è allo studio una bozza di riforma dei programmi delle scuole primarie che prevede lo studio dei *social media* per bambini al di sotto degli 11 anni. Anche in Italia il Ministero per la pubblica amministrazione e l'innovazione e la società *Sun Microsystems* Italia hanno firmato un Protocollo di intesa per sviluppare due obiettivi del Piano e-gov 2012: scuola digitale e burocrazia digitale.

In ambito «scuola digitale», con il Protocollo verranno realizzati – d'intesa con due scuole e l'Università La Sapienza di Roma – due prototipi e un Centro di Competenza, con investimenti di *Sun Microsystems* Italia, senza oneri per il Ministero. Il Prototipo «Scuola primaria» prevede l'allestimento di tre aule informatizzate con soluzioni di *desktop* virtuale, presso la scuola primaria del 154º Circolo didattico di Roma. Tutto finalizzato all'implementazione di ambienti *Desktop* Virtuale, di *best practice* e della formazione per la diffusione di una didattica digitale innovativa. In questo contesto, il disegno di legge costituisce per gli alunni delle scuole primarie una capillare e significativa azione finalizzata ad accrescere la loro competenza digitale, per migliorarne le condizioni di vita e prevenire le esclusioni di natura sociale ed economica, in accordo con la politica per la riduzione del divario digitale contenuta nell'«*e-Europe 2005 Action Plan*» e recependo le indicazioni del piano europeo per il 2010. Detto piano prevede l'attuazione di un programma europeo relativo all'incremento del tasso di alfabetizzazione informatica, sviluppato secondo logiche di inclusione sociale, definendo come obiettivi prioritari per gli Stati membri: la realizzazione di piani di formazione di massa per i dipendenti pubblici; lo sviluppo di servizi innovativi di teledidattica per studenti e lavoratori; lo sviluppo di competenze in ambito informativo e telematico a livello europeo anche attraverso il rafforzamento del partenariato pubblico-privato.

Malgrado il ritardo nella preparazione tecnologica degli studenti italiani, una ricerca della *Forrester, "European Social Networking Use Accelerates"*, dimostra che nel 2009 in Italia c'è il più alto numero di persone che creano nella rete contenuti, li commentano e li votano. Lo stesso primato era stato registrato nel 2008. In Italia il numero degli utenti dei *social media* è più che triplicato in un solo anno (dall'11 per cento al 33-34 per cento). In generale, più della metà degli italiani *online* conosce e utilizza i *social media* e queste cifre esplodono se si prende la fascia di età tra i 18-24 anni in cui creatori/critici superano il 40 per cento, i *joiner* il 57 per cento, mentre solo il 15 per cento rimane fuori totalmente dai *social media*. Quindi, i giovani hanno ormai scoperto le nuove potenzialità offerte dai *social media* e autonomamente li utilizzano esponendosi ai rischi che abbiamo elencato. Scopo di questo disegno di legge è altresì quello di prevenire comportamenti e conseguenze nocive per i minori che utilizzano il *web* 2.0, fornendo loro già nella scuola primaria gli strumenti per un utilizzo sicuro dei *social media* (articolo 1).

Grazie a intese promosse dal Ministero dell'istruzione, dell'università della ricerca, dal Ministero per la pubblica amministrazione e l'innovazione e del Ministero dell'interno, alunni e insegnanti saranno affiancati

da consulenti esperti nel campo dei *social media*, per prepararli su come evitare comportamenti nocivi e pericolosi (articolo 2). Anche i genitori rivestono un ruolo fondamentale a tal fine e la presente legge prevede che vengano aggiornati e preparati a seguire i figli nell'utilizzo dei *social media* fuori dall'orario scolastico (articolo 3, comma 2). Il Ministero dell'istruzione, dell'universtià e della ricerca, il Ministero per la pubblica amministrazione e l'innovazione e il Ministero dell'Interno, per rendere più incisive le attività di repressione e prevenzione dei fenomeni degenerativi derivanti dall'utilizzo dei *social media*, promuovono inoltre un decalogo per l'uso sicuro dei *social media* e lo pubblicizzano con campagne di informazione, seminari e convegni, all'interno e all'esterno degli istituti scolastici (articolo 3). È prevista una prima fase di sperimentazione e di studio in un congruo numero di istituti per almeno un triennio, per valutarne i risultati sul campo (articolo 5).

DISEGNO DI LEGGE

Art. 1.

(Finalità generali)

1. La presente legge detta disposizioni per la promozione dell'acquisizione, da parte dei minori di undici anni, delle conoscenze e delle abilità necessarie ad un uso consapevole e sicuro dei siti *web* di natura interattiva, nell'ambito del processo di alfabetizzazione informatica di cui al decreto del Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca 22 luglio 2003, n. 61, nonché al fine di evitare l'utilizzo non sicuro e non guidato dei suddetti siti da parte dei minori medesimi, nell'ambito delle scuole pimarie, e la conseguente loro esposizione a rischi quali la pedofilia e la pedopornografia *on-line*, la pornografia verbale, il *cyber* bullismo, la violazione della *privacy*, lo *stalking*, il furto di identità, l'evasione dalla realtà.

Art. 2.

(Ambito di applicazione e modalità di attuazione)

1. Le disposizioni di cui alla presente legge si applicano a tutti gli istituti di scuola primaria, statali e non statali. L'alfabetizzazione digitale degli alunni è realizzata utilizzando le strutture informatiche già esistenti nei suddetti istituti.

2. Ai fini di cui all'articolo 1 sono organizzate, secondo le modalità di cui al comma 3, lezioni frontali alternate ad attività ludico-educative, individuali e cooperative, nonché ad attività di laboratorio comprendenti esercitazioni guidate, simulazioni e giochi educativi, per un totale di almeno venti ore annue.

Le suddette lezioni e attività si svolgono nell'ambito delle ore già riservate all'insegnamento dell'informatica.

3. Ai fini di cui ai commi 1 e 2, il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, il Ministro per la pubblica amministrazione e l'innovazione e il Ministro dell'interno promuovono intese e accordi tra le istituzioni pubbliche e le associazioni competenti al fine di fornire agli insegnanti un supporto didattico di consulenti con competenze specialistiche nel campo dei siti *web* di cui all'articolo 1 e di consulenti della Polizia delle comunicazioni, nell'ambito delle azioni promosse dal Centro nazionale per il contrasto alla pedopornografia sulla rete.

4. L'aggiornamento professionale degli insegnanti nel campo dei siti *web* di cui all'articolo 1 è realizzato, ai sensi del comma 3 del presente articolo, con specifiche azioni di formazione in servizio.

Art. 3.

(Codice per l'uso sicuro dei siti web di natura inerattiva)

1. Il Ministro dell'istruzione, dell'università e della ricerca, il Ministro per la pubblica amministrazione e l'innovazione e il Ministro dell'interno promuovono l'adozione e la publicizzazione, nelle scuole primarie, di un codice per l'uso sicuro dei siti*web* di cui all'articolo 1 rivolto ai minori di undici anni di età. Il suddetto codice deve essere aggiornato ogni anno.

2. I Ministri di cui al comma 1 promuovono campagne di comunicazione per la pubblicizzazione del codice di cui al medesimo comma 1 anche al di fuori dell'insegnamento scolastico, per la prevenzione e repressione di azioni criminali verso i minori.

3. I Ministri di cui al comma 1 promuovono altresì, all'interno degli istituti scolastici della scuola primaria, convegni e seminari informativi, aperti alla partecipazione di

istituzioni pubbliche ed associazioni private e volti a fornire agli insegnanti e agli alunni delle scuole primarie, nonché ai loro genitori, informazioni relative agli aggiornamenti del codice di cui al comma 1.

4. I Ministri di cui al comma 1 promuovono l'attivazione di un sito *internet* comprendente un *forum* interattivo, con l'obiettivo di favorire scambi di informazioni tra gli insegnanti, genitori e gli alunni delle scuole primarie, nonché gli operatori sociali del settore pubblico e del settore privato, al fine di diffondere materiali di lavoro e di approfondimento relativi alle conoscenze, alle abilità e ai rischi di cui all'articolo 1.

Art. 4.

(Integrazione di fondi)

1. Nell'ambito dell'autonomia riconosciuta ai singoli istituti di cui all'articolo 2, comma 1, il capo di istituto, d'intesa con il consiglio di istituto, e previa informaztiva al provveditore agli studi, può decidere di integrare gli stanziamenti destinati alla scuola per l'alfabetizzazione informatica, digitale e telematica, con sottoscrizioni o sponsorizzazioni da parte di enti pubblici e di privati.

Art. 5.

(Sperimentazione)

1. A decorrere dall'inizio dell'anno scolastico successivo alla data di entrata in vigore della presente legge, il Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca, su proposta degli istituti di cui all'articolo 2, comma 1, e delle regioni, dispone in via sperimentale le lezioni e le attività di cui all'articolo 2, comma 2, in un congruo numero dei suddetti istituti, per almeno un triennio.

2. Al termine di ogni anno scolastico in cui siano state effettuate le lezioni sperimentali di cui al comma 1 il Ministro della pub-

blica istruzione, dell'università e della ricerca presenta al Parlamento una relazione sui risultati raggiunti nell'attuazione della presente legge.

Art. 6.

(Oneri finanziari)

1. Dall'attuazione della presente legge non derivano oneri aggiuntivi a carico del bilancio dello Stato.

€ 1,00