



Safer Internet Day

**Microsoft Digital Civility Index: il 65% degli utenti di internet è vittima di almeno 1 tra i principali rischi della rete.
Il 51% ha incontrato l'autore della minaccia di persona
Il 30% ha perso la fiducia nelle persone reali**

Oggi a Roma, l'evento

"Educazione civica 4.0: vivere bene con gli altri anche in Rete": un incontro con studenti e docenti promosso da Fondazione Mondo Digitale, Microsoft Italia e De Agostini Scuola con il patrocinio dell'Assessorato Roma semplice

Oltre 250 studenti e docenti di varie scuole italiane hanno preso parte all'evento **"Educazione civica 4.0: vivere bene con gli altri anche in Rete"**, organizzato da Microsoft Italia e Fondazione Mondo Digitale, De Agostini Scuola e Polizia Postale e delle Comunicazioni, con il patrocinio dell'Assessorato Roma semplice, presso la Sala della Protomoteca del Campidoglio in occasione della 14esima edizione del Safer Internet Day.

Durante il dibattito sono stati presentati i risultati del nuovo studio **Microsoft Digital Civility Index, che analizza le attitudini e le percezioni degli adolescenti (13-17) e degli adulti (18-74) in 14 Paesi, rispetto all'educazione civica digitale e alla sicurezza online.**

Lo studio ha analizzato l'esposizione degli intervistati a 17 rischi online in **quattro aree: di comportamento, di reputazione, invadenze sessuali e personali.**

Tra i risultati principali

- **I 5 principali rischi identificati** sono: contatti indesiderati; cyberbullismo; trolling; Sexts (messaggi e immagini a sfondo sessuale); molestie online.
- **Il 65% degli intervistati è stato vittima di almeno uno dei principali rischi online, in particolare** di contatti indesiderati (43%) e molestie (41%). Si sale al 78% se si includono anche esperienze di amici e familiari.
- Dal rischio virtuale a quello reale il passo è breve. Il 51% ha incontrato di persona l'autore della minaccia (la percentuale sale al 58% tra i più giovani).
- **Il 50% dichiara di essere estremamente preoccupato per la sicurezza online.**
- **Il 62% dichiara di non sapere dove trovare aiuto** quando si imbatte in un rischio online. Sotto questo profilo, i giovani risultano però più informati rispetto agli adulti: il 48% ha dichiarato di sapere a chi rivolgersi in caso di necessità.

Tra le conseguenze principali dell'aver corso dei rischi online, oltre ad un generale aumento del livello di stress (il 23% si dichiara più stressato), si evidenziano due reazioni particolarmente rilevanti:

- **Il 30% dichiara di avere perso fiducia nelle persone nella vita reale**, il 18% ha perso un amico
- **Il 42% ha ristretto le impostazioni relative alla privacy** sui social media, mentre il **21% ha ridotto la condivisione** di informazioni personali.

Infine, un dato interessante è che i **Paesi con un livello di maturità più elevato nell'utilizzo e nella cultura di internet hanno riportato una minore incidenza di rischi on-line**, e allo stesso tempo una maggiore consapevolezza – e preoccupazione – rispetto al tema della sicurezza. Tra questi, ai primi posti per la minore incidenza di pericoli online la Gran Bretagna e l'Australia.

Testata: microsoft.com

Data: 7 febbraio 2021

*"Circa **2 ragazzi su 3** dichiarano di aver avuto esperienza diretta o indiretta di fenomeni di cyberbullismo secondo i dati raccolti a seguito degli incontri tenuti con milioni di studenti in tutta Italia. Nel nostro lavoro riscontriamo purtroppo un aumento consistente delle denunce di minori nei confronti di coetanei per episodi di bullismo e cyberbullismo".* – ha commentato **Nunzia Ciardi, Direttore del servizio Polizia Postale e delle Comunicazioni.** – *Le denunce per minacce, ingiurie e diffamazione online rappresentano circa il 59% del totale, quelle relative al furto d'identità digitale quasi il 30%, molto preoccupante anche l'aspetto che riguarda la diffusione di materiale pedopornografico, che rappresenta l'11,5% dei casi trattati. I giovani sono i principali fruitori della Rete, ma le loro competenze digitali provengono in gran parte da esperienze di apprendimento extra scolastico, come loro stessi ci raccontano. Aumentare le attività di formazione dedicata e di sensibilizzazione degli studenti, ma anche dei genitori e dei docenti è quindi essenziale per fornire loro tutti quegli strumenti utili ad evitare le insidie che la Rete può nascondere e fare in modo che Internet possa rappresentare un'opportunità e non un limite."*

"Essere buoni cittadini digitali passa anche dal recupero dei comportamenti virtuosi con cui viviamo ogni giorno. La correttezza, il rispetto per gli altri, l'osservanza delle regole sono i presupposti della buona convivenza anche su Internet." – ha commentato **Paola Andreozzi Responsabile Philanthropies di Microsoft Italia.** – *"Con il Digital Civility Index Microsoft intende promuovere l'educazione civica 4.0 specialmente tra i giovani che hanno un più alto livello di interazione online, una maggiore propensione a condividere informazioni su internet e ad incontrare di persona gli autori delle minacce in rete, sono più esposti a rischi come trolling e bullismo. E' un invito a far sì che Internet sia accessibile e più sicuro con il contributo di tutti."*

"De Agostini Scuola valorizza e promuove l'uso delle nuove tecnologie, pur non sottovalutandone i rischi. Con un'attenzione specifica al ruolo educativo dei docenti propone libri di testo, contributi di autorevoli esperti, supporti per la didattica e corsi di formazione: come 'Educazione al digitale e prevenzione del cyberbullismo', workshop pensato per sostenere gli insegnanti nell'accompagnamento all'uso sicuro del web e dei social network, per lo sviluppo delle competenze dei cittadini del futuro". – Ha dichiarato **Gian Luca Pulvirenti, Presidente di De Agostini Scuola.**

Secondo **Mirta Michilli, Direttore Generale di Fondazione Mondo Digitale:** *"Non solo i giovani, ma tutti noi abbiamo bisogno di strumenti che ci aiutino a interpretare le nostre esperienze e la complessità della realtà che ci circonda. La vera sfida educativa è usare la tecnologia per costruire modelli mentali più forti, per rendere più potente la nostra capacità di cambiare in modo equilibrato, di sviluppare atteggiamenti e comportamenti coerenti, rispettosi, sostenibili. Un compito che per la scuola è irrinunciabile. Per questo siamo convinti che l'uso delle nuove tecnologie vada inserito all'interno del modello di Educazione per la vita che integra conoscenze codificate, competenze, aspetti caratteriali e valori condivisi. Dobbiamo aiutare i giovani a sviluppare il proprio "ecosistema" personale e acquisire strumenti per continuare ad apprendere in ogni situazione, in modo aperto e critico."*

Microsoft

Fondata nel 1975, Microsoft offre in tutto il mondo a persone ed organizzazioni le migliori esperienze per ottenere di più dalle proprie attività. Offre una gamma completa di soluzioni, dispositivi e servizi cloud per consentire a tutti di migliorare i risultati delle proprie attività professionali e personali. Le info su Microsoft sono al sito <http://www.microsoft.com/italy/> o all'indirizzo msstampa@microsoft.com