

Modulo di consenso informato per la partecipazione al progetto PON dal titolo:
“Nei panni di Caino per capire e difendere le ragioni di Abele (Educazione alla legalità per la prevenzione di comportamenti antisociali espressi anche attraverso l’uso della realtà virtuale immersiva)”

Responsabili del progetto PON:

Prof. Anna Maria Giannini; Dott. Roberto Schiavetti

Recapito: Laboratorio di Psicologia Sperimentale Applicata, Tel. 06.49917534, Mail: info@labpsicoapplicata.it

Prima di decidere liberamente se volete che vostra/o figlia/o partecipi alle attività di questo progetto, LEGGETE ATTENTAMENTE questo consenso informato e Vi ricordiamo che, in caso voi abbiate bisogno di delucidazioni su qualunque aspetto del progetto, la Responsabile, Prof.ssa Anna Maria Giannini, è a Vostra completa disposizione.

Vi preghiamo di ricordare che questo è un progetto di formazione e prevenzione e che la partecipazione è completamente volontaria. Vostra/o figlia/o si potrà ritirare in qualunque momento.

SCOPO DEL PROGETTO

Il progetto prevede l'erogazione di un percorso formativo di educazione alla legalità attraverso l'utilizzo di "dispositivi virtuali interattivi (Oculus)¹" che consentano ai/le giovani "l'immersione" in scenari virtuali riproducenti situazioni di illegalità con particolare riferimento a temi legati a condotte a rischio online. Attraverso questi dispositivi, i/le giovani avranno la possibilità di riflettere sulle dinamiche che si creano tra vittima e autore: lo scopo è quello di mobilitare i processi di empatia verso le vittime e su questo basare l'attività di sensibilizzazione e formazione.

STRUMENTI UTILIZZATI

Durante la formazione, Lei indosserà un "dispositivo virtuale interattivo (Oculus)" attraverso il quale prenderà visione di uno o due tra i seguenti scenari:

- **Grooming online** (quando un adulto manifesta un interesse sessuale inadeguato nei confronti di un/a minore e lo/a approccia con l'intenzione di iniziare una relazione o avere contatti di natura sessuale);
- **Hate speech** (istigazione, promozione o incitamento all'odio nei confronti di una persona o di un gruppo, fondata su una serie di motivi, quali caratteristiche o situazioni personali);

¹ tramite l'utilizzo di questi visori, l'utente viene immerso in un ambiente di realtà virtuale, con cui può interagire grazie all'uso di joystick o delle stesse mani. Il visore è composto da un casco o da semplici occhiali in cui gli schermi davanti agli occhi annullano il mondo reale dalla visuale dell'utente e ricreano un'ambientazione interattiva e immersiva verosimile. Ogni dispositivo è dotato di sensori in grado di riconoscere i movimenti svolti nella realtà e replicarli digitalmente (ad esempio, girando la testa da un lato, si ottiene la stessa azione anche nell'ambiente virtuale).

- **Sexting** (attività sessuale svolta tramite messaggistica con scambio di materiale intimo. Nello scenario in questione si affronta il tema della diffusione di materiale intimo senza consenso);
- **Sextortion** (si realizza quando una persona minaccia di rendere pubbliche online immagini e video privati di una vittima a meno che questa non paghi);
- **Falsificazione dell'identità personale** (creazione di un profilo fake online con lo scopo di adescare minori sul web, perpetrare truffe on-line e ottenere incontri occasionali);
- **Challenge** (sfide lanciate sui social al fine di diventare virali);
- **Istigazione al suicidio** (messa in atto di azioni finalizzate a far sorgere in un individuo il proposito di suicidarsi);
- **Disturbi alimentari** (disturbi del comportamento alimentare caratterizzati da una alterazione delle abitudini alimentari e da un'eccessiva preoccupazione per il peso e per le forme del corpo);
- **Bullismo e Cyberbullismo** (atto di bullismo ripetuto e perpetrato attraverso l'uso delle tecnologie digitali);
- **Gioco d'azzardo online** (attività ludica in cui ricorre il fine di lucro e nella quale la vincita o la perdita è in prevalenza aleatoria);
- **Attitudine a condotte illegali online** (pubblicazione sui social network di foto senza il consenso delle persone ritratte e la creazione di profili falsi con lo scopo di insultare e minacciare terzi);
- **Inclinazione all'appartenenza ad organizzazioni criminali** (chiunque fa parte di un'associazione di tipo criminale formata da più persone con lo scopo di commettere atti illeciti).

Inoltre, durante l'incontro, verrà presentato un kit formativo relativo alla tematica dello/degli scenario/i di cui sopra.

PROCEDURA

Gli scenari saranno somministrati tramite un "dispositivo virtuale interattivo (Oculus)". Il/la minore visionerà uno o due scenari per una durata complessiva di 5-8 minuti. Successivamente, per ogni tema visionato, verrà presentato un kit formativo comprendente un Power Point e alcune attività/esercizi da svolgere in classe. Durante la formazione potranno essere scattate delle foto o girati dei video al solo scopo di testimoniare l'attività formativa e le emozioni vissute dai ragazzi e dalle ragazze, che potranno confluire in materiale istituzionale divulgato tramite canali ufficiali di progetto.

POSSIBILI RISCHI E/O DISAGI

L'obiettivo del presente progetto è di natura preventiva e formativa; la partecipazione del/la minore potrà essere di grande aiuto per aumentare le conoscenze e il bagaglio di informazioni relative all'argomento in questione.

La partecipazione all'esperienza in realtà virtuale non implica rischi significativi per la salute. Tuttavia, in alcuni casi, l'utilizzo prolungato di dispositivi virtuali interattivi (OCULUS) potrebbe causare una sensazione di malessere transitoria (nausea, vertigini).

Inoltre, la strumentazione utilizzata potrebbe implicare una forte immersività del soggetto nello scenario presentato.

Vi ricordiamo che vostro/a figlio/a può chiedere in qualsiasi momento di interrompere la partecipazione all'attività.

ALTRE INFORMAZIONI UTILI

Vi ricordiamo che in caso abbiate bisogno di delucidazioni su qualunque aspetto della procedura sperimentale la Prof.ssa Anna Maria Giannini e i suoi collaboratori (info@labpsicoapplicata.it - telefono n. 649917534) sono a Vostra disposizione.

Tramite il seguente modulo, si richiede il consenso affinché il/la minore possa essere coinvolto/a:

- nella partecipazione al seguente progetto di formazione e prevenzione attraverso l'utilizzo dei "dispositivi virtuali interattivi (Oculus)";
- in video e foto, i quali potranno essere utilizzati nell'ambito dello studio attraverso canali ufficiali (da parte del Dipartimento di Psicologia Sapienza Università di Roma e Polizia di Stato).

Compili/Compile la parte seguente:

Genitore 1/Tutore del
minorenne _____

Il/la sottoscritto/a _____

Nato/a _____ il ____/____/____ e residente a _____

in via/piazza _____

Genitore 2/Tutore del
minorenne _____

Il/la sottoscritto/a _____

Nato/a _____ il ____/____/____ e residente a _____

in via/piazza _____

Si Dichiaro:

- di aver letto attentamente le spiegazioni relative a questo progetto e l'intera procedura;

- di essere stati informati riguardo alle finalità e agli obiettivi del progetto in questione;
- di aver avuto la possibilità di porre domande a proposito di qualsiasi aspetto della procedura e di aver ottenuto risposte soddisfacenti;
- di aver ricevuto soddisfacenti assicurazioni sulla riservatezza delle informazioni ottenute tramite il progetto condotto;
- di essere consapevoli di poter ritirare il minore in qualsiasi fase del progetto;
- di aver liberamente in proprio conto e per conto del minore dato il consenso alla partecipazione a questo progetto;
- di essere consapevole che secondo il rispetto della normativa vigente i dati personali propri e del minore saranno utilizzati esclusivamente per gli scopi del progetto;

Data ____/____/____

Firma del Genitore 1/Tutore del minorenne: _____

Firma del Genitore 2/Tutore del minorenne: _____

Firma del formatore