



# L'invasione dei Cyber Troll



JFF – Institut für  
Medienpädagogik

## Competenze



- 1.1 Navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e contenuti digitali
- 1.2 Valutare dati, informazioni e contenuti digitali



- 2.1 Interagire attraverso le tecnologie digitali
- 2.2 Condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali
- 2.3 Esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali
- 2.4 Collaborare attraverso le tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestire l'identità digitale



- 4.3 Proteggere la salute e il benessere



- 5.3 Utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali

## Tags

- Troll
- Discorsi d'odio
- Gioco da tavolo digitale
- Cultura della discussione in rete
- Resistenza alle provocazioni
- Riconoscimento delle opinioni degli altri
- Empatia
- Lavoro di squadra
- Sviluppo di strategie

## Durata

2 - 8 ore

## Destinatari

- Età: 12-21 anni
- 6 - 24 partecipanti  
(3-4 persone per gruppo)  
+ 1 animatore

## Panoramica

Questo itinerario utilizza delle metodologie basate sul gioco. La componente centrale è il gioco da tavolo digitale rivolto ai giovani "Invasion of the Cyber Trolls" (L'invasione dei Cyber Troll), sull'identificazione, la prevenzione e la corretta gestione del discorso d'odio. Il discorso d'odio in rete rappresenta attualmente una grande sfida nella vita digitale e sono i giovani in particolare a soffrire di questo tipo di comportamento distruttivo: in primo luogo perché una parte considerevole della loro vita si svolge in rete e in secondo luogo perché devono affrontare molte incertezze dovute al loro processo di crescita. Di conseguenza, gli educatori sono chiamati ad adottare misure preventive e di supporto.

Il gioco da tavolo digitale "Invasion of the Cyber Trolls" può offrire un contributo perché affronta il tema della liberazione dei social network dai "troll". Questi esseri - qui raffigurati come i troll delle leggende - simboleggiano le persone in rete che diffondono affermazioni denigratorie e provocatorie nei confronti degli altri. Pertanto, "Invasion of the Cyber Trolls" contribuisce in modo ludico-metaforico all'identificazione del discorso d'odio e alla definizione di pratiche per reagire ad esso in modo responsabile.

Il gioco può essere giocato su tablet o computer. Una volta terminata la partita, i partecipanti discutono su quali soluzioni hanno trovato per gestire i troll.

## Contesto

*Invasion of the Cyber Trolls* è adatto sia per attività scolastiche che extrascolastiche con bambini e giovani. L'itinerario offre un particolare valore aggiunto per adolescenti e giovani che sono già coinvolti in attività sul tema del discorso d'odio. Tuttavia, nello svolgimento delle attività sono necessarie consapevolezza ed empatia, poiché potrebbero emergere esperienze negative che i ragazzi possono aver vissuto riguardo a questo tema.

I materiali utilizzati nell'itinerario contengono testi come: *"Attenzione, questo troll sa quel che fa! Diffonde deliberatamente falsità e lavora attivamente per far stare male le altre persone. Per fare questo va persino oltre i confini di Internet e potrebbe diventare un vero pericolo."*

Inoltre, la parte di valutazione dell'itinerario porta a far emergere esperienze personali nelle seguenti situazioni:

- Insulti personali provenienti da persone conosciute
- Diffusione intenzionale di pettegolezzi / falsità
- Insulti rivolti a gruppi di persone

Il workshop "Invasion of the Cyber Trolls" è stato originariamente sviluppato dalla Open Knowledge Foundation ed è stato adattato per il progetto *Play Your Role*. Se non indicato diversamente, tutti i materiali possono essere utilizzati con Licenza Creative Commons CC-BY 4.0, OKF DE. La Open Knowledge Foundation fornisce tutte le informazioni necessarie per poter condurre l'itinerario in maniera autonoma. La panoramica di tutti i materiali, il programma dettagliato, video e

materiale informativo pronto per la stampa sono disponibili su [demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/](http://demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/) (in tedesco) e [playyourrole.eu](http://playyourrole.eu) (in inglese).

La componente centrale dell'itinerario è l'omonimo gioco da tavolo digitale, disponibile in open source in tedesco. La versione inglese è in fase di sviluppo. A meno che non siano disponibili versioni nella propria lingua, si consiglia di utilizzare il gioco solo con studenti che abbiano un livello sufficiente di conoscenza del tedesco o dell'inglese.

## Supporti richiesti

Luogo di svolgimento del gioco:

- 1 stanza per ogni gruppo di 4 persone o aree separate in una stanza grande
- Tavoli e sedie, proiettore
- Bevande, snack
- Carta, penne, pennarelli, nastro adesivo, ecc.
- Tablet/Computer + app "L'Invasione dei Cyber Troll".
- Lavagna a fogli mobili

I media:

- Un tablet, cellulare o laptop per gruppo
- Gioco da tavolo e app
- Regole per il gioco di riscaldamento 'Ninja' ([www.wikihow.it/Giocare-a-Ninja](http://www.wikihow.it/Giocare-a-Ninja))
- Foglio degli obiettivi
- Materiale di gioco

## Obiettivi

L'obiettivo del gioco "L'invasione dei Cyber Troll" è quello di liberare i social network dai "troll". Per raggiungere questo obiettivo, i membri dei team devono svolgere i compiti e affrontare gli avversari che li aggrediscono con ostilità e offese. Invece dei classici combattimenti, però, i troll possono essere sconfitti solo con un comportamento appropriato. Per fare questo, bisogna prima imparare a riconoscere e trattare con i "troll" in rete, a prevenire il discorso d'odio e ad argomentare bene nelle discussioni.

Il sistema del gioco da tavolo è abbastanza semplice da essere appreso molto rapidamente, ma fornisce comunque incentivi che stimolano al gioco e un preciso quadro di riferimento per le azioni dei giocatori. Un'app per tablet guida i giocatori attraverso il gioco, in cui sono possibili diverse strategie (ad es. discutere, essere gentili, riferire, ignorare). I giocatori presentano le loro strategie agli altri una volta terminato il gioco e le esaminano per verificarne l'efficacia nella vita reale.

Il lavoro di prevenzione viene realizzato attraverso la sensibilizzazione sul tema: i giovani che affrontano in modo critico il tema del discorso d'odio limitano i rischi di esprimersi in modo inappropriato. Inoltre, questi giovani imparano strategie in difesa degli altri e di sé stessi quando vengono provocati, acquisiscono conoscenze sui comportamenti corretti, imparano a riconoscere le opinioni degli altri, a valorizzare il lavoro di squadra e a sviluppare strategie.

### PARTE 1: Introduzione e panoramica

---

- Introduzione: risvegliare la voglia di giocare
- Riscaldamento: lavoro di squadra, cambio di prospettiva e formazione dei gruppi
- Preparazione del gioco: conoscere il materiale di gioco, accordo sui ruoli.

Metodologie:

- Conoscersi
- Gioco di riscaldamento/rompighiaccio "Ninja", anche con variazione a tema Supereroi

Inizialmente l'animatore spiega brevemente di cosa si tratta (gioco di ruolo per salvare un regno dai troll) e chiede al gruppo di riflettere sul tema attraverso le seguenti domande:

- Chi fra i partecipanti è spesso online/offline?
- Chi assume ruoli online che non corrispondono alle proprie caratteristiche?
- Chi è attivo in forum, messenger, comunità online?
- Chi sa cos'è un troll?

"Un troll, nel gergo di Internet e in particolare delle comunità virtuali, è un soggetto che interagisce con gli altri tramite messaggi provocatori, irritanti, fuori tema o semplicemente senza senso e/o del tutto errati, con il solo obiettivo di disturbare la comunicazione e fomentare gli animi."

Troll (Internet), Da Wikipedia, l'enciclopedia libera, [it.wikipedia.org/wiki/Troll\\_\(Internet\)](https://it.wikipedia.org/wiki/Troll_(Internet))

- Chi ha mai incontrato i troll?

L'animatore spiega che il gioco sarà incentrato su come trattare con i troll e salvare un intero regno.

In seguito - come attività di riscaldamento e rompighiaccio - l'animatore invita i partecipanti a giocare al gioco di movimento "Ninja", molto popolare tra i giovani. Al posto dei ninja è possibile utilizzare i supereroi preferiti dai ragazzi. L'animatore stimola il gioco in modo proattivo.

I partecipanti formano gruppi di 4 persone. Ogni gruppo si siede a un tavolo con il gioco da tavolo e tutti i suoi elementi, compresa l'app (preferibilmente su tablet - è possibile utilizzare anche PC o smartphone). Cliccando sul pulsante di avvio, l'app guida i partecipanti attraverso il gioco: prima di tutto, i partecipanti sono invitati a concordare i ruoli e a preparare le figure e le schede dei personaggi corrispondenti.

### PARTE 2: Gioco

---

- L'app introduce il gioco: Storia e regole
- Gioco di base: esperienza pratica, coesione di gruppo, come riconoscere i troll e trattare con loro

Metodologie:

- App
- Gioco da tavolo digitale

Nell'app i giocatori saranno introdotti alla seguente situazione: "Il CyberImpero è invaso dall'odio e dai troll maleducati e deve essere salvato".

Il gioco inizia e l'app spiega cosa occorre fare a turno.

Importante: il centro del tabellone deve essere tenuto libero. Piccoli troll emergono da quattro stanze e si spostano verso il centro. Se i giocatori li incontrano, devono prendere decisioni su situazioni che vengono spiegate tramite l'app. Se i giocatori entrano nelle stanze, possono provare a liberarle dal "troll capo". Per fare ciò, possono usare le loro abilità per raccogliere varie informazioni e poi decidere su diversi tipi di comportamento. Il gioco finisce quando tutte le stanze sono state liberate.

Pausa (se richiesta)

### PARTE 3: Valutazione

---

- Valutazione del gioco: riflessione basata sul gioco
- Riferimento alla vita non virtuale: riflessione
- Valutazione del workshop: scambio finale

Metodologie:

- Riflessione basata sul gioco
- Trasferimento: trasferire l'esperienza di gioco nella vita reale
- Scambio finale

Nella terza fase dell'itinerario vengono valutate le schede dei personaggi. I giocatori hanno annotato durante il gioco quali comportamenti sono stati utilizzati contro i troll piccoli e grandi e quali di questi hanno avuto successo. Questi comportamenti vengono poi messi tutti insieme singolarmente, all'interno del gruppo e infine da tutti i partecipanti.

In seguito viene impostata una discussione con le seguenti domande:

- Come avete deciso quali comportamenti adottare?
- Quali sono i comportamenti che secondo voi funzionano bene e perché?
- Le azioni che avete simulato potrebbero funzionare anche nella vita reale?
- Cosa fareste di diverso nella vita reale?
- Conoscete altre specie di troll?
- Come si può riconoscere il loro comportamento?
- Ci sono altri modi di agire?

Dopodiché, ad ogni gruppo vengono distribuiti gli obiettivi sui temi del gioco, che sono contrassegnati con 4 punti

chiave: "L'ho già vissuto / L'hanno vissuto persone intorno a me / Penso che sia terribile / So come gestirlo". A tutti i partecipanti viene chiesto di alzarsi e di mettere una croce su ogni foglio degli obiettivi per dare le loro risposte.

Poi ogni gruppo valuta il proprio foglio degli obiettivi con l'aiuto delle seguenti domande guida:

- Perché il workshop ha raggiunto questo risultato?
- Quale sarebbe stato il risultato per tutta l'Italia?

Infine, i gruppi presentano brevemente i loro risultati in base al proprio foglio degli obiettivi. Vengono lette le domande e viene riassunto il risultato della discussione. Segue una breve discussione e riflessione comune:

- Cosa vi resta da questa esperienza?
- Quali sono le domande ancora aperte?
- Cosa vi è piaciuto di più oppure non vi è piaciuto?

## In sintesi

"L'invasione dei Cyber Troll" è un itinerario basato su un gioco digitale destinato a gruppi di giovani per l'identificazione, la prevenzione e la gestione appropriata del discorso d'odio. La componente centrale è l'omonimo gioco da tavolo digitale.

Per facilitare il trasferimento delle conoscenze dal gioco alla vita quotidiana, vengono utilizzati anche metodi pedagogici classici come le discussioni di gruppo guidate e altri metodi di riflessione.

## Fonti e link

L'itinerario è basato sul gioco e concept workshop *Invasion der Cybertrolle* CC-BY 4.0, OKF DE.

Materiali e app:

- *Invasion der Cybertrolle* (versione originale in tedesco): [demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/](https://demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/)
- Versione inglese: [playyourrole.eu](https://playyourrole.eu)
- Ninja: [ultimateninjacombat.com](https://ultimateninjacombat.com)



# Manuale di istruzioni del gioco

## *L'invasione dei Cyber Troll*

### Introduzione

---

Li conosciamo tutti: i troll su Internet. In questo gioco, dovrete lavorare insieme e, con un po' di ingegno e di fortuna, impedire che i cyber-troll si impadroniscano completamente di Internet. Proteggete il vostro spazio e fate di Internet un luogo di collaborazione!

### Preparazione

---

Preparate le penne, tabelloni, i personaggi, la guida dei troll e le schede dei personaggi. Per giocare è necessaria anche un'applicazione web: [demokratielabore.de/workshops/downloads/invasiondercybertrolle/app/index.html](http://demokratielabore.de/workshops/downloads/invasiondercybertrolle/app/index.html) (in tedesco) - [playyourrole.eu](http://playyourrole.eu) (in inglese).

È possibile accedervi da qualsiasi dispositivo in grado di visualizzare le pagine web. Su smartphone e tablet funziona anche offline, se la si salva come app sulla schermata iniziale.

### Inizio del gioco

---

Scegliete un personaggio, prendete la scheda del personaggio corrispondente, scriveteci il vostro nome e, se lo desiderate, il vostro nickname. La persona con il ruolo di "studioso" dovrebbe già dare un'occhiata più approfondita alla guida dei troll per assicurarsi che il gruppo sia preparato per le battaglie contro i troll capo. Quando si avvia l'app, è possibile aggiungere le proprie parole 'offensive' e (dis)attivare l'opzione di lettura ad alta voce nel menù delle impostazioni. Poi premete start e riceverete istruzioni dettagliate su come impostare il tabellone di gioco e sul funzionamento delle singole mosse.

### Scopo del gioco

---

Il vostro compito è quello di proteggere il vostro spazio sicuro e allo stesso tempo raggiungere le stanze dei social media dove dovrete sconfiggere i troll dalla testa viola. Lungo la strada combatterete i piccoli troll verdi normali e riceverete messaggi che possono essere sia positivi che negativi.



## Procedura

---

La persona che ha pubblicato qualcosa per ultima su una piattaforma social inizia il gioco, dopo di che si continua a turno. Una mossa funziona così:

- Tocca il tuo personaggio nell'app
- Spostalo fino a 2 caselle
- Arrivi o resti su una casella con un troll: lotta con il troll
- Arrivi o resti su una casella con un messaggio: messaggio
- Arrivi o resti sulla porta di una stanza dei social media dove c'è un'altra persona: apri la stanza
- Pronti? Tocca di nuovo il tuo personaggio. Tutti e quattro i giocatori hanno fatto la loro mossa: muove il troll.

## Mosse

---

È possibile spostarsi di 0, 1 o 2 caselle, ma solo orizzontalmente e verticalmente, non in diagonale. È possibile spostarsi in tutte le caselle, anche se sono già occupate da altri. Lo spazio sicuro è un unico grande campo. Le azioni (messaggio, lotta con il troll, apertura della stanza) possono essere attivate prima o dopo aver mosso:

es. lotta con il troll > spostati di una casella indietro > messaggio > spostati di un'altra casella indietro > apri la stanza.

## Messaggio

---

Se nella tua casella è presente un messaggio, puoi aprirlo con il tasto messaggi. Possono accadere cose buone o meno buone. A volte ti verrà chiesto di posizionare il riquadro nella barra inferiore della tua scheda del personaggio in modo da non dimenticare la funzione. Se c'è già un riquadro sul campo, tira di nuovo i dadi. Se tutti i gettoni sono andati, non si possono più piazzare altri gettoni.

## Lotta dei troll verdi

---

Se c'è un troll verde sul campo, il combattimento inizierà immediatamente. Premi il pulsante di combattimento con il troll e poi decidi come reagire all'attacco. Altri possono aiutarti, ma devi decidere tu.

**IMPORTANTE: SEGNA OGNI VITTORIA E OGNI SCONFITTA SULLA SCHEDA**

DEL PERSONAGGIO CON I SIMBOLI CORRISPONDENTI. È ESSENZIALE PER LA FINE DEL GIOCO!

## Apri la stanza

.....

Quando due personaggi sono sulla porta di fronte a una stanza social media, inizia la battaglia dei troll. Premi il pulsante "apri la stanza" e imposta due personaggi (clicca sui personaggi) che aprono quale stanza (clicca sulla stanza) e combattete tutti e 4 insieme.

Utilizza le tue abilità speciali:

apri il menu a sinistra e seleziona una delle tue due abilità per saperne di più sul troll. Più si conosce il troll capo, più facile è ottenere consigli su come affrontarlo nella guida dei troll. Poi scegli uno dei quattro modi di trattare con il troll e osserva il risultato.

IMPORTANTE: SEGNA OGNI VITTORIA E OGNI SCONFITTA SULLA SCHEDA DEL PERSONAGGIO CON I SIMBOLI CORRISPONDENTI. È ESSENZIALE PER LA FINE DEL GIOCO!

È il turno del troll.

Dopo che tutti hanno giocato a turno, i piccoli troll (che non sono su una casella con un pezzo del gioco) si muovono in avanti lungo le frecce sul tabellone verso lo spazio sicuro. Non possono andare verso le caselle dove sono già presenti altri troll. Si allineano uno dopo l'altro, poi i troll capo chiedono rinforzi: tira i dadi due volte per vedere da quale spazio appaiono nuovi piccoli troll. Un troll capo di una stanza è già stato sconfitto? Gli spazi dove dovrebbero apparire i troll sono già occupati? Sei fortunato: da lì non apparirà nessun nuovo troll!

## Suggerimenti

.....

Conviene che due persone vadano nella stessa direzione per conquistare al più presto una stanza dei social media. Le stanze dei social media che sono state liberate dalla presenza dei troll capo non possono ospitare nuovi piccoli troll!

- Durante il combattimento con i troll capo, leggi esattamente cosa fa il troll, usa tutte le tue abilità, cerca di scoprire che tipo di troll è con l'aiuto della guida e, soprattutto, discuti insieme agli altri giocatori per trovare la strategia migliore.
- se ci sono già 3 troll (sia verdi che viola) nello spazio sicuro, è meglio sorvegliare l'ultima casella con un personaggio, in modo che un altro

- troll non ci possa arrivare. In tal caso hai perso!
- I piccoli troll non possono superarti. Puoi bloccare loro la strada mentre ti muovi, ma attenzione: finché non li avrai sconfitti, non riuscirai a scappare neanche tu!
  - Ci può essere più di un personaggio su una casella. Il vantaggio di essere tra i buoni è che ci si può aiutare a vicenda per sconfiggere un troll.

### Nota sul gioco

.....

La guida dei troll può aiutare anche con i piccoli troll, ma non è sempre necessaria. I troll sono e rimangono imprevedibili. Non sono sempre corretti e quindi anche questo gioco, a volte, è ingiusto.

### Fine del gioco

.....

Hai vinto quando tutti e 4 i troll con la testa viola hanno lasciato le stanze dei social media.

Hai perso se i troll capo o i piccoli troll verdi hanno occupato tutte e 4 le caselle nello spazio sicuro.

Ora sommate tutti i dati sulle schede dei personaggi, cioè quante volte si è perso o vinto con "ignora", "discuti" e "sii gentile/segnala". Discutete poi quale tattica è stata usata più frequentemente per vincere contro i troll, quale tattica ha invece causato più sconfitte e se queste tattiche possono funzionare effettivamente nella realtà.

Cos'altro avete osservato? Avete incontrato situazioni simili nella realtà? Come si fa a riconoscere il comportamento dei troll quando li si incontra in rete?

### Remix!

.....

Tutti i materiali e l'app ([demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle](https://demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle)) sono liberamente disponibili sotto la Licenza Creative Commons "CC-BY 4.0, OKF DE" per il download, la stampa, la modifica e l'estensione.

# Schede dei personaggi

## Guaritore

Abilità contro il troll capo:

1. Chiede agli amici
2. Chiede ai genitori

Disegna i simboli nei cerchi per contare quanti troll hai incontrato e cosa hai fatto:

- Ignora
- Sii gentile/segnala
- Discuti

Troll sconfitti:

+1 messaggio      +1 corsa  
 +1 corsa      +2 corse  
 -1 troll verde

Perso contro i troll:

+1 messaggio      -1 corsa  
 -2 corsa      +1 troll verde

Metti i riquadri qui se hai il messaggio corrispondente:

- salta il prossimo turno
- fai tre passi avanti al prossimo turno
- fai solo un passo avanti
- paralizza un troll alla fine del turno
- sei immune da conseguenze negative

## Cercatore

Abilità contro il troll capo:

1. Cerca su Google il troll
2. Controlla la sua pagina

Disegna i simboli nei cerchi per contare quanti troll hai incontrato e cosa hai fatto:

- Ignora
- Sii gentile/segnala
- Discuti

Troll sconfitti:

+1 messaggio      +1 corsa  
 +2 corse      -1 troll verde

Perso contro i troll:

+1 messaggio      -1 corsa  
 -2 corsa      +1 troll verde

Metti i riquadri qui se hai il messaggio corrispondente:

- salta il prossimo turno
- fai tre passi avanti al prossimo turno
- fai solo un passo avanti
- paralizza un troll alla fine del turno
- sei immune da conseguenze negative

## Combattente

.....

Abilità contro il troll capo:

1. affronta il troll
2. chiede al troll amichevolmente

Disegna i simboli nei cerchi per contare quanti troll hai incontrato e cosa hai fatto:

- Ignora
- Sii gentile/segnala
- Discuti

Troll sconfitti:

+ 1 messaggio + 1 corsa  
+ 2 corse - 1 troll verde

Perso contro i troll:

+ 1 messaggio - 1 corsa  
- 2 corsa + 1 troll verde

Metti i riquadri qui se hai il messaggio corrispondente:

- salta il prossimo turno
- fai tre passi avanti al prossimo turno
- fai solo un passo avanti
- paralizza un troll alla fine del turno
- sei immune da conseguenze negative

## Studioso

.....

Abilità contro il troll capo:

1. ricerca di articoli
2. ricerca di siti web

Disegna i simboli nei cerchi per contare quanti troll hai incontrato e cosa hai fatto:

- Ignora
- Sii gentile/segnala
- Discuti

Troll sconfitti:

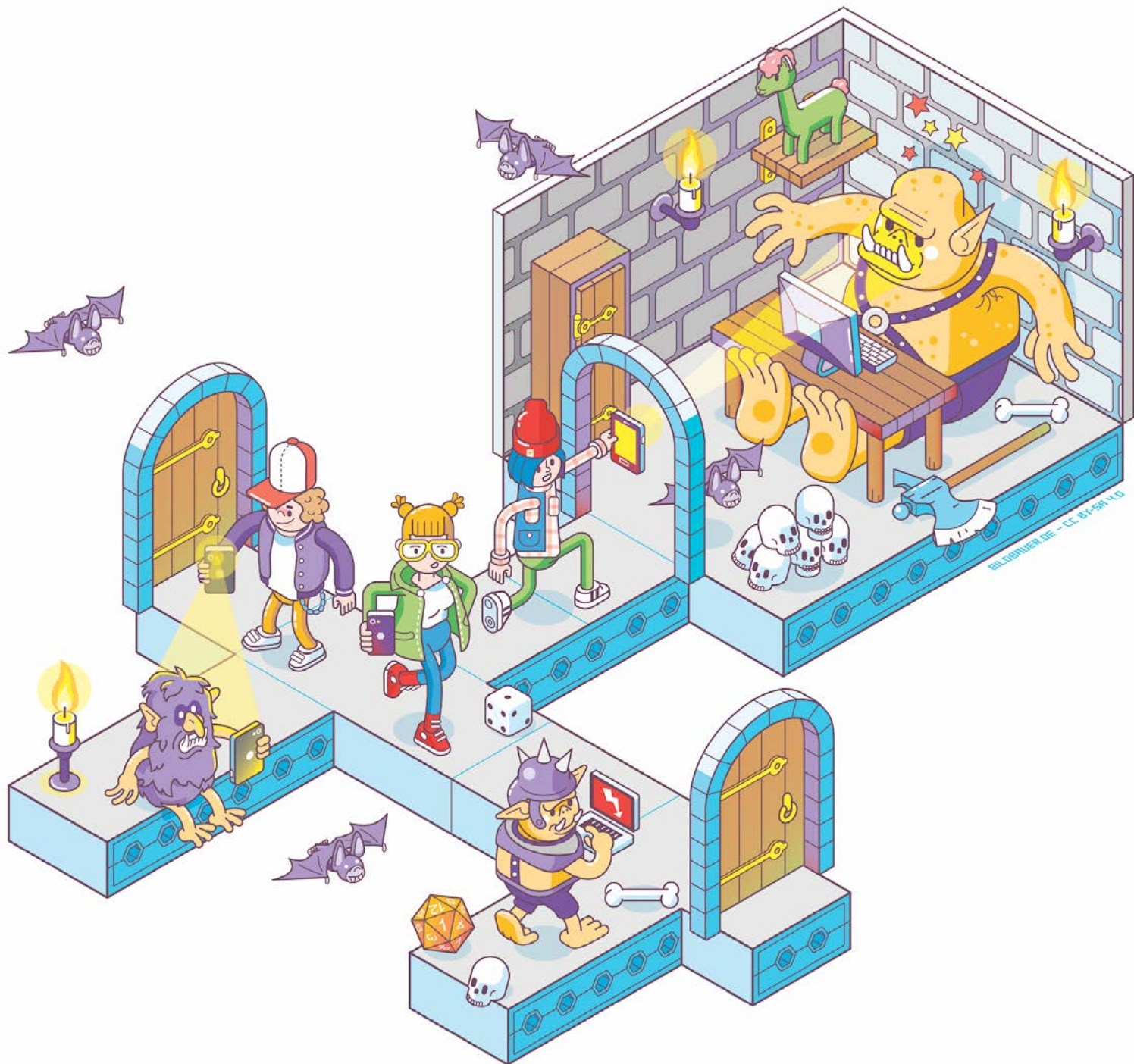
+ 1 messaggio + 1 corsa  
+ 2 corse - 1 troll verde

Perso contro i troll:

+ 1 messaggio - 1 corsa  
- 2 corsa + 1 troll verde

Metti i riquadri qui se hai il messaggio corrispondente:

- salta il prossimo turno
- fai tre passi avanti al prossimo turno
- fai solo un passo avanti
- paralizza un troll alla fine del turno
- sei immune da conseguenze negative



# La guida dei Cyber Troll

Leggendo queste note è possibile scoprire qual è il livello del troll capo per decidere la tattica giusta! Se si conosce il livello del troll, è possibile evitare fin dall'inizio la decisione peggiore!

**Livello 1** Burloni e isolenti. Questi troll vivono solo per ottenere una tua reazione e vogliono farti arrabbiare. Semplicemente si divertono e vogliono causare problemi senza motivo. Essere gentili e amichevoli raramente aiuta: possono pensare che tu sia una facile preda!

**Livello 2** Questo troll finge di essere molto serio sulle questioni, ma divaga su ogni argomento e non ascolta veramente. Di solito fa di tutto per avere ragione. È un vero sapientone, anche se non lo ammetterebbe mai. Discutere contro di lui non serve quasi mai: tende ad ignorare i fatti.

**Livello 3** Questo ragazzaccio a volte inizia scherzando, ma poi la mette sul personale. Attacca le persone direttamente ed è pericoloso, perché spesso si traveste da persona che vuole solo dire la verità. Il suo unico obiettivo è fare del male agli altri. Ignorarlo completamente non è una buona idea: spesso non capisce quando è il caso di fermarsi.

**Livello 4** Questo troll vuole causare il maggior danno possibile a una comunità, a una cosa, a un gruppo o a una persona e fa di tutto per continuare a parlare male di loro. A volte non si rende nemmeno conto di quello che fa e raramente ascolta le argomentazioni degli altri. Se siete troppo gentili con lui, potrebbe pensare di avere ragione.

**Livello 5** Attenzione, questo troll sa quel che fa! Diffonde deliberatamente falsità e lavora attivamente per far stare male le altre persone. Per fare questo va persino oltre i confini di Internet e potrebbe diventare un vero pericolo. Mai affrontare quel troll da soli. Litigare selvaggiamente con lui vi si ritorcerà contro.

## Licenza per i materiali dei Laboratori della Democrazia

I Laboratori della Democrazia sono un progetto della Open Knowledge Foundation Germany, finanziato dal Ministero Federale per la Famiglia, gli Anziani, le Donne e i Giovani nell'ambito del programma federale "Vivere la democrazia" e dall'Agenzia Federale per l'Educazione Civica. Tutti i file possono essere utilizzati con la seguente Licenza Creative Commons, se non diversamente specificato: CC-BY 4.0 | OKF DEcreativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode

# I cerchi degli obiettivi

Segnate per ogni area quanto siete d'accordo con le affermazioni.

Insulti personali da parte di sconosciuti

- L'ho già vissuto
- L'hanno vissuto persone intorno a me
- Penso che sia terribile
- So come gestirlo

Insulti personali da parte di persone conosciute

- L'ho già vissuto
- L'hanno vissuto persone intorno a me
- Penso che sia terribile
- So come gestirlo

Respingere le opinioni degli altri/ non impegnarsi in discussioni

- L'ho già vissuto
- L'hanno vissuto persone intorno a me
- Penso che sia terribile
- So come gestirlo

Insultare le persone / i gruppi

- L'ho già vissuto
- L'hanno vissuto persone intorno a me
- Penso che sia terribile
- So come gestirlo

Diffondere involontariamente e ingenuamente pettegolezzi / menzogne

- L'ho già vissuto
- L'hanno vissuto persone intorno a me
- Penso che sia terribile
- So come gestirlo

Diffondere intenzionalmente pettegolezzi / menzogne

- L'ho già vissuto
- L'hanno vissuto persone intorno a me
- Penso che sia terribile
- So come gestirlo