

Modulo Quattro

La vita in rete

Modulo 4 - Argomento 1 La conoscenza sul web: disinformazione, fake news, verifica delle fonti e pensiero critico

Attività 4.1.1 - Riconoscere le fake news

Attività 4.2.1 - Riconoscere l'incitamento all'odio online

Modulo 4 - Argomento 3 Privacy, anonimato e riservatezza online

Attività 4.3.1 - Anonimato e comportamento sociale. L'anonimato è ancora possibile?

Attività 4.3.2 - Auto-rivelazione - Condivisione dei dati personali

Modulo 4 - Argomento 4 Opportunità di partecipazione e impegno legate all'IA (cittadinanza digitale)

Attività 4.4.1 - Glossario digitale relativo alla partecipazione e all'impegno sociale

Attività 4.4.2 - BINGO per Cittadini digitali

Descrizione del modulo

Il quarto modulo si concentra sull'apprendimento delle caratteristiche della comunicazione online tra esseri umani e dello scambio di informazioni mediante i social network, evidenziando i ruoli in essi ricoperti dall'IA. Questo modulo si propone di fornire agli educatori e ai discenti gli strumenti necessari per lavorare in direzione del benessere digitale e di un sano utilizzo del digitale. Saranno studiati concetti come privacy, anonimato e riservatezza. Inoltre, le attività di questo modulo offriranno un'ampia comprensione del termine 'fake news', creando le competenze necessarie per identificare le fonti e per esercitare il pensiero critico.

Il modulo comprenderà nozioni di comunicazione rispettosa, analizzando i concetti di *incitamento all'odio* e *violenza verbale* online. Gli insegnanti formati saranno in grado di condurre attività come l'analisi delle notizie provenienti dai social network, l'identificazione di fonti affidabili mediante la loro verifica, la demistificazione della disinformazione virale e l'analisi di estratti di chat reali estratte da piattaforme di messaggistica istantanea in modo da far comprendere il linguaggio e i modelli di comunicazione e contrastare l'odio.

Argomento/i principale/i: Informatica, etica, scienze sociali, educazione civica

Tempo necessario: 4 ore

Argomenti e attività

Argomento 4.1	La conoscenza sul web: disinformazione, fake news, verifica delle fonti e pensiero critico. Attività 4.1.1 Riconoscere le fake news
Argomento 4.2	Riconoscere e contrastare l'incitamento all'odio online: comunicazione rispettosa e contronarrazione. Attività 4.2.1 Riconoscere l'incitamento all'odio online
Argomento 4.3	Privacy, anonimato e riservatezza nelle interazioni online Attività 4.3.1 Anonimato e comportamento sociale. L'anonimato è ancora possibile?; Attività 4.3.2 Auto-rivelazione – Controllo sulla condivisione
Argomento 4.4	Opportunità di partecipazione e impegno legate all'IA (cittadinanza digitale). Attività 4.4.1 Glossario digitale su partecipazione e impegno; Attività 4.4.2 BINGO Per cittadini digitali; Attività 4.4.3 Passaporto digitale

Competenze digitali (DigComp 2.1)

Area 1 - Alfabetizzazione informativa e relativa ai dati:

- 1.2 Valutazione dei dati, delle informazioni e dei contenuti digitali

Area 2 - Comunicazione e collaborazione:

- 2.1 Interagire servendosi delle tecnologie digitali
- 2.3 Partecipare al senso civico servendosi delle tecnologie digitali
- 2.5 Netiquette
- 2.6 Gestione dell'identità digitale

Area 4 - Sicurezza:

- 4.3 Tutelare la salute e il benessere

Competenze DigCompEdu

Area 3 - Insegnamento e apprendimento:

- 3.3 Apprendimento collaborativo. Utilizzare le tecnologie digitali per promuovere e migliorare la collaborazione tra i discenti. Consentire ai discenti di utilizzare le tecnologie digitali nell'ambito di incarichi collaborativi, come mezzo per migliorare la comunicazione, la cooperazione e la creazione di conoscenze collaborative.

Area 6 - Promuovere le competenze digitali degli studenti:

- 6.1 Alfabetizzazione informativa e mediatica: Integrare attività di apprendimento, incarichi e valutazioni che richiedano ai discenti di formulare i bisogni rispetto all'informazione; trovare informazioni e risorse in ambienti digitali; organizzare, elaborare, analizzare e interpretare tali informazioni; confrontare e valutare criticamente la credibilità e l'affidabilità delle informazioni e delle loro fonti.
- 6.2 Comunicazione digitale e collaborazione: Integrare attività di apprendimento, incarichi e valutazioni che richiedano ai discenti di utilizzare in modo efficace e responsabile le tecnologie digitali per la comunicazione, la collaborazione e la partecipazione civica.
- 6.4. Uso responsabile: Adottare misure volte a garantire il benessere fisico, psicologico e sociale dei discenti durante l'utilizzo delle tecnologie digitali. Mettere gli studenti in condizione di gestire i rischi e di usare le tecnologie digitali in modo sicuro e responsabile.

Obiettivi educativi

Attraverso questo modulo gli studenti acquisiranno una comprensione di base sulla produzione e l'uso online delle informazioni e sulla comunicazione mediata dai social media. Il modulo farà aumentare la loro consapevolezza in merito alla complessità delle questioni legate all'uso del web, ai social media e allo scambio di informazioni. Gli obiettivi della formazione sono: a) il potenziamento delle capacità analitiche e critiche in materia di disinformazione e volte all'identificazione di fake news e di discorsi intolleranti/violenti derivanti da stereotipi negativi e xenofobia (da intendersi come la paura o la diffidenza verso qualcuno o qualcosa di straniero o sconosciuto); b) lo sviluppo della capacità di verifica dei fatti e delle competenze argomentative per esprimere in modo rispettoso visioni e idee del mondo e per smantellare l'incitamento all'odio attraverso la *contronarrazione* (messaggi che sfidano o smentiscono gli stereotipi e l'estremismo).

Modulo 4 - Argomento 1

La conoscenza sul web: disinformazione, fake news, verifica delle fonti e pensiero critico

Durata	Approssimativamente 30-45 minuti
Materie	Scienze sociali, Informatica, Etica, Educazione civica, Etica
Sintesi	Questo argomento si concentra sul ruolo delle tecnologie di IA nella creazione e diffusione di conoscenze e informazioni sul web. Affronta questioni come informazione vs disinformazione, fonti affidabili, fake news, verifica dei fatti e pensiero critico. L'obiettivo è quello di promuovere la capacità degli studenti di identificare le fake news e i meccanismi di disinformazione e di fornire risposte adeguate, vale a dire secondo i principi etici affrontati nel Modulo 3.

Obiettivi di apprendimento

L'obiettivo di questo argomento è quello di insegnare agli studenti come identificare e reagire alle fake news online e ad altre forme di disinformazione. Gli insegnanti aiuteranno gli studenti a distinguere tra fonti di informazione affidabili e inaffidabili e forniranno metodologie per la verifica dei fatti.

L'argomento 1 affronta anche le potenziali conseguenze dannose e attestate della disinformazione online, nonché le strategie e gli strumenti per contrastare la diffusione di fake news, ad esempio attraverso meccanismi di segnalazione ed evitando la condivisione di contenuti inaffidabili.

Panoramica delle attività

Attività	Modalità	Livello
Attività 4.1.1 Riconoscere le fake news	In presenza / online / a casa	Di base

Attività 4.1.1 - Riconoscere le fake news

Durata stimata	30-45 minuti (in presenza/online) + tempo a casa
-----------------------	--

Requisiti	Nessuno
Strumenti software e hardware utilizzati	In presenza: - Carta e penne - App MentiMeter (opzionale) - Computer per l'insegnante (opzionale) Online: - Piattaforma per le riunioni online - Documento condiviso (per esempio su Google Drive) - App MentiMeter (opzionale) - Dispositivi digitali per tutti
Tipo di valutazione	Presentazione orale

Procedimento

1. **Introduzione:** La lezione ha inizio con un'introduzione dei termini chiave nella produzione di conoscenze e nella condivisione di informazioni sul web (controllo dei fatti; fake news; risorse affidabili/inaffidabili, ecc.). L'insegnante condivide esempi di fake news e/o di casi in cui queste hanno scatenato il dibattito o hanno avuto conseguenze nel mondo reale (vedi risorse per gli insegnanti).
2. **Attività pratica indipendente:** Agli studenti viene chiesto, come compito per il prossimo incontro, di identificare esempi di fake news e modi per verificarle - cioè per valutare se si tratta o meno di notizie false. Ogni studente prepara una breve descrizione scritta dell'esempio, con un link a una risorsa online a cui sia possibile accedere in classe durante la discussione che seguirà.
3. **Pratica guidata e comprensione:** L'insegnante fornisce un esempio di come svolgere il compito per casa e come presentarlo durante l'incontro successivo. Gli studenti sono incoraggiati a concentrarsi su casi di fake news in cui si sono imbattuti durante il loro uso quotidiano dei social media.
4. **Verifica della comprensione:** la classe si riunisce in modo che ogni studente (o un numero limitato di studenti, in base alla disponibilità di tempo) possa presentare il proprio esempio di fake news. Dopo le presentazioni, l'insegnante modera una discussione su come identificare e reagire alle fake news online.
5. **Chiusura:** La discussione può essere chiusa con una sintesi, per esempio una definizione condivisa di cosa sono le fake news e raccomandazioni da aggiungere al

codice di condotta riguardo il come identificare e reagire alle fake news (meccanismi di segnalazione, non condivisione...)

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
Gli studenti impiegano troppo tempo per trovare materiale / sovraccarico di informazioni	Gli studenti possono essere invitati a concentrarsi su tipi specifici di fake news, in modo tale da evitare il sovraccarico di informazioni durante la loro ricerca.
La discussione è molto caotica, o molto poco partecipata	L'insegnante svolge un ruolo importante come moderatore della discussione.
I suggerimenti su come identificare e reagire alle fake news (codice di condotta) potrebbero richiedere troppo tempo	Parte di questa attività (codice di condotta) può anche essere spostata all'argomento 4.4

Risorse per gli studenti

Risorse che possono essere utilizzate per introdurre e discutere l'identificazione delle fake news e la disinformazione

Titolo	Tipo	Descrizione	Link	Lingue
Happy on-life	Pagina web / Gioco	Gioco per la cittadinanza digitale e il benessere	https://visitors-centre.jrc.ec.europa.eu/tools/HappyOnLife/	INGLESE, ITALIANO, RUMENO e GRECO
Fake News: cosa sono e come riconoscerle	Video	Video che descrive cosa sono le fake news, come identificarle, come si diffondono e qual è il loro scopo.	https://www.youtube.com/watch?v=5FROGYnhxGU	ITALIANO
Information Disorder, la nuova "patologia" dell'era digitale	Pagina web	L'articolo descrive l'"Information Disorder" (inquinamento dell'informazione), ovvero la continua condivisione o sviluppo di informazioni false con o senza l'intento di nuocere	https://www.agendadigitale.eu/cultura-digitale/information-disorder-la-nuova-patologia-dellera-digitale/	ITALIANO
Basta bufale	Documento	Guida su come difendersi dalle fake news	https://www.generazioniconnesse.it/site/file/do	ITALIANO

			cumenti/Comunicazione/Fake_news/Dispensa Docenti decalogo bast abufale.pdf	
The information tower	Pagina web / Gioco	Video-game per insegnare a distinguere le notizie false	https://theinformationtower.skuela.net/	ITALIANO

Risorse per gli insegnanti

- SOMA, Social Observatory for Disinformation and Social Media Analysis (Osservatorio sociale per la disinformazione e l'analisi dei social media). <https://www.disinfobservatory.org/>.
Propone diversi strumenti e risorse, ad esempio per esaminare le notizie false: <https://www.disinfobservatory.org/investigations/>
Oltre a Policy Brief sull'IA e sul discorso d'odio: <https://www.disinfobservatory.org/artificial-intelligence-extreme-speech-and-the-challenges-of-online-content-moderation/>
- Foundation European Institute Outsourcing - FEIO, [Combating Fake News: Handbook for Youth Workers](#) (2019).
- [Risorse per affrontare la propaganda, la disinformazione e le fake news](#) (Consiglio europeo) E.g. Council of Europe, [Educazione alla cittadinanza digitale](#) (2017)
- Conversazione. Come individuare le fake news: una guida di esperti per i giovani <https://theconversation.com/how-to-spot-fake-news-an-experts-guide-for-young-people-88887>
- “The Future of Free Speech, Trolls, Anonymity and Fake News Online”, <https://www.pewresearch.org/internet/2017/03/29/the-future-of-free-speech-trolls-anonymity-and-fake-news-online/>

Risorse specifiche per ogni Paese in materia di fake news:

Italia

- <https://www.savethechildren.it/cosa-facciamo/pubblicazioni/una-rilevazione-sulla-poverta-educativa-digitale>
- <https://www.generazioniconnesse.it/site/it/0000/00/00/le-fakenews/> (fake news)
- <https://www.pagellapolitica.it/>
Include uno strumento per verificare le notizie via WhatsApp
- <https://datalab.luiss.it/aletheia-2/>
- <https://www.libreriauniversitaria.it/specchio-aletheia-fake-news-politica/libro/9788868129354>

Modulo 4 - Argomento 2

Riconoscere e contrastare l'incitamento all'odio online

Durata	Approssimativamente 30-45 minuti
Materie	Scienze sociali, Informatica, Etica, Educazione civica, Etica
Sintesi	Questo argomento si concentra sulla comunicazione attraverso i social media con attenzione al ruolo di mediazione delle tecnologie IA. Affronta la questione dell'individuazione e del contrasto dell'incitamento all'odio online. Mira a supportare gli studenti nel loro uso quotidiano dei social media, aiutandoli a identificare pratiche/messaggi dannosi e a sviluppare comportamenti online sani e responsabili.

Obiettivi di apprendimento

Gli studenti saranno messi in grado di identificare argomenti e comunicazioni intolleranti/violenti (discorso d'odio) e il loro rapporto con stereotipi negativi e forme di xenofobia e ostilità verso obiettivi specifici, incluse le minoranze etniche e religiose.

A questo proposito, saranno aiutati a individuare alcune costanti nei comportamenti degli haters digitali, nei principali obiettivi da questi scelti (comprese le minoranze religiose), nelle strategie adottate per la diffusione dell'incitamento all'odio online e nella diffusione attraverso i social media come Twitter, Facebook, YouTube ecc.

L'argomento 2 mira anche allo sviluppo di competenze argomentative per un dialogo rispettoso a partire da diverse prospettive su questioni complesse della vita sociale o su argomenti attualmente controversi e per la decostruzione dell'incitamento all'odio attraverso contronarrazioni.

Panoramica delle attività

Attività	Modalità	Livello
Attività 4.2.1 Riconoscere l'incitamento all'odio online	In presenza / online / a casa	Di base

Attività 4.2.1 - Riconoscere l'incitamento all'odio online

Durata stimata	30-45 minuti (in presenza/online) + tempo a casa
Requisiti	Nessuno
Strumenti software e hardware utilizzati	In presenza: - Carta e penne - App MentiMeter (opzionale) - Computer per l'insegnante (opzionale) Online: - Piattaforma per le riunioni online - Documento condiviso (per esempio su Google Drive) - App MentiMeter (opzionale) - Dispositivi digitali per tutti
Tipo di valutazione	Presentazione orale

Procedimento

- **Introduzione:** la lezione inizia con un'introduzione dei termini e delle nozioni chiave per quanto riguarda la comunicazione online rispettosa vs quella caratterizzata dall'incitamento all'odio; stereotipi, xenofobia, islamofobia, antisemitismo online ecc. L'insegnante condivide esempi di incitamento all'odio e/o casi in cui l'incitamento all'odio online ha scatenato un dibattito o ha avuto conseguenze nel mondo reale (vedi risorse per gli insegnanti). L'insegnante conduce inoltre agli studenti verso l'analisi dell'incitamento all'odio, individuando negli esempi utilizzati alcuni elementi fondamentali: hater, obiettivi, altri ruoli coinvolti (ad esempio testimoni silenziosi), contenuto del messaggio, momento e contesto, possibile escalation dell'odio, effetto e reazioni, ecc.



- **Attività pratica indipendente:** Agli studenti viene chiesto di individuare esempi di discorsi di incitamento all'odio e di individuare i modi per verificarli, ossia per valutare se si tratta realmente di discorsi d'odio. Ogni studente prepara una breve descrizione scritta dell'esempio, con un link a una risorsa online a cui sia possibile accedere in classe durante la discussione che seguirà.
- **Pratica guidata e comprensione:** L'insegnante fornisce un esempio di come svolgere il compito e come presentare l'esempio alla classe. Gli studenti sono anche invitati a concentrarsi sui casi di incitamento all'odio che hanno incontrato nel loro uso quotidiano dei social media.
- **Verifica della comprensione:** la classe si riunisce in modo che ogni studente (o un numero limitato di studenti, in base alla disponibilità di tempo) possa presentare il proprio esempio di incitamento all'odio. Dopo le presentazioni, l'insegnante modera una discussione su come identificare e reagire ai discorsi d'odio online.
- **Closing:** The discussion can be closed with a conclusion, e.g. a shared definition of what online hate speech is and some recommendations to add to the code of conduct regarding how to identify fake news and how to respond to them (reporting mechanisms, not sharing, etc.)

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
Gli studenti impiegano troppo tempo per trovare materiale / sovraccarico di informazioni	Gli studenti possono essere invitati a concentrarsi su tipi specifici di discorsi d'odio, in modo tale da evitare il

	sovraccarico di informazioni durante la loro ricerca.
La discussione è molto caotica, o molto poco partecipata	L'insegnante svolge un ruolo importante come moderatore della discussione.
I suggerimenti su come identificare e reagire ai discorsi di incoraggiamento all'odio (codice di condotta) potrebbero richiedere troppo tempo	Parte di questa attività (codice di condotta) può anche essere spostata all'argomento 4.4

Risorse per gli insegnanti

Digital wellbeing (benessere digitale)

- <https://www.benesseredigitale.eu/pubblicazioni/>
- <https://www.mulino.it/isbn/9788815280992>
- Gui M, Büchi M. From Use to Overuse: Digital Inequality in the Age of Communication Abundance. *Social Science Computer Review*. 2021;39(1):3-19. doi:[10.1177/0894439319851163](https://doi.org/10.1177/0894439319851163)

Impatto sulla comunicazione online

- L'impatto dell'IA sulle reti e i servizi di comunicazione, International Telecommunication Union, https://www.itu.int/dms_pub/itu-s/opb/journal/S-JOURNAL-ICTF.VOL1-2018-1-PDF-E.pdf
- Il futuro della comunicazione umana: Come l'intelligenza artificiale trasformerà il modo in cui comunichiamo, <https://www.quantified.ai/blog/artificial-intelligence-in-communication>

Impatto dei social media sulle pratiche e sui valori religiosi tra i giovani adulti:

- Moberg, M., & Sjö, S. (Eds.). (2020). Digital Media, Young Adults, and Religion: An International Perspective (1st ed.). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781351010610>
- Due vite sociali: In che modo le differenze tra interazione online e offline influenzano i comportamenti sociali, https://escholarship.org/content/qt94n9w8b9/qt94n9w8b9_noSplash_293949a5e051fffc8e1fdcc9ffc168c4.pdf?t=qdtezb
- Comunicare attraverso le culture nel ciberspazio, Una rassegna bibliografica della comunicazione interculturale online, <https://core.ac.uk/download/pdf/12174297.pdf> \\
- Alcuni dati e risultati su Online Harassment <https://www.pewresearch.org/internet/2014/10/22/online-harassment/>
- Consiglio europeo, "Model of Governance of Online Hate speech, On the emergence of collaborative governance and the challenges of giving redress to targets of online

hate speech within a human rights framework in Europe ”,
<https://rm.coe.int/models-of-governance-of-online-hate-speech/16809e671d>

MEME come “caso di studio” di discorsi online di incitamento all’odio tra i giovani

- Set di dati e politica di Facebook sul controllo dei meme postati nei gruppi FB per il contrasto dei discorsi d’odio con l’aiuto di AI e algoritmi,
<https://ai.facebook.com/blog/hateful-memes-challenge-and-data-set/>
- Sulle difficoltà dell’IA nel riconoscere i meme di incitamento all’odio
<https://venturebeat.com/2020/12/01/ai-still-struggles-to-recognize-hateful-memes-but-its-slowly-improving/>
- “The hateful memes challenge: Detecting Hate speech in multimodal memes”,
<https://proceedings.neurips.cc/paper/2020/file/1b84c4cee2b8b3d823b30e2d604b1878-Paper.pdf>
- “Detecting hateful memes using AI”,
<https://www.eng.ed.ac.uk/about/news/20201201/detecting-hateful-memes-using-ai>
- <https://www.drivendata.org/competitions/64/hateful-memes/>

Risorse specifiche per paese in materia di discorsi di incitamento all'odio:

Italia

- <https://www.odiareticosta.it/>
- “Contro L’Odio”: Una piattaforma per la rilevazione, il monitoraggio e la visualizzazione del discorso d’odio contro gli immigrati nei social media italiani,
<https://journals.openedition.org/ijcol/659>
- Note sui discorsi di incitamento all’odio: Analisi di un corpus di Twitter italiano,
<https://iris.unito.it/retrieve/handle/2318/1659197/387293/paper024.pdf>
- Amnesty, Hate speech - conoscerlo e contrastarlo
<https://d21zrvtkxtd6ae.cloudfront.net/public/uploads/2021/02/Amnesty-Manual-e-hate-speech-2020-con-logo-1.pdf>

Modulo 4 - Argomento 3

Privacy, anonimato e riservatezza online

Durata	45 minuti
Materie	Educazione civica, Etica, Informatica, Cittadinanza digitale
Sintesi	Questo argomento si concentra sui concetti di anonimato on-line, privacy e riservatezza per come sono vissuti dagli studenti. L'argomento delinea le difficoltà dell'anonimato in Internet e mostra in che misura le azioni di auto-rivelazione, o la loro assenza, possono incidere sulla privacy delle persone online.

Obiettivi di apprendimento

L'argomento introduce il concetto di danno nelle sue diverse forme, come quella emotiva, psicologica, finanziaria, di immagine, ecc... Gli studenti saranno invitati a riflettere sul legame tra danno e comportamento sociale on-line. Le domande guida saranno le seguenti: l'anonimato favorisce comportamenti sociali dannosi e distruttivi, oppure è un modo ragionevole per promuovere le interazioni on-line? O addirittura, essere anonimi è ancora possibile?

Le attività mirano a far riflettere gli studenti sul rapporto tra privacy e auto-rivelazione, domandandosi se vi sia spazio per la privacy on-line o se questa sia definitivamente compromessa dalle azioni di auto-rivelazione che tutti praticano quotidianamente. L'idea è quella di approfondire i rischi inevitabili della condivisione on-line e portare gli studenti a capire che la condivisione implica sempre una parziale perdita di controllo sulle proprie informazioni.

Panoramica delle attività

Attività	Modalità	Livello
Attività 4.3.1. Anonimato e comportamento sociale. L'anonimato è ancora possibile?	In presenza	Di base

Attività 4.3.1 - Anonimato e comportamento sociale.

L'anonimato è ancora possibile?

Durata stimata	25 minuti
Requisiti	Nessuno
Strumenti software e hardware utilizzati	In presenza: • Carta e penne • App MentiMeter (opzionale) • Computer per l'insegnante (opzionale) Online: • Piattaforma per le riunioni online • Documento condiviso (per esempio su Google Drive) • App MentiMeter (opzionale) • Dispositivi digitali per tutti
Tipo di valutazione	• Presentazione orale alla classe • Domande aperte dell'insegnante sul potenziale rapporto tra danno d'immagine e anonimato. • Sarebbe possibile rimanere totalmente anonimi?

Procedimento

Introduzione:

L'insegnante introduce il concetto di danno chiedendo agli studenti quali tipi di danno sono in grado di elencare: fisico, emotivo, psicologico, finanziario, d'immagine, ecc. Gli studenti saranno invitati a riflettere sull'elenco per decidere quale tipo di danno sia maggiormente legato alle questioni di comunicazione, soprattutto nel caso della comunicazione online, e spiegare perché. L'introduzione imposta la discussione degli studenti sul rapporto tra danno emotivo/d'immagine e le modalità non sane di comunicazione online.

L'insegnante dovrebbe stimolare gli studenti a chiedersi se l'anonimato sia o meno un incentivo per il comportamento scorretto on-line da parte di qualsiasi potenziale utente. Le domande proposte potrebbero essere le seguenti:

- a) L'anonimato favorisce un comportamento sociale scorretto, o aiuta le persone a coltivare l'empatia e atteggiamenti positivi nei confronti degli altri?
- b) L'anonimato, sia online che offline, è ancora possibile?
- c) Quanto è difficile rintracciare qualcuno online?

Pratica guidata:

L'attività mostra come sia possibile rintracciare qualcuno semplicemente combinando alcune informazioni, proprio come accade con le informazioni che le persone condividono su internet (gioco Indovina chi?).

In questa attività, gli studenti si serviranno delle caratteristiche personali per identificare uno studente target noto solo all'insegnante.

L'insegnante chiederà agli studenti di alzarsi e dirà loro di elencare le caratteristiche personali che normalmente si condividono in modo consapevole sui social media o che possono essere facilmente viste, indovinate o dedotte guardando i post pubblicati sui social media (ovvero: utilizzo degli occhiali, altezza, ecc.).

Servendosi di queste caratteristiche, l'insegnante farà via via sedere gli studenti che non possiedono le caratteristiche dello studente target, fino a quando quest'ultimo sarà identificato.

Verifica della comprensione:

Una volta che la classe ha individuato lo studente target, l'insegnante dovrebbe ricostruire i pochi passaggi che sono stati effettuati per scegliere quella persona, che sottende l'importanza di una quantità anche minima di informazioni. La discussione dovrebbe quindi portare gli studenti a riflettere sulle informazioni che pubblicano online e a mostrare loro che impostare la privacy delle proprie pubblicazioni come "pubbliche" può rendere ancora più facile l'identificazione.

Chiusura:

L'attività si conclude con una discussione sulle implicazioni reali di tale scenario. L'insegnante dovrebbe invitare gli studenti anche a individuare mezzi e azioni che potrebbero accrescere la loro privacy e l'anonimato online.

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
Gli studenti non pongono molte domande nella fase di pratica guidata	L'insegnante può impostare un elenco di domande per facilitare l'attività

Gli studenti potrebbero incontrare difficoltà nel collegare questa attività al contesto on-line

L'insegnante dovrebbe sottolineare il parallelismo tra azioni online e nel "mondo reale"

Attività 4.3.2 - Auto-rivelazione - Condivisione dei dati personali

Durata stimata	20 minuti
Requisiti	Nessuno
Strumenti software e hardware utilizzati	In presenza: • Carta e penne • App MentiMeter (opzionale) • Computer per l'insegnante (opzionale) Online: • Piattaforma per le riunioni online • Documento condiviso (per esempio su Google Drive) • App MentiMeter (opzionale) • Dispositivi digitali per tutti
Tipo di valutazione	• Presentazione orale alla classe • Riflessioni sull'auto-rivelazione e sul controllo delle informazioni condivise online

Procedimento

Introduzione:

Quest'attività è la prosecuzione dell'attività 4.3.1. Tenendo presenti i principali punti evidenziati nell'attività precedente, l'insegnante porta gli studenti a comprendere concetti come riservatezza e privacy. L'insegnante pone domande come:

- a) Queste parole hanno qualche significato per te?
- b) Applichi i concetti di privacy e riservatezza alle tue relazioni personali?
- c) Hai già incontrato i termini Privacy e Riservatezza in altre aree? Quali?

Queste domande dovrebbero indurre gli studenti a riflettere sulla quantità di informazioni private e riservate che condividono quotidianamente e sul tipo di controllo che esercitano su di esse.

Pratica guidata

Questa attività dimostra quanto sia difficile tracciare e gestire ogni singola informazione una volta che è stata condivisa online. Per questo gioco gli studenti useranno copie cartacee di singole informazioni condivise e le nasconderanno nella classe: l'aula rappresenterà metaforicamente Internet.

L'insegnante chiede a uno studente scelto come "condivisore" di scrivere alla lavagna qualcosa su di sé: (può essere una parola, una frase, o una curiosità, a sua scelta) e di lasciare la stanza.

A questo punto, altri studenti, i "ri-condivisori", copieranno su un foglietto ciò che è stato scritto alla lavagna. Avranno trenta secondi per copiare e nascondere i loro foglietti nell'aula. Possono fare e nascondere tutte le copie che riescono a produrre nel tempo concesso.

Dopo trenta secondi, l'insegnante fa rientrare il "condivisore", che avrà quindi tre minuti per trovare ogni copia delle informazioni che aveva scritto alla lavagna.

Nel frattempo, i "ri-condivisori" possono continuare a scrivere e nascondere foglietti contenenti le stesse informazioni.

Verifica della comprensione

Quest'attività mette in evidenza quanto sia difficile riappropriarsi delle informazioni una volta che sono state condivise online, infatti è improbabile che lo studente trovi tutti i foglietti nascosti dai compagni di classe.

La discussione in classe dovrebbe sottolineare il fatto che altre persone possono pubblicare le informazioni sui propri account nei social-media e inviarle a persone che conoscono, le quali potrebbero ri-condividerle e pubblicarle sulle proprie reti o salvarle sui servizi cloud, oppure ricordarle e così via. Una volta che le informazioni vengono condivise, possono essere riprodotte in modi e tempi infiniti. Inoltre, anche se lo studente è riuscito a recuperare tutti i foglietti, gli altri studenti non possono cancellare dalla loro mente le informazioni che sono state fornite, e potrebbero condividerle in futuro.

Chiusura

L'insegnante condurrà la discussione conclusiva facendo riflettere gli studenti sui rischi della condivisione di informazioni private e sulle misure che potrebbero adottare per migliorare la protezione della loro privacy.

Risorse per gli studenti

Possibile alternativa (solo online): <https://garticphone.com/it?c=08100ae73>

Risorse per gli insegnanti

- <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship/curriculum?topic=privacy--security>
- <https://ethicsunwrapped.utexas.edu/video/causing-harm>
- <https://web.archive.org/web/20150228080241/https://www.nsf.gov/cise/csbytes/newsletter/vol2/vol2i13.html>
- <https://teachingprivacy.org/>
 - <https://teachingprivacy.org/teachers-portal/>
 - <https://teachingprivacy.org/theres-no-anonymity/>
 - <https://teachingprivacy.org/sharing-releases-control/>

Modulo 4 - Argomento 4

Opportunità di partecipazione e impegno legate all'IA (cittadinanza digitale)

Durata	Approssimativamente 60-90 minuti
Materie	Cittadinanza digitale, Educazione civica, Informatica
Sintesi	L'obiettivo di questo argomento è quello di dotare gli studenti della capacità di impegnarsi, criticamente e in modo competente nel mondo digitale. Gli studenti apprenderanno come l'uso delle tecnologie digitali e di IA possa avere un impatto non solo sulla vita quotidiana, ma anche sulla partecipazione e sull'impegno a livello sociale. Questo modulo si incentra sulla nozione di "cittadinanza digitale" e su come le buone pratiche online formino un "cittadino digitale" impegnato in modo critico e competente.

Obiettivi di apprendimento

L'obiettivo di questo argomento è quello di dotare gli studenti della capacità di impegnarsi positivamente, criticamente e in modo competente nell'ambiente digitale. Attingendo alle abilità e alle competenze sviluppate nei moduli precedenti, gli studenti apprenderanno come l'uso delle tecnologie digitali e di IA possa avere un impatto non solo sulla vita quotidiana, ma anche sulla partecipazione e sull'impegno a livello sociale. Quest'attività si articola in tre parti. Nell'attività 4.1 l'insegnante illustrerà concetti come Bystander (spettatori), Avatar, Spam, Clickbait, (post acchiappa-click) ecc., che costituiscono il nucleo della Cittadinanza Digitale. Agli studenti saranno presentati alcuni esempi di movimenti "di base" (ad esempio U-Report di UNICEF, Citizen Science, Fridays for Future) e gli strumenti digitali che sono entrati nelle nostre routine quotidiane e attraverso i quali gestiamo la nostra identità digitale (smartphone, QR code). Le attività seguenti, 4.2 e 4.3, rafforzeranno la comprensione degli studenti giocando a BINGO con carte create sulla base del Glossario digitale e certificando le conoscenze acquisite tramite un passaporto digitale stampato.

Panoramica delle attività

Attività	Modalità	Livello
Attività 4.4.1 Glossario digitale relativo alla partecipazione e all'impegno sociale	In presenza	Intermedio
Attività 4.4.2. BINGO per cittadini digitali	In presenza	Intermedio

Attività 4.4.1 - Glossario digitale relativo alla partecipazione e all'impegno sociale

Durata stimata	15 - 30 minuti
Requisiti	Nessuno
Strumenti software e hardware utilizzati	• Carta e penne • App MentiMeter (opzionale) • Computer per l'insegnante (opzionale) • Lavagna per fare brainstorming
Tipo di valutazione	- Presentazione orale alla classe - Domande aperte da parte dell'insegnante

L'obiettivo di questa attività è quello di introdurre termini chiave relativi alle competenze e alla comprensione necessarie per un cittadino digitale. La presentazione di concetti ed esempi di partecipazione diretta viene abbinata alle implicazioni di un ampio utilizzo delle tecnologie digitali e di IA nella vita quotidiana. L'attività si basa sui risultati dei moduli e degli argomenti precedenti, che riassume.

Procedimento

Introduzione: Gli insegnanti possono iniziare chiedendo agli studenti quali siano le competenze e le conoscenze di base necessarie per un uso corretto delle tecnologie digitali. Per animare il dibattito, l'insegnante può chiedere agli studenti di fare un brainstorming

usando le parole più rilevanti del mondo digitale che sono entrate a far parte del nostro gergo quotidiano (App, Social Media, Privacy, ecc...). Questa introduzione dovrebbe spianare la strada a una riflessione sul significato della cittadinanza digitale e su chi sia un cittadino digitale.

L'insegnante condivide esempi di partecipazione e coinvolgimento tramite piattaforme digitali a livello locale, nazionale o internazionale. Inoltre, approfondisce i modi e gli strumenti che rendono possibile tale partecipazione (PC, smartphone, tablet, QR code, ecc...) e richiedono una forma di identità digitale.

Istruzioni dirette

- L'insegnante fa domande dirette a tutta la classe e incoraggia un brainstorming collettivo.
- L'insegnante presenta agli studenti esempi di coinvolgimento e partecipazione tramite strumenti digitali
- L'insegnante fa riflettere gli studenti sul loro possibile coinvolgimento.
- Gli studenti discutono i pro e i contro di un mondo digitale e tentano di immaginarsi come cittadini attivi
- Come conclusione dell'attività di brainstorming, gli studenti possono selezionare la terminologia pertinente per creare un glossario completo del Cittadino Digitale.

Pratica guidata

- È importante che l'insegnante ponga continuamente domande durante l'intera attività, in modo da assicurarsi che gli studenti familiarizzino bene con tutte le nuove informazioni, che vanno a integrare ciò che hanno imparato nel corso del modulo (o dei moduli)

Verifica della comprensione

- È importante far riformulare agli studenti i concetti e le informazioni con le loro parole

Attività pratica indipendente

- Gli studenti possono anche presentare esempi, personali o di cui sono a conoscenza, relativi a esperienze di partecipazione a movimenti di base o iniziative che si sono servite delle tecnologie digitali per sensibilizzare e raggiungere un pubblico mirato
- Gli studenti possono riflettere sui vantaggi e gli svantaggi di tale tipo di impegno, anche alla luce degli esempi discussi durante l'attività

Chiusura

- Questo è il momento giusto per chiarire alcune cose. Da un lato, gli studenti dovrebbero essersi resi conto che le tecnologie digitali accessibili possono facilitare la

partecipazione, l'impegno o l'azione a diversi livelli, comprendendo in che modo le tecnologie potrebbero rivelarsi un valido sostegno per un cambiamento positivo nella vita reale. D'altra parte, dovrebbero sapere quali sono gli strumenti necessari per essere cittadini digitali attenti e qualificati cittadini digitali, allo scopo di limitare o compensare i pericoli insiti in un mondo digitale.

Risoluzione dei problemi

Possibile problema	Possibile soluzione
Gli studenti potrebbero non essere in grado di riconoscere il significato delle parole	L'insegnante può guidare gli studenti nell'analisi delle singole parole e guidare la classe a riflettere sui loro possibili significati
Gli studenti potrebbero non essere in grado di comprendere come comportarsi online o come assumere un impegno	L'insegnante può guidare la classe proponendo esempi comuni di impegno per dimostrare che, anche inconsciamente, gli studenti sono già impegnati nel mondo digitale.

Risorse per gli insegnanti

Risorse specifiche per paese relative al livello di digitalizzazione delle istituzioni pubbliche e dei cittadini

https://joinup.ec.europa.eu/sites/default/files/inline-files/Digital_Public_Administration_Infographic_Italy_vFINAL_0.pdf

Esempi di partecipazione e impegno

- Iniziativa U-Report dell'UNICEF, Risposte all'epidemia di COVID-19: Agevolare lo scambio di informazioni salvavita per milioni di giovani in 50 paesi e oltre (mediante un chatbot informativo su COVID-19)
<https://www.unicef.org/innovation/ureportCOVID19>
- Fridays for Future <https://fridaysforfuture.org/>
- "Education and AI: preparing for the future & AI, Attitudes and Values, a conceptual learning framework", rapporto dell'OCSE sul futuro dell'IA nell'istruzione,
<https://www.oecd.org/education/2030/Education-and-AI-preparing-for-the-future-AI-Attitudes-and-Values.pdf>

- Citizen Science e progetti di crowdsourcing consentono al pubblico - giovani e anziani, studenti e insegnanti, amatori ed esperti - di partecipare alla raccolta e alla ricerca di dati scientifici. <http://cadrek12.org/spotlight-citizen-science>

Ci sono anche alcuni interessanti Ted talk su questo argomento

- Citizen science <https://www.youtube.com/watch?v=dpjirjUycL0>
- Il ruolo fondamentale dei partecipanti alla Citizen Science nella salvaguardia dell'Oceano https://www.youtube.com/watch?v=GJXGBuxN_5g
- Gamification nella partecipazione civica <https://www.citizenlab.co/blog/civic-engagement/gamification-in-citizen-participation/>

Attività 4.4.2 - BINGO per Cittadini digitali

Durata stimata	30 - 45 minuti
Requisiti	Piena comprensione del glossario digitale
Strumenti software e hardware utilizzati	• Carta e penne • Cartelle BINGO (per gli studenti) e segnaposti • Domande BINGO (per l'insegnante)
Tipo di valutazione	Presentazione orale alla classe e discussione

L'obiettivo di questa attività è imparare attraverso il gioco. Gli studenti faranno una partita a BINGO con domande tratte dai concetti e dai termini spiegati nell'attività 4.4.1 Glossario digitale. Si tratta di un modo per consolidare le nuove informazioni e assicurarsi che diventino conoscenze pratiche da utilizzare nell'impegno quotidiano nei confronti delle tecnologie digitali.

Procedimento

Introduzione:

L'insegnante può iniziare con un esercizio di memoria relativo a ciò che gli studenti hanno imparato fino a quel momento. L'idea è quella di far sì che i concetti si consolidino nella mente degli studenti ripetendo le definizioni e facendoli collegare alla parola/immagine corretta.

Istruzioni dirette

- L'insegnante può distribuire una cartella BINGO a ogni studente, oppure dividere la classe in gruppi e dare una/due cartelle per gruppo.
- L'insegnante spiega il gioco e i principali obiettivi dell'attività
- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati ad avvicinarsi alle definizioni in modo critico, prendendo nota di eventuali osservazioni ed esempi che venissero loro in mente

Pratica guidata

- L'insegnante estrae una domanda e legge la definizione (tratta dal Glossario digitale)
- Gli studenti devono cercare nelle loro cartelle la parola/immagine corrispondente
- Gli studenti devono ricevere un premio ogni volta che una riga/cartella viene completata

Verifica della comprensione

- L'insegnante può spostarsi per la classe in modo da interagire con i gruppi e per verificare come gli studenti stanno completando le loro cartelle
- Quando uno studente/gruppo solleva un dubbio o una domanda, l'insegnante dovrebbe prontamente condividere la domanda con l'intera classe e fornire ulteriori chiarimenti unicamente per integrare le spiegazioni tra pari

Attività pratica indipendente

- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a condividere con la classe le loro riflessioni sul Glossario digitale: ad esempio in merito all'utilità di un concetto specifico, alla frequenza o familiarità rispetto a ciascun concetto, alle eventuali difficoltà incontrate nell'individuare un concetto specifico

Chiusura

- Dopo aver completato una riga o l'intera cartella: gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a esporre il loro concetto preferito/meno preferito e spiegarne le ragioni a tutta la classe.
- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a usare le proprie parole per appropriarsi realmente dei concetti e del corrispondente approccio alle tecnologie digitali

- Gli studenti dovrebbero essere incoraggiati a spiegare in che misura la nuova conoscenza delle tecnologie digitali può aiutarli a essere cittadini digitali migliori

Risorse per gli insegnanti

Una versione del BINGO è inclusa nel template di Passaporto Digitale

https://docs.google.com/presentation/d/18IOTalXe_7clACGfdS1GfdubkQ_pRO48a_5GGrJBpFM/edit#slide=id.g88b7b50d4b_1_346

Norton - BINGO!

<https://now.symassets.com/content/dam/norton/global/pdfs/infographics/digital-citizenship-bingo-questions.pdf> da <https://us.norton.com/internetsecurity-how-to-digital-citizenship.html>

Gioco alternativo per questo argomento:

<https://ec.europa.eu/jrc/en/scientific-tool/happy-onlife-game-raise-awareness-internet-risks-and-opportunities>

Livello avanzato

È possibile svolgere un'attività di riepilogo per riflettere sui temi del modulo e rielaborare in modo efficace quanto affrontato durante le attività.

- Agli studenti verrà chiesto di dividersi in gruppi di 4-5 persone; ogni gruppo analizzerà un caso recente di fake news o hate speech suggerito dall'insegnante o scelto da loro. Un modo per trovare esempi è digitare il nome di una persona nota accanto all'espressione "hate speech".
- Al termine di questo momento di ricerca e riflessione comune, i gruppi saranno invitati a elaborare la struttura di un'intervista, con domande specifiche sulle fake news e sui discorsi d'odio online. Ogni gruppo deciderà quali domande porre e come strutturare la propria intervista. Alcune domande possibili sono: Per voi è più facile o più difficile comunicare online? Quando condividete qualcosa di voi stessi (pubblicando una foto o un messaggio) avete mai paura che queste informazioni vengano usate da altre persone a cui non erano destinate? Perché pensate che le fake news si diffondano così rapidamente online? Dipende dagli algoritmi? Siete mai stati vittime di un episodio di odio online? Qual è l'ambiente social in cui è presente più odio? Quali sono gli argomenti o i temi su cui l'odio si riversa maggiormente? Cosa si può fare per arginare il problema della disinformazione e dell'odio online?
- A ogni gruppo verrà assegnato il compito di intervistare almeno 2 persone (possibilmente coetanei), sulla base dello schema costruito insieme. Questa fase può essere svolta nel tempo libero degli studenti, tra una lezione e la successiva, o durante l'orario scolastico rivolgendosi a studenti di altre classi. Gli studenti possono

scambiarsi i ruoli: l'intervistatore, il suo assistente che gli ricorda le domande da porre, l'osservatore che prende appunti, ecc.

- In un secondo momento, ogni gruppo restituisce alla classe i temi emersi durante le interviste (se registrate, possono essere ascoltate insieme). Questo contribuisce a far comprendere a tutti i partecipanti i diversi punti di vista sui temi trattati.
- Dopo aver condiviso i risultati delle interviste, la classe redige, con l'aiuto dell'insegnante, una breve relazione riassuntiva e la condivide con l'intera comunità scolastica come risultato delle attività di ricerca e analisi.

Valutazione

Area DigComp 2.2.	Descrizione	Indicatori per la valutazione	Dettagli
5.4. IDENTIFICARE LE LACUNE IN TERMINI DI COMPETENZE DIGITALI	<i>Capacità di parlare (per es. ad anziani, a persone più piccole) dell'importanza di riconoscere le "fake news", mostrando esempi di fonti di notizie attendibili e spiegando come distinguere tra le due.</i>	Cosa sono le fake news? (avanzato) Perché vengono create le fake news? (avanzato)	Lo studente illustra gli elementi di una notizia falsa. (avanzato) Lo studente spiega almeno due motivazioni per il gran numero di fake news presenti nel web.
2.5 NETIQUETTE	<i>Capacità di riconoscere messaggi o attività ostili o sprezzanti in rete che attaccano determinati individui o gruppi di individui (per es. hate speech)</i>	Cosa si intende per hate speech? (avanzato) Quali sono gli elementi dell'hate speech?	Gli studenti definiscono l'hate speech, descrivono alcuni elementi che identificano la comunicazione ostile e ne illustrano gli effetti negativi.

2.5. NETIQUETTE	<i>Consapevolezza del fatto che tutto ciò che si condivide pubblicamente online (ad esempio immagini, video, suoni) può essere utilizzato per addestrare i sistemi di intelligenza artificiale. Per esempio, le aziende di software commerciale che sviluppano sistemi di riconoscimento facciale dell'IA possono utilizzare immagini personali condivise online (per esempio, foto di famiglia) per addestrare e migliorare la capacità del software di riconoscere automaticamente quelle persone in altre immagini, il che potrebbe non essere auspicabile (per esempio, potrebbe rappresentare una violazione della privacy).</i>	Cosa si intende per privacy negli ambienti online? (avanzato) In che modo potete proteggere la vostra privacy?	Lo studente è in grado di descrivere la privacy nel web. Lo studente fornisce almeno un esempio di gestione della privacy.
5.4. IDENTIFICARE LE LACUNE IN TERMINI DI COMPETENZE DIGITALI	<i>Predisposizione a continuare a imparare, a istruirsi e a tenersi aggiornati sull'IA (ad esempio per capire come funzionano gli algoritmi dell'IA; per capire come il processo decisionale automatico possa essere distorto; per distinguere tra IA realistiche e non realistiche e per capire la differenza tra Intelligenza Artificiale Ristretta, cioè l'IA attuale, capace di compiti ristretti come il gioco, e Intelligenza Artificiale Generale, cioè l'IA che supera l'intelligenza umana, che rimane ancora fantascienza).</i>	INDICATORE GLOBALE FINALE PER IL LIVELLO AVANZATO	