

MANUALE PER L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE



Essere online
Benessere online
I diritti online

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE

MANUALE PER L'EDUCAZIONE ALLA CITTADINANZA DIGITALE

Essere online
Benessere online
I diritti online

Originale:
Digital citizenship education handbook
ISBN 978-92-871-8779-6

Le opinioni espresse in questo manuale non riflettono necessariamente le opinioni del Consiglio d'Europa.

È autorizzata la riproduzione di estratti (fino a 500 parole), salvo che per scopi commerciali, purché sia preservata l'integrità del testo, l'estratto non sia utilizzato fuori contesto, non fornisca informazioni incomplete o non inganni in altro modo il lettore come alla natura, alla portata o al contenuto del testo. Il testo di partenza deve sempre essere indicato come segue "© Consiglio d'Europa, anno della pubblicazione". Tutte le altre richieste riguardanti la riproduzione/ traduzione di tutto o parte del documento, dovranno essere indirizzate alla Direzione delle Comunicazioni del Consiglio d'Europa (F-67075 Strasburgo Cedex o publishing@coe.int).

Tutta la altra corrispondenza relativa al presente documento dovrà essere indirizzata al Dipartimento dell'Istruzione del Consiglio d'Europa.

Agora Building
1, Quai Jacoutot
67075 Strasbourg Cedex
France

E-mail: education@coe.int

Illustrazioni: iddi fix
(www.iddifix.lu/)

Layout: Servizio Produzione documenti e pubblicazioni (SPDP) Consiglio d'Europa

Edizioni del Consiglio d'Europa F-67075
Strasburgo Cedex <http://book.coe.int>

ISBN 978-92-871-9468-8
© Consiglio d'Europa, dicembre 2023

Indice

PREMESSA	5
RINGRAZIAMENTI	7
INTRODUZIONE	9
CAPITOLO 1 – ESSERE ONLINE	21
AREA DI COMPETENZA 1 – ACCESSO E INCLUSIONE	25
SCHEDA INFORMATIVA 1 – ACCESSO E INCLUSIONE	29
AREA DI COMPETENZA 2 – APPRENDIMENTO E CREATIVITÀ	35
SCHEDA INFORMATIVA 2 – APPRENDIMENTO E CREATIVITÀ	41
AREA DI COMPETENZA 3 – EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE	47
SCHEDA INFORMATIVA 3 – EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE	53
CAPITOLO 2 – BENESSERE ONLINE	57
AREA DI COMPETENZA 4 – ETICA ED EMPATIA	61
SCHEDA INFORMATIVA 4 – ETICA ED EMPATIA	67
AREA DI COMPETENZA 5 – SALUTE E BENESSERE	71
SCHEDA INFORMATIVA 5 – SALUTE E BENESSERE	77
AREA DI COMPETENZA 6 – PRESENZA E COMUNICAZIONE ONLINE	81
SCHEDA INFORMATIVA 6 – PRESENZA E COMUNICAZIONE ONLINE	87
CAPITOLO 3 – I DIRITTI ONLINE	91
AREA DI COMPETENZA 7 – PARTECIPAZIONE ATTIVA	95
SCHEDA INFORMATIVA 7 – PARTECIPAZIONE ATTIVA	99
AREA DI COMPETENZA 8 – DIRITTI E RESPONSABILITÀ	103
SCHEDA INFORMATIVA 8 – DIRITTI E RESPONSABILITÀ	107
AREA DI COMPETENZA 9 – PRIVACY E SICUREZZA	111
SCHEDA INFORMATIVA 9 – PRIVACY E SICUREZZA	117
AREA DI COMPETENZA 10 – CONSAPEVOLEZZA DEL CONSUMATORE	123
SCHEDA INFORMATIVA 10 – CONSAPEVOLEZZA DEL CONSUMATORE	127
GLOSSARIO	131
LE AUTRICI	147

Premessa

I bambini, gli adolescenti e i giovani di oggi vivono in un mondo caratterizzato da rapidi cambiamenti, i cui orizzonti sono in continua espansione. Le tecnologie non hanno soltanto introdotto la possibilità di godere di esperienze inedite, ma hanno aggiunto una dimensione completamente nuova alla loro vita quotidiana, un mondo immateriale che chiamiamo “online”. Naturalmente, anche gli adulti possono partecipare alla vita online e molti lo fanno, ma pochi di loro, a differenza dei giovani, sono disposti a lasciare che le tecnologie prendano un posto così importante nella loro vita. Non sono “nativi digitali” e non accettano automaticamente l’ambiente digitale come elemento naturale, fondamentale e indiscusso della loro esistenza.

■ Gli adulti, tuttavia, sono consapevoli di certi pericoli disseminati sul cammino dei giovani prima dell’ingresso nell’età adulta. Spetta quindi a loro la responsabilità di preparare i giovani alle sfide che inevitabilmente dovranno affrontare. Oggi, gli adulti hanno il compito supplementare di preparare i giovani non soltanto a vivere nel mondo fisico, ma anche in quello digitale e devono quindi garantire la loro educazione online e offline.

■ Dal punto di vista degli adulti, molti progressi sono già stati compiuti nel campo delle politiche per la protezione online dei minori. Tali sforzi sono del tutto validi ed effettivamente necessari, ma è giunto il momento di passare dalle misure di protezione dei minori alle iniziative miranti al potenziamento della loro autonomia. Fino ad oggi, molti sforzi in questo senso sono stati informali. Quanto occorre, ormai, è un approccio strutturato che consenta di fornire ai bambini, agli adolescenti e ai giovani le competenze di cui hanno bisogno per diventare cittadini digitali consapevoli e responsabili.

■ Dove dovrebbero acquisire tali competenze? Il Consiglio d’Europa è convinto che rientri nei compiti dell’educazione formale considerare la vita online e offline dei giovani come un tutt’uno. La rivoluzione digitale non si è limitata ad abbattere le barriere fisiche, le ha puramente e semplicemente cancellate. Il mondo online non ha limiti spaziali, va oltre i muri delle aule e delle scuole, supera i confini locali, regionali o le frontiere nazionali. I giovani portano a scuola la loro vita online e le loro esperienze digitali; noi abbiamo il dovere di integrare questa nuova realtà nei nostri sistemi educativi.

■ Sulla base di queste considerazioni, il Servizio Educazione del Consiglio d’Europa ha avviato il progetto “Educazione alla cittadinanza digitale”. Per orientare le sue attività, il Servizio ha individuato tre aspetti della vita online (essere online, benessere online e i diritti online), per i quali è essenziale garantire il rispetto dei principi fondamentali del Consiglio d’Europa, che sono la democrazia, i diritti umani e lo stato di diritto. Tali principi si applicano tanto nell’ambito dei rapporti e dei comportamenti umani online che nel mondo fisico. Le responsabilità di ogni individuo in quanto cittadino sono le stesse, sia nel mondo reale che in quello virtuale.

■ Tuttavia, sul web, le sfide sollevate dalla cittadinanza democratica si presentano in un contesto diverso; per questo, il presente *Manuale per l’educazione alla cittadinanza digitale* è stato studiato per aiutare gli educatori e gli adulti interessati

a comprendere e ad affrontare queste nuove problematiche. È basato sul “Quadro di riferimento delle competenze per una cultura della democrazia”¹, pubblicato dal Consiglio d’Europa, nonché sulle attività condotte già da numerosi anni nell’ambito del programma “Educazione alla cittadinanza democratica” e va a completare il Manuale di educazione digitale (*Internet Literacy Handbook*)², al fine di proporre un approccio coerente e globale all’educazione dei cittadini del futuro.

■ In un periodo di rapidi cambiamenti, questo futuro è ancora largamente sconosciuto per noi, ma siamo già ben consapevoli delle sfide poste dalle tecnologie emergenti. Il nostro obiettivo resta sempre quello di fornire alle nuove generazioni le competenze di cui avranno bisogno per vivere insieme in condizioni di parità in società democratiche e culturalmente diverse, qualunque sia il contesto in cui vivranno.

Snežana Samardžić-Marković

*Consiglio d’Europa
Direttrice generale della democrazia*

-
1. Council of Europe (2018), *Reference framework of competences for democratic culture*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at www.coe.int/competences.
 2. Richardson J., Milovidov E., Schmalzried M. (2017), *Internet Literacy Handbook*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://go.coe.int/R690>.

Ringraziamenti

Autrici

■ Il *Manuale per l'educazione alla cittadinanza digitale* è stato redatto da Janice Richardson e Elizabeth Milovidov.

Contributi

■ Le autrici desiderano ringraziare i colleghi membri del Gruppo di esperti del Consiglio d'Europa sull'educazione alla cittadinanza digitale per i loro preziosi contributi:

- ▶ Divina Frau-Meigs
- ▶ Vitor Tomé
- ▶ Brian O'Neill
- ▶ Pascale Raulin-Serrier
- ▶ Martin Schmalzried
- ▶ Alessandro Soriani

Servizio Educazione del Consiglio d'Europa

- ▶ Capo Servizio: Sjur Bergan
- ▶ Capo della Divisione Politiche educative: Villano Qiriazì
- ▶ Project Manager: Christopher Reynolds, Ahmet-Murat Kilic
- ▶ Assistenti: Claudine Martin-Ostwald, Corinne Colin

Introduzione

Il Consiglio d'Europa si adopera ormai da un quarto di secolo per proteggere i diritti dei giovani e promuovere le loro opportunità educative e culturali nell'ambiente digitale. Più recentemente, ha completato tali attività con iniziative destinate a fornire ai bambini, adolescenti e giovani le risorse necessarie perché possano diventare cittadini digitali attivi, in un ambito strettamente collegato alle competenze per una cultura della democrazia, mirante a preparare i cittadini a "Vivere insieme in condizioni di parità in società democratiche e culturalmente diverse".

A tal fine, il Comitato direttivo per le politiche e le pratiche educative ha istituito nel 2016 un Gruppo di esperti sull'educazione alla cittadinanza digitale, comprendente otto membri provenienti da vari orizzonti e da una mezza dozzina di paesi. Le attività di questo gruppo si sono basate su ricerche documentarie e bibliografiche in materia di cittadinanza digitale³ e su una consultazione multilaterale⁴ destinata a individuare le buone pratiche nel campo dell'educazione alla cittadinanza digitale e le lacune e i problemi riscontrati nel contesto dell'educazione formale e informale.

Una delle principali difficoltà evidenziate nel rapporto elaborato a seguito della consultazione è stata la scarsa consapevolezza, da parte degli educatori, dell'importanza, per il benessere dei giovani d'oggi, di sviluppare competenze in materia di cittadinanza digitale, malgrado il fatto che crescano in un mondo con un alto livello di digitalizzazione; ne consegue una mancanza di materiali didattici adeguati e mirati. L'analisi dei progetti e delle risorse esistenti mostra una certa confusione da parte degli esperti e degli educatori tra la "sicurezza su internet" e iniziative più proattive e trasversali miranti a sviluppare una cittadinanza basata su "Valori, Atteggiamenti, Attitudini e Conoscenza e comprensione critica". Si tratta delle quattro aree di competenza per una cultura della democrazia definite dal Consiglio d'Europa, che rappresentano un quadro di riferimento particolarmente appropriato per la promozione della cittadinanza digitale.

Tale quadro di riferimento delle competenze, pur esprimendo i grandi obiettivi della cittadinanza digitale in termini facilmente comprensibili per gli educatori, le famiglie, i responsabili delle politiche educative, manca tuttavia di diversi elementi essenziali per facilitare la sua adozione nella pratica didattica. Lo scopo del presente Manuale per l'educazione alla cittadinanza digitale è appunto quello di agevolare la sua integrazione nelle prassi di insegnamento. È basato sul modello concettuale, sul glossario e sulle linee guida elaborate dal Gruppo di esperti sull'educazione alla cittadinanza digitale fin dal 2016 e si ispira alle risorse e alle buone pratiche poste in risalto nel corso delle attività del suddetto gruppo. Il presente manuale vuole essere una guida pratica mirante a sottolineare l'importanza della cittadinanza digitale per il futuro delle nostre società e fornire spunti per attività da svolgere in classe.

3. Frau-Meigs D., O'Neill B., Soriani A., Tome V. (2017), *Digital citizenship education - Overview and new perspectives*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://go.coe.int/Cwa9Y>.

4. Richardson J., Milovidov E. (2017), *Digital citizenship education - Multi-stakeholder consultation report*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://go.coe.int/EIQA4>.

■ Per facilitare la discussione sui problemi e le sfide che i cittadini digitali devono affrontare quando navigano nel mondo online, il Gruppo di esperti sull'educazione alla cittadinanza digitale ha suddiviso le attività online in 10 grandi tematiche. Il manuale analizza ciascuna di esse sotto varie prospettive, con particolare riferimento agli aspetti legati all'educazione e alla cittadinanza, nelle rubriche intitolate "area di competenza", ognuna delle quali è completata da una scheda informativa che passa in rassegna le questioni etiche e propone idee e attività creative e collaborative, riguardanti l'esercizio della cittadinanza, al fine di sostenere gli educatori, accrescere l'autonomia dei giovani cittadini e incoraggiare gli studenti ad esplorare il loro ambiente online e offline.

- ▶ "Ci vuole un intero villaggio per crescere un bambino " recita un vecchio proverbio spesso citato nel settore educativo. Bisogna però pensare che è vero anche il contrario. Infatti, la prosperità e il benessere di un villaggio o di una comunità dipendono dal contributo attivo che ogni cittadino, all'interno di una cultura democratica, fornisce attivamente per il conseguimento degli obiettivi comuni.

■ Il *Manuale per l'educazione alla cittadinanza digitale* cerca appunto di favorire questo processo.

COME UTILIZZARE QUESTO MANUALE

Il manuale si articola in tre capitoli:

- ▶ **Capitolo 1:** Essere online – Tratta di come ci comportiamo nella nostra vita online e comprende tre tematiche in ambito digitale: accesso e inclusione, apprendimento e creatività, educazione ai media e all'informazione.
- ▶ **Capitolo 2:** Benessere online – Riguarda come ci sentiamo online e propone anch'esso tre tematiche: etica ed empatia, salute e benessere, presenza e comunicazione online.
- ▶ **Capitolo 3:** I diritti online – Riguarda le responsabilità online e affronta le ultime quattro tematiche in ambito digitale: partecipazione attiva, diritti e responsabilità, privacy e sensibilizzazione dei consumatori.

In ciascuno di questi tre capitoli, i temi trattati sono suddivisi in una serie di aree di competenza, corredate da schede informative. In tal modo, la rubrica "area di competenza" fornisce le basi teoriche e storiche della questione, mentre la scheda informativa propone scenari e situazioni che possono essere utilizzati in classe o in famiglia. I riferimenti ai contenuti di altre aree di competenza in ambito digitale e alle schede informative pertinenti facilitano la consultazione e la navigazione tra le diverse informazioni.

Le aree di competenza in ambito digitale enunciano le questioni fondamentali, mentre le schede spiegano i temi affrontati e forniscono delle definizioni per approfondire la conoscenza del settore digitale e aiutare a capire il "perché", prima di "passare all'azione". Le aree di competenza possono coprire uno o più dei seguenti punti chiave:

- ▶ definizione del tema
- ▶ il suo funzionamento
- ▶ sviluppo personale
- ▶ valore educativo e civico.

Le schede informative propongono attività da realizzare in classe, in famiglia e in altri contesti extrascolastici. Forniscono informazioni e risorse e possono coprire uno o più dei seguenti punti chiave:

- ▶ considerazioni etiche e rischi
- ▶ suggerimenti per attività da svolgere in classe
- ▶ buone pratiche/vivere la cittadinanza digitale
- ▶ altre informazioni e risorse per approfondire i temi.

Un glossario è fornito alla fine del manuale, con riferimenti alle aree di competenza e alle schede informative.

MODELLO CONCETTUALE DELLA CITTADINANZA DIGITALE

Definizione della cittadinanza digitale

Un cittadino digitale è una persona che, avendo acquisito una vasta gamma di competenze, è in grado di partecipare in modo attivo, positivo e responsabile alle comunità online e offline, sia a livello locale che nazionale o mondiale. Dal momento che le tecnologie digitali sono, per loro stessa natura, in costante evoluzione,

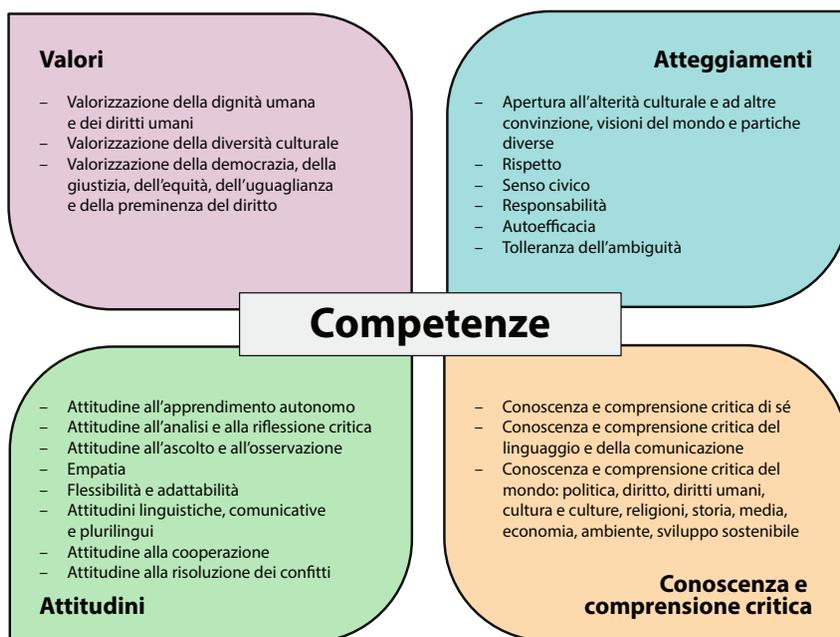
l'acquisizione delle competenze necessarie è un processo che dura tutta la vita e dovrebbe iniziare fin dall'infanzia, a casa e a scuola, in contesti educativi formali, informali e non formali.

■ L'esercizio della cittadinanza digitale comprende una vasta gamma di attività: creare, consumare, condividere, giocare e socializzare con gli altri, ma anche approfondire, comunicare, imparare, studiare e lavorare. I cittadini digitali competenti sono quindi capaci di affrontare i problemi quotidiani e di adattarsi alle nuove sfide nel campo dell'apprendimento, del lavoro, dell'occupabilità, degli svaghi, dell'inclusione e della partecipazione nella società,⁵ nel rispetto dei diritti umani e delle differenze culturali.

Competenze per una cultura democratica

■ Le competenze per una cultura della democrazia, definite dal Consiglio d'Europa (CCD)⁶ e illustrate nella Figura 1 qui sotto, offrono un quadro sintetico delle competenze di cui hanno bisogno i cittadini per partecipare efficacemente a una cultura della democrazia. Non si acquisiscono in modo automatico, ma sono frutto di un percorso di apprendimento che richiede anche la pratica e, al riguardo, l'educazione svolge un ruolo essenziale. Le 20 competenze per una cultura della democrazia, presentate nel modello qui sotto, sono suddivise in quattro ambiti principali: valori, atteggiamenti, attitudini, conoscenza e comprensione critica.

Figura 1: Le 20 competenze per una cultura democratica



5. Ferrari A., Punie Y. and Brečko B.N. (eds) (2013), *DIGCOMP: A Framework for Developing and Understanding Digital Competence in Europe*, Publications Office of the European Union, Luxembourg, available at <https://bit.ly/3Dh3GVN>.

6. Barrett M. et al. (2016), *Competences for democratic culture: living together as equals in culturally diverse democratic societies*, Council of Europe Publishing, Strasbourg, available at <https://rm.coe.int/16806ccc07>.

Dalle 20 competenze per una cultura della democrazia alle 10 aree di competenza digitale

■ Per inserire queste competenze nell'ambiente digitale in cui crescono oggi i giovani, e sulla base delle ricerche degli esperti e degli organismi più autorevoli sull'argomento,⁷ sono state definite 10 aree di competenza digitale, che sottendono il concetto globale di cittadinanza digitale. Si suddividono in tre grandi tematiche, corrispondenti ai tre capitoli della presente pubblicazione: "Essere online", "Benessere online" e "I diritti online". Le tre tematiche sono descritte qui di seguito.

Essere online

- ▶ **Accesso e inclusione:** l'accesso all'ambiente digitale comprende una serie di competenze riguardanti non solo la capacità di superare le varie forme di esclusione digitale, ma anche le attitudini necessarie ai futuri cittadini per partecipare in spazi digitali aperti alle minoranze e a diverse opinioni.
- ▶ **Apprendimento e creatività:** implica la volontà e la capacità dei cittadini di imparare in campo digitale lungo tutto l'arco della vita, al fine di sviluppare ed esprimere diverse forme di creatività, grazie a vari strumenti e in contesti diversi. Presuppone che i cittadini possano acquisire le competenze personali e professionali necessarie per affrontare con fiducia e spirito innovativo le sfide poste dall'espansione delle tecnologie nelle nostre società.
- ▶ **Educazione ai media e all'informazione:** riguarda la capacità di esercitare il pensiero critico, al fine di interpretare, comprendere ed esprimere la propria creatività grazie a una buona padronanza dei media digitali. L'educazione ai media e all'informazione si impara e deve essere sviluppata attraverso l'educazione e gli scambi costanti con l'ambiente circostante. Non basta, ad esempio, "sapere utilizzare" questo o quel supporto, oppure "tenersi al corrente" delle novità. Un cittadino digitale deve conservare uno spirito critico per partecipare in modo costruttivo e significativo alle attività della comunità.

Benessere online

- ▶ **Etica ed empatia:** riguarda comportamenti e scambi rispettosi con gli altri online, basati su attitudini quali la capacità di riconoscere e comprendere i sentimenti e i punti di vista altrui. L'empatia è un requisito indispensabile per creare interazioni positive online e per sfruttare appieno le opportunità del mondo digitale.
- ▶ **Salute e benessere:** riguarda il fatto che i cittadini digitali si muovono sia negli spazi reali che in quelli virtuali. Per questo, le competenze digitali di base non sono più sufficienti. Occorre ugualmente adottare una serie di atteggiamenti, attitudini, valori e conoscenze che ci rendano consapevoli dell'importanza

7. Elenco delle principali fonti studiate: Mike Ribble (www.digitalcitizenship.net), Edutopia (www.edutopia.org/article/digital-citizenship-resources), *Common Sense Media* (www.common Sense Media.org/educators/curriculum), Consiglio d'Europa (www.digitalcitizenship.net), Australia, Nuovo Galles del Sud (www.digitalcitizenship.nsw.edu.au), Global Citizen (<https://globaldigitalcitizen.org>), Media Smarts (<http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy>) e Commissione francese per l'informatica e le libertà, CNIL.

delle questioni relative alla salute e al benessere. Considerata l'importanza assunta dalle nostre attività digitali, ciò presuppone che si conoscano i fattori che possono avere influenze positive o negative sul nostro benessere, tra cui la dipendenza da internet, l'ergonomia e la postura corretta e l'uso eccessivo dei dispositivi digitali e mobili.

- ▶ **Presenza e comunicazione online:** certe qualità e competenze personali e interpersonali aiutano i cittadini digitali a creare e mantenere una presenza, un'identità e interazioni solide, positive e coerenti sul web. Tali competenze comprendono la capacità di comunicare online, di intrattenere interazioni sociali negli spazi virtuali e di sapere gestire i propri dati e le proprie tracce sul web.

I diritti online

- ▶ **Partecipazione attiva:** si riferisce alle competenze di cui hanno bisogno i cittadini per agire nel mondo digitale in modo da prendere decisioni responsabili, partecipando in maniera attiva e positiva alla cultura democratica in cui vivono.
- ▶ **Diritti e responsabilità:** come i cittadini nel mondo fisico, anche i cittadini digitali hanno diritti e responsabilità nel mondo online. Hanno diritto al rispetto della loro vita privata, alla sicurezza, all'accesso e all'inclusione, alla libertà di espressione, ecc. Tuttavia, tali diritti sono accompagnati da certe responsabilità, quali il rispetto dell'etica, l'empatia, ecc., al fine di garantire a tutti un ambiente digitale sicuro e responsabile.
- ▶ **Privacy e sicurezza:** si tratta di due concetti diversi. Il rispetto della privacy presuppone anzitutto la protezione delle proprie informazioni online e di quelle altrui, mentre la sicurezza riguarda maggiormente la consapevolezza delle proprie azioni e dei propri comportamenti online. Occorrono pertanto competenze legate alla gestione delle proprie informazioni e della propria sicurezza sul web (utilizzando filtri per una navigazione sicura, password, antivirus e firewall), al fine di evitare o di sapere affrontare le situazioni pericolose o spiacevoli.
- ▶ **Sensibilizzazione dei consumatori:** si riferisce al fatto che il Web, con il suo immenso spazio interconnesso, i social network e altri luoghi di scambi virtuali, è un ambiente in cui il cittadino digitale è spesso anche un consumatore. Comprendere la realtà commerciale degli spazi online e le sue implicazioni rientra nelle competenze che si devono acquisire se si vuole conservare la propria autonomia, in quanto cittadino digitale.

Sviluppare le competenze della cittadinanza digitale nelle 10 aree di competenza digitali

■ Sono cinque i concetti essenziali per sviluppare pratiche efficaci di cittadinanza digitale. Sono rappresentati dai pilastri della struttura a forma di tempio greco della Figura 2 qui sotto. Le competenze necessarie per favorire una cultura della democrazia costituiscono le fondamenta su cui poggia la cittadinanza digitale, che è sostenuta dai cinque pilastri. La struttura è inquadrata dai pilastri intitolati "Politiche" e "Valutazione". Infatti, i progressi in materia di educazione dipendono, in gran parte,

dalle politiche e dalle buone pratiche, che possono essere correttamente analizzate, e poi eventualmente riprodotte, soltanto utilizzando un'efficace metodologia di monitoraggio e di valutazione.

■ Tra questi due pilastri "che inquadrano" il modello, operano tutti gli attori interessati, gli stakeholder (insegnanti, studenti e responsabili delle politiche), affiancati dalle risorse e dalle infrastrutture disponibili, che svolgono un ruolo fondamentale nel raggiungimento dei risultati. Al centro del modello, si trovano le strategie che orienteranno le pratiche volte a permettere ai discenti di ogni età di sviluppare tutto il loro potenziale in modo da svolgere il loro ruolo di cittadini attivi nelle democrazie di oggi e di domani.

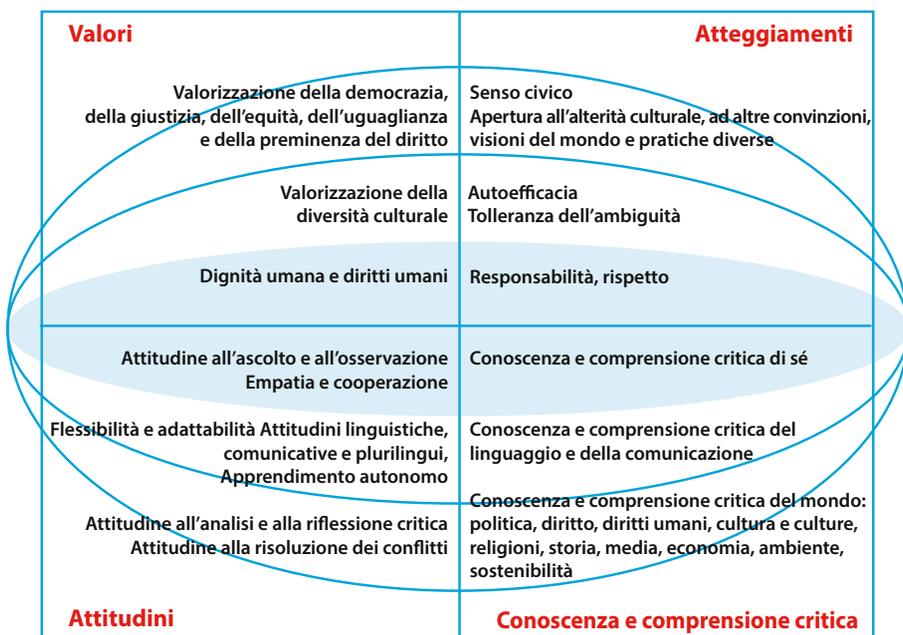
Figura 2: Modello di sviluppo delle competenze digitali proposto dal Consiglio d'Europa



La cittadinanza digitale si acquisisce lungo tutto l'arco della vita

■ Grazie a competenze essenziali, quali l'ascolto, l'osservazione e la valorizzazione della dignità umana e dei diritti umani, si impara ad apprezzare la diversità culturale e a sviluppare una comprensione critica del linguaggio e della comunicazione, ad esempio, come illustrato nella Figura 3 qui di seguito. L'educazione alla cittadinanza digitale mira a offrire a ciascuno di noi la possibilità di padroneggiare l'intera gamma delle competenze in materia di cittadinanza.

Figura 3: Progressione a spirale dell'acquisizione delle competenze fin dall'infanzia



VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

Un cittadino digitale, come precedentemente indicato, è una persona in grado di svolgere in permanenza un ruolo attivo e responsabile nella vita della sua comunità. Tale impegno dipende da fattori contestuali, informativi e organizzativi che guidano i progressi a livello educativo e sociale verso la cittadinanza digitale. Tali progressi possono essere agevolati oppure ostacolati, a seconda del livello di coinvolgimento di una molteplicità di attori, che vanno dalla famiglia e dalle comunità locali, sia online che offline, agli insegnanti, agli istituti scolastici, ai decisori politici e ai fornitori di strumenti e piattaforme online.

Tabella 1: Gli stakeholder e il loro ruolo nelle politiche e nelle pratiche

Stakeholder	Ruolo nelle politiche e nelle pratiche
Studenti	<ul style="list-style-type: none"> ▶ formarsi e proteggersi ▶ organizzare una reale partecipazione ▶ ottenere maggiore autonomia, sviluppando le competenze
Genitori	<ul style="list-style-type: none"> ▶ impegnarsi nel dibattito riguardante internet e la cittadinanza ▶ aiutare i figli a misurare le conseguenze sociali e interpersonali del loro utilizzo delle tecnologie online ▶ comunicare regolarmente con i figli e gli istituti scolastici, al fine di aiutare i figli a sviluppare le attitudini necessarie per prepararsi a diventare cittadini digitali impegnati e informati

Stakeholder	Ruolo nelle politiche e nelle pratiche
Insegnanti	<ul style="list-style-type: none"> ▶ aggiornare le loro conoscenze e le loro pratiche didattiche in funzione degli strumenti interattivi utilizzati dai loro studenti ▶ dotarli delle competenze necessarie per trasmettere e valutare una cultura della democrazia ▶ ridefinire il loro ruolo nell'era digitale
Dirigenti scolastici	<ul style="list-style-type: none"> ▶ esaminare le opzioni di buone pratiche ipotizzabili per definire le loro politiche in materia di internet ▶ coinvolgere genitori, insegnanti, studenti, direttori e membri del consiglio di istituto nelle decisioni riguardanti l'utilizzo delle informazioni e delle tecnologie digitali in classe, in modo sicuro, legale ed etico
Universitari	<ul style="list-style-type: none"> ▶ condurre ricerche pedagogiche e didattiche in materia di cittadinanza digitale ed elaborare risorse e materiali pertinenti ▶ elaborare risorse a livello locale, ove possibile, al fine di incoraggiare il massimo impegno e coinvolgimento
Attori del settore privato	<ul style="list-style-type: none"> ▶ partecipare a nuove iniziative di cooperazione in un approccio multilaterale che coinvolga più attori e media, al fine di responsabilizzare gli utenti e tutelare i minori ▶ sostenere un approccio multipartecipativo e la condivisione delle responsabilità per creare condizioni favorevoli a una vera cittadinanza digitale ▶ tenere conto della necessità di rivedere completamente le condizioni di utilizzo dei servizi digitali per adattare meglio ai giovani e mettere maggiori risorse a disposizione dei genitori e degli istituti scolastici
Attori della società civile	<ul style="list-style-type: none"> ▶ sviluppare la capacità di proporre nuovi orientamenti per preparare il futuro dell'educazione alla cittadinanza digitale
Comunità educative locali	<ul style="list-style-type: none"> ▶ sviluppare sistemi di educazione formale, non formale e informale per formare le competenze digitali dei giovani ▶ tenere conto delle cosiddette "tecnologie civiche" emergenti, per affrontare vari aspetti della cittadinanza digitale
Autorità di regolazione	<ul style="list-style-type: none"> ▶ accertarsi, nella loro sfera di competenza, che i diritti dei giovani siano rispettati ▶ incoraggiare attivamente le autorità educative a formare i cittadini in ambito digitale
Autorità nazionali/internazionali	<ul style="list-style-type: none"> ▶ promuovere i diritti fondamentali e i valori democratici attraverso strutture di governance multipartecipative.

■ Tutte le iniziative volte a favorire lo sviluppo della cittadinanza digitale sono definite e modellate dai nove principi guida enunciati qui di seguito, che possono ugualmente servire da punti di riferimento per misurare i progressi realizzati. Tali principi possono essere: contestuali, informativi ed organizzativi.

I principi di carattere contestuale considerati “condizioni preliminari” per la cittadinanza digitale

1. **L’accesso alle tecnologie digitali è la condizione essenziale.** Senza tale accesso, perfino la cittadinanza democratica non digitale (analogica) diventa difficile, dal momento che le tecnologie dell’informazione e della comunicazione (TIC) sono diventate parte integrante delle nostre società contemporanee. Sebbene ormai la maggior parte delle famiglie disponga di strumenti digitali, è importante che siano utilizzati in modo equilibrato e adatto all’età, e la parità di accesso per tutti i giovani dipende largamente dall’accesso alle tecnologie a scuola.

2. **Le abilità di base di alfabetizzazione funzionale e digitale** sono la seconda condizione preliminare, senza la quale i cittadini non possono avere accesso alla rete internet, leggere, scrivere, consultare informazioni e pubblicare contenuti, rispondere a indagini o esprimersi in modo da partecipare alle discussioni della comunità online. La scuola è generalmente riconosciuta come l’attore essenziale in questo campo; tuttavia, i responsabili delle politiche educative svolgono ugualmente un ruolo rilevante nel garantire che gli insegnanti possano usufruire degli strumenti e delle formazioni necessari, che i programmi scolastici incoraggino l’uso delle tecnologie digitali nella didattica e che siano disponibili sufficienti risorse di qualità per sostenere le attività svolte in aula.

3. **Un’infrastruttura tecnica sicura**, che consenta ai cittadini di ogni età di avere sufficiente sicurezza e fiducia per partecipare alle attività delle comunità online è un’altra condizione indispensabile, che completa il primo livello dei principi guida fondamentali per la cittadinanza digitale. Sebbene tradizionalmente si attribuisse ai proprietari o agli utilizzatori di dispositivi e apparecchi e ai coordinatori delle TIC la responsabilità di preservare i dati attraverso l’uso di software di protezione e buone pratiche, i fornitori di piattaforme e gli operatori mobili sono in definitiva responsabili di fornire ambienti digitali più sicuri e semplificare le misure di sicurezza.

I tre principi di carattere informativo

4. **La conoscenza dei propri diritti e responsabilità** è essenziale per essere un cittadino digitale attivo. Tale conoscenza, che plasma ed è plasmata da valori e atteggiamenti, si sviluppa implicitamente ed esplicitamente a casa, a scuola e in tutti gli ambienti online e offline in cui impariamo, viviamo e interagiamo. Per questo principio, vista l’immensa diversità dei contesti, è difficile misurare l’efficacia degli sforzi volti a rafforzare le capacità e i risultati ottenuti.

5. **Le fonti di informazione affidabili** sono essenziali per una partecipazione positiva e attiva alla vita della comunità. Se non dispone di fonti affidabili, la cittadinanza digitale può trasformarsi in estremismo, scoraggiare la partecipazione e perfino impedire a certe fasce della popolazione di esercitare i loro diritti di

cittadinanza digitale. Malgrado il ruolo rilevante svolto dalla scuola e dalle famiglie nel favorire la capacità di discernimento tramite la promozione dello spirito critico e le pratiche didattiche, è indubbio tuttavia che spetti anche ai fornitori di piattaforme digitali e agli operatori mobili un compito importante nel garantire l'affidabilità delle fonti di informazione.

6. Le attitudini alla partecipazione dipendono da una serie di capacità cognitive e pratiche, il cui sviluppo inizia e si sviluppa in famiglia e continua a scuola fin dalla più tenera età. Tali attitudini associano il fatto di sapere quando e come prendere la parola, cogliere pienamente il senso dei messaggi, grazie all'empatia e alla comprensione culturale, disporre di spirito critico e di competenze comunicative orali e scritte.

I principi organizzativi riguardanti il “vivere la cittadinanza digitale” a livello personale e sociale

7. Il pensiero flessibile e l'attitudine alla risoluzione dei problemi sono capacità cognitive complesse che richiedono, più di tutti gli altri principi precedenti, una più ampia combinazione delle quattro aree del modello delle competenze per una cultura della democrazia. La risoluzione dei problemi richiede la comprensione delle poste in gioco, l'analisi, la sintesi, capacità induttive e deduttive, ma dipende soprattutto dalla capacità di mobilitare le facoltà cognitive, tramite l'apprendimento e le attività esplorative, stimulate fin dalla più tenera infanzia. D'altro canto, oltre al contesto di apprendimento a casa e a scuola, un ruolo crescente è svolto dai fornitori di piattaforme digitali e dagli operatori mobili, poiché il modo di apprendere dipende anche dagli strumenti che utilizziamo per imparare.

8. La comunicazione, secondo principio organizzativo, designa sia le attitudini che gli strumenti utilizzati per interagire e diffondere e ricevere informazioni. La scuola e la famiglia hanno al riguardo un ruolo cruciale, poiché hanno il compito di stimolare i giovani a sviluppare le loro attitudini comunicative in situazioni “faccia a faccia” fin dalla più giovane età, di aiutarli a comprendere e a esercitare i loro diritti e le loro responsabilità, a dimostrare empatia, a tutelare la loro vita privata e garantire la loro sicurezza, prima che incomincino a servirsi degli strumenti digitali. Questo aspetto ha implicazioni importanti per l'elaborazione dei programmi scolastici e richiede che l'industria moltiplichi gli sforzi per collaborare con il settore educativo, al fine di progettare con discernimento gli strumenti da proporre ai giovani utenti di internet.

9. La possibilità di esercitare il proprio diritto alla cittadinanza attiva è l'ultimo dei nove principi guida, senza il quale i cittadini digitali non saranno in grado di affinare le proprie competenze di cittadinanza o di esercitare i propri diritti e doveri. Questo richiede un quadro flessibile, aperto, neutrale e sicuro, con algoritmi *open-source*, liberamente scelti e personalizzati dagli utenti, e dove i cittadini possano esprimersi senza timore di ritorsioni.

Figura 4: I nove principi guida della cittadinanza digitale



CAPITOLO 1 ESSERE ONLINE



Essere online

La cittadinanza digitale può essere garantita solo a patto che si realizzino i seguenti presupposti contestuali: accesso alle tecnologie digitali, competenze di base funzionali e di alfabetizzazione digitale e un'infrastruttura tecnica sicura.

■ Nel 2017, in Europa, il 79,6% dei cittadini utilizzava internet,⁸ il che significa che più di un europeo su cinque non aveva ancora una connessione ad internet. Tale cifra sale a più della metà dei cittadini a livello mondiale, poiché appena il 48% delle persone nel mondo utilizzava internet alla fine del primo trimestre del 2017. Tra i paesi membri del Consiglio d'Europa, circa 20 erano al di sotto della media europea. Nel 2014, soltanto nove paesi aderenti al Consiglio d'Europa e membri dell'OCSE (2016)⁹ erano considerati in grado di offrire un livello di accesso equo tramite i loro sistemi educativi.

■ Malgrado l'assenza di dati più recenti sull'accesso a internet in ambito scolastico, che, per certe fasce della popolazione, rappresenta la fonte principale delle pari opportunità, si può evincere dai dati raccolti sulla partecipazione dei giovani che il livello di accesso alla rete è ancora basso. Un rapporto di Eurostat pubblicato nel 2015 afferma: "La grande maggioranza dei giovani utilizza Internet a casa, circa la metà a casa di amici e circa il 40% in una struttura di insegnamento".¹⁰

■ Per quanto concerne le attitudini digitali, troppi giovani, anche in Europa, non sono ancora in grado di avvalersi, o di avvalersi pienamente, dell'istruzione di base, per motivi legati alla povertà, al genere, all'appartenenza etnica, o al luogo in cui vivono. L'OCSE stima ad esempio che in Francia, nel 2016, erano almeno 168.000 gli allievi che, all'età di 15 anni, non disponevano delle conoscenze e delle competenze di base necessarie per farsi strada in una società moderna, e che soltanto sette paesi europei dell'OCSE si collocavano al di sopra della media per quanto riguarda il livello di istruzione di base degli adulti.¹¹

■ Gli ostacoli culturali a un equo accesso, all'inclusione e all'acquisizione delle conoscenze digitali di base sono tanto difficili da superare quanto quelli sociali e non dipendono sempre direttamente dalla situazione economica delle famiglie. Oggi si assiste a un'altra forma di divario digitale, quando si vedono giovani che dispongono di un accesso eccessivo alle tecnologie, fin dalla prima infanzia, senza una sorveglianza adeguata da parte dei genitori, a scapito di attività sociali e fisiche adatte alla loro età. Spesso gli adolescenti rischiano infatti di saltare tappe importanti del loro sviluppo, con effetti negativi sul loro potenziale di apprendimento.

■ Un buon equilibrio tra le attività online e offline è importante a ogni età per favorire lo sviluppo dell'empatia, della capacità di osservazione e ascolto e per sviluppare strategie di cooperazione, che sono tutte competenze chiave della cittadinanza digitale. La conoscenza e la comprensione critica di sé è un'altra tappa importante per diventare un cittadino attivo e presuppone, al giorno d'oggi, che si sappia quando e come utilizzare o meno le tecnologie e si comprenda l'impatto e la portata delle proprie parole e delle proprie azioni nello spazio digitale.

8. www.statista.com/statistics/333879/individuals-using-the-internet-worldwide-region/.

9. OCSE (2016), *Education at a Glance 2016: Gli indicatori dell'OCSE*, Edizioni OCSE, Parigi, <https://doi.org/10.1787/eag-2016-en>.

10. Eurostat, "Being young in Europe today - digital world", <http://bit.ly/2Pw2eGr>.

11. OCSE (2016), op. cit.



LA PAROLA AI GIOVANI

” Occorre trasmettere ai giovani le conoscenze e i mezzi necessari per metterli in grado di chiedere aiuto e sviluppare la loro capacità di resilienza.

Olivia, 15 anni, Danimarca



LA PAROLA AGLI INSEGNANTI

” Gli insegnanti devono essere presenti e attivi accanto ai giovani fin dalla più tenera età (prima infanzia e adolescenti), poiché le basi solide che avranno creato si riveleranno estremamente preziose più tardi per guidare il loro comportamento online e offline.

Formatore per lo sviluppo della prima infanzia, Riga



LA PAROLA AI GENITORI

” Ci sono molti punti in comune tra essere un cittadino nel “mondo reale” ed essere un cittadino digitale. Alcune persone che protestano online hanno l'impressione sbagliata di fare qualcosa di utile e spesso non fanno neanche lo sforzo di andare a votare.

Associazione europea dei genitori

” Penso che occorran studi approfonditi perché i genitori possano decidere, con cognizione di causa, il tempo che i figli possono passare sui social media. L'importante è risolvere la questione con urgenza e non scoprire tra 10 o 20 anni i danni dei social network sui nostri figli.

Un genitore di un alunno, Francia

CHECKLIST- SCHEDA INFORMATIVA 1: **ACCESSO E INCLUSIONE**



- ▶ Qual è l'impatto delle tecnologie sull'accesso e l'inclusione nella società?
- ▶ Come potresti dare il tuo contributo in aree in cui ritieni che l'inclusione non sia ancora garantita?
- ▶ In che misura le nostre scuole, i nostri insegnanti e il materiale didattico sono pronti per l'era digitale?

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 2: **APPRENDIMENTO E CREATIVITÀ**



- ▶ Come favorire la creatività quando i programmi scolastici lasciano poco o nessun spazio per l'autoapprendimento e la definizione degli obiettivi di apprendimento?
- ▶ Qual è l'impatto di un utilizzo massiccio delle tecnologie in un'età precoce sulla creatività e lo sviluppo intellettuale?

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 3: **EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE**



- ▶ Cosa possiamo fare perchè i giovani sappiano elaborare e analizzare le informazioni disponibili e utilizzare correttamente i media per poi prendere decisioni autonome e consapevoli?
- ▶ In che modo l'educazione ai media e all'informazione può contribuire ad accrescere le competenze necessarie ai cittadini in una società democratica?

AREA DI COMPETENZA 1

ACCESSO E INCLUSIONE

” Aiutami a fare da solo

Maria Montessori



COSA SIGNIFICANO L'ACCESSO E L'INCLUSIONE PER UN CITTADINO DIGITALE?

■ L'accesso alle tecnologie digitali è essenziale, ma non è sufficiente per diventare un buon cittadino digitale. Il mondo online è un vasto spazio senza limiti, che offre infinite possibilità. Sotto numerosi punti di vista, è anche più esigente e difficile del mondo "offline", in particolare per il suo potere di trasmissione esponenziale e per l'apparente anonimato garantito. Per questo motivo, l'accesso al mondo online non richiede soltanto competenze tecniche per navigare efficacemente nei suoi sterminati labirinti, ma anche un maggior senso di responsabilità e di rispetto degli altri, basato sui valori fondamentali della dignità umana e dei diritti umani.

■ L'accesso alle tecnologie offre nuovi strumenti e piattaforme per l'apprendimento, la comunicazione e la creazione, sotto svariate forme, comprendenti, ma non solo, computer fissi e portatili, telefoni cellulari, tablet, console di giochi, app e, al giorno d'oggi, anche robot, giocattoli connessi e l'Internet delle cose (*Internet of Things*). Una delle prime responsabilità dei cittadini digitali, come in qualsiasi altra comunità alla quale si partecipa, è quella di vigilare affinché gli spazi digitali restino aperti ai gruppi appartenenti alle minoranze, alle persone con disabilità e alle opinioni di persone di ogni condizione sociale. Questo è tuttavia soltanto uno degli aspetti del termine "inclusione".

SUPERARE I LIMITI ATTUALI

■ Anche oggi, un quarto di secolo dopo l'avvento di Internet, si stima che un quarto dei cittadini europei non abbia ancora accesso ad internet; la cifra aumenta a quasi una persona su due se si considera la popolazione mondiale. In numerosi paesi, si ritiene che la missione della scuola sia quella di offrire a tutti i giovani pari opportunità, in modo che possano realizzare pienamente il loro potenziale ed assumere il loro ruolo di cittadini attivi nel nostro mondo altamente digitalizzato. L'OCSE segnala tuttavia che, nel 2014, soltanto uno su quattro dei suoi Stati membri garantiva un livello di accesso equo a internet attraverso il sistema educativo.

■ In larga misura, le tecnologie rappresentano solo un'aggiunta alle materie scolastiche di base e l'educazione civica a scuola non sembra occupare un posto importante tra le discipline. Alcuni paesi sperimentano il cosiddetto sistema del BYOD (Bring your own device –porta il tuo dispositivo), ma ciò pone altri problemi di uguaglianza e di sicurezza. Ci si rende rapidamente conto, inoltre, che diventa sempre più difficile evitare i malware e gli sguardi indiscreti del Web, e che tale problema è in continuo aumento (si veda la Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza").

■ Le scarse possibilità di istruzione e la povertà costituiscono in tutti i paesi del mondo i maggiori ostacoli all'accesso e all'inclusione. Le tecnologie diventano tuttavia sempre più accessibili e disponibili e nel 2016, ad esempio, il numero di utenti attivi di internet è cresciuto del 21% rispetto al 2015,¹² mentre si è assistito a un sorprendente basso aumento di appena il 5% negli utenti mobili.

■ I progressi sono molto più lenti quando si tratta di garantire l'inclusione delle persone con disabilità, che rappresentano la più grande minoranza mondiale.

12. <http://bit.ly/2w3wyCS>.

Secondo l'ONU, l'80% delle persone di questo gruppo vive in paesi in via di sviluppo. La tecnologia ha indubbiamente fatto enormi sforzi per adattare i dispositivi per facilitare l'accesso ad internet al maggior numero di persone possibile, ma non basta eliminare le barriere fisiche per aprire l'accesso al mondo online. Internet non consentirà una completa inclusione fintanto che non ci sarà un'evoluzione delle tecnologie e della nostra percezione delle diversità che garantisca a ogni cittadino di accedere effettivamente a ogni dimensione del mondo online e offline. L'inclusione presuppone la piena partecipazione di tutti i cittadini e il rispetto dei loro diritti sociali, civili ed educativi. Non si limita a superare gli handicap fisici e cognitivi, ma deve spaziare su tutta la diversità umana, in termini di attitudini, lingue, cultura, genere, età e altre tipologie di differenze.



COME FUNZIONA?

■ L'accesso e l'inclusione presuppongono la partecipazione dei cittadini alla vita della comunità, sia online che offline, e ad attività che consentano loro di realizzarsi pienamente in ogni sfera della loro vita. Rientrano in un processo continuo che, all'interno dei vari contesti sociali, determina il modo in cui le persone vivono e crescono. I cittadini, raccogliendo ed analizzando costantemente fatti e percezioni, devono individuare gli ostacoli che limitano la loro inclusione o quella altrui e sforzarsi di superarli utilizzando la loro creatività e la loro attitudine a risolvere i problemi. L'accesso e l'inclusione dipendono quindi da una valutazione permanente, che dobbiamo tutti integrare nel nostro modo di essere fin dalla più giovane età.

■ A livello della società, la promozione dell'inclusione significa ridefinire gli ambiti sociali ed educativi, per fare in modo che sostengano i cittadini e consentano loro di progredire. Il programma dell'UNESCO "Educazione per tutti" fornisce una riflessione interessante sulle quattro tappe del cambiamento in questo ambito (vedi Figura 5). La cittadinanza digitale contribuisce ad accelerare questo processo all'interno della società. Vi vengono in mente altri modi in cui voi potreste agire, nei casi in cui, secondo voi, troppe persone sono ancora escluse?

Figura 5: Le quattro tappe che sottendono il processo di inclusione¹³



13. UNESCO, *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), UNESCO, Parigi, disponibile all'indirizzo: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.



VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

Internet permette al cittadino digitale di avere accesso a un'infinità di idee, risorse, occasioni di apprendimento e servizi. Se ne percepisce il valore educativo quando, ad esempio, persone che non dispongono di biblioteche tradizionali nelle vicinanze possono effettuare ricerche online, oppure quando persone con disabilità possono avvalersi pienamente dei vantaggi del mondo online grazie a dispositivi specifici o software progettati appositamente per agevolare il loro accesso.

L'inclusione si fonda su valori, atteggiamenti, attitudini, conoscenza e comprensione critica che sono al centro della spirale del processo di sviluppo delle competenze per la cittadinanza digitale. Se si affrontano con serenità le questioni riguardanti l'inclusione, in classe o in famiglia, magari anche in contesti di gioco, si forniscono ai giovani di ogni età occasioni uniche di esprimersi e di riflettere su certi pregiudizi o preconcetti in un ambiente che conoscono e che ispira sicurezza, dove possono facilmente rivedere le loro idee man mano che aumentano le loro conoscenze e la loro comprensione. Si prepareranno quindi progressivamente a difendere l'inclusione in contesti più conflittuali, quali il cortile della scuola durante la ricreazione, i club sportivi e nella società in generale.

Figura 6: Sensibilizzare alle pratiche inclusive – Competenze chiave per la cittadinanza digitale



L'inclusione è oggi un tema ampiamente dibattuto in Europa, basta pensare alle discussioni sui minori rifugiati e alla crescente consapevolezza degli ostacoli che i giovani e gli adulti con disabilità incontrano in materia di educazione. L'inclusione pone in risalto la necessità di valorizzare nei programmi scolastici l'empatia, l'apprendimento sociale e affettivo, la lotta contro il bullismo e altre questioni in un approccio pedagogico durevole nel tempo.

Nella Scheda informativa 4 "Etica ed empatia" si troveranno esempi di attività che possono aiutare i giovani a sviluppare progressivamente alcune delle competenze digitali necessarie al riguardo.



CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

Per garantire un accesso equo e l'inclusione per tutti, a casa, a scuola e in tutta la società, si devono superare cinque ostacoli maggiori¹⁴.

1. Gli atteggiamenti e i valori esistenti sono l'ostacolo principale – La figura 5 (Area di competenza 1) mostra le quattro tappe dell'inclusione.
2. Mancanza di comprensione – Le scuole tendono a funzionare come microcosmi chiusi. Per svolgere la loro missione, che consiste nell'educare i giovani cittadini ed ampliare la loro conoscenza del mondo, devono aprirsi all'ambiente circostante e diventare un riflesso del mondo esterno. Le tecnologie digitali possono rivelarsi un prezioso strumento per stimolare tale processo.
3. Assenza delle competenze necessarie – La rivoluzione digitale ha creato nuovi modi per escludere una persona da un gruppo o dalla società: cyberbullismo, dipendenza digitale, radicalizzazione, ecc. Gli insegnanti, i genitori e i giovani hanno bisogno di soluzioni e di risorse pedagogiche innovative per affrontare queste nuove sfide, a scuola, sul posto di lavoro e nella società in generale.
4. Risorse limitate – Le nuove sfide richiedono nuove soluzioni, spesso costose, sebbene una riflessione razionale potrebbe effettivamente aiutare a ridurre i costi, come indicato nella tappa 4 della Figura 5 (Area di competenza 1). Eppure, a distanza di un quarto di secolo dall'introduzione di internet nelle nostre società, nessun paese sembra essere riuscito a passare dal mosaico di soluzioni a livello locale a un cambiamento sistemico fondato su dati concreti che permetterebbe a ciascuno di avvalersi appieno di tutta la gamma delle sue competenze in materia di cittadinanza digitale.
5. Organizzazione inadeguata – È il problema dell'uovo e della gallina. Fintanto che l'accesso equo e l'inclusione non si tradurranno in diritti fondamentali per tutti, oltrepassando lo stadio di ideali proclamati nei trattati e nelle convenzioni, i nostri ingegneri, urbanisti e altri soggetti coinvolti nella progettazione saranno privati degli strumenti e della volontà pubblica necessari per basare i nostri schemi sociali e culturali sulla nozione di una "progettazione universale per l'inclusione".



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

Creare una griglia dell'inclusione: insieme alla classe, consultare gli Obiettivi dello sviluppo sostenibile (SDG) all'indirizzo: www.un.org/sustainabledevelopment/sustainable-development-goals/ oppure <https://unric.org/it/agenda-2030/>.

14. UNESCO, *Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All* (2005), UNESCO, Parigi, disponibile all'indirizzo: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

1. Determinare quali obiettivi sono legati all'accesso e all'inclusione.
2. Invitare gli allievi, in piccoli gruppi, a creare una checklist o una griglia online e a raccogliere informazioni in tutto l'istituto scolastico per verificare in quale misura ciascuno di questi obiettivi è stato raggiunto.
3. Condividere le conclusioni con altre classi dell'istituto scolastico, insistendo sull'impatto che potrebbe avere questa attività. Questo aiuterà gli studenti di enfatizzare il valore della cittadinanza.

■ **Ricerche sulle piattaforme social:** insieme alla classe, navigare su un sito di social network e selezionare uno dei temi popolari in quel momento. Invitare gli allievi a discutere e a chiedersi chi ha accesso a tali informazioni e chi invece no. Interrogarsi: potrebbe avere effetti negativi? Oppure positivi?

■ **Intervistare responsabili di servizi locali per realizzare un video sull'inclusione:** si potrà ampliare l'attività 1 estendendola a un lavoro sulla città o la regione. Dopo una discussione in classe:

1. decidere quale persona, servizio o ente a livello locale dovrebbe essere responsabile degli Obiettivi di sviluppo sostenibile che gli allievi hanno studiato;
2. chiedere agli allievi di preparare e inviare una lettera o un'e-mail ad alcuni di questi responsabili per sollecitare un'intervista, che potrebbe svolgersi presso l'istituto scolastico utilizzando un collegamento a internet (via VoIP -Voice over Internet Protocol), o nell'ufficio di questi responsabili di servizi locali;
3. aiutare gli allievi a definire in anticipo le domande da formulare durante l'intervista, sulla base della checklist o della griglia da loro definita;
4. prima di registrare ogni intervista (su cellulare o tablet), accertarsi di avere preparato con gli allievi i moduli di autorizzazione che dovranno essere firmati da ogni persona intervistata prima della registrazione.

■ Il video, una volta montato, potrà essere messo online per sensibilizzare l'istituto scolastico e la comunità locale sui miglioramenti che potrebbero essere apportati per promuovere l'inclusione.

■ **Ricerche sui siti di notizie:** invitare gli allievi a confrontare i titoli principali di numerosi siti di quotidiani online. Chiedere loro di individuare l'editore e il pubblico target delle notizie. Chiedere poi di indicare se ci sono gruppi che sono stati esclusi. Tali gruppi hanno accesso al contenuto? Sono associati alla discussione? Come porre rimedio a tale dimenticanza?

■ **Analogico contro digitale:** dividere la classe in due gruppi e chiedere a ciascuno di effettuare una ricerca sullo stesso argomento. Un gruppo ricercherà unicamente le informazioni che si trovano nella biblioteca scolastica, mentre l'altro gruppo utilizzerà unicamente internet e le fonti online. Confrontare i risultati e le lezioni tratte dall'esercizio. Fino a che punto gli allievi che non avevano accesso a internet sono stati svantaggiati? Che tipologie di competenze sono necessarie per trovare informazioni sia online che offline? C'è una differenza di qualità tra le informazioni trovate nei libri e quelle su internet?



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ **Valutare le iniziative di inclusione a livello locale:** insieme agli allievi:

1. stilare una lista delle organizzazioni locali che lavorano per garantire l'accesso e l'inclusione digitali nella vostra collettività;
2. scegliere uno strumento online grazie al quale gli allievi potranno preparare e realizzare due o tre analisi SWOT (*Strengths, Weaknesses, Opportunities, Threats* – Punti di forza, debolezze, opportunità e minacce) per studiare come si potrebbe migliorare l'impatto di queste organizzazioni locali. Si trovano online numerosi strumenti utili, ad esempio su: www.mind-tools.com/pages/article/newTMC_05.htm;
3. inviare le conclusioni di tali analisi alle organizzazioni interessate, chiedendo loro l'autorizzazione per utilizzare tali informazioni. Se non si ottiene l'autorizzazione, è possibile rendere anonimi i risultati;
4. condividere le conclusioni con altri istituti scolastici, con esperti o altre comunità con cui si è in contatto. Potranno eventualmente servire da spunto per progetti analoghi.

■ In tal modo, gli allievi forniranno un contributo importante in quanto cittadini digitali nel processo di valutazione, che potrà aiutare a costruire una società migliore per tutti.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Consiglio d'Europa propone altri materiali pertinenti che vanno a completare questa scheda informativa nel suo Manuale di educazione digitale (*Internet literacy handbook*): www.coe.int/en/web/children/internet-literacy-handbook. Consultare le schede informative 1 "Connettersi", 10 "Ricerca di informazioni", 11 "Trovare informazioni di qualità sul Web".

■ Il Consiglio d'Europa propone ugualmente, sempre in inglese, materiali sull'inclusione sociale dei giovani: <http://pjp-eu.coe.int/en/web/youth-partnership/social-inclusion>.

■ L'UNESCO fornisce informazioni interessanti su questo tema nelle sue "Guidelines for Inclusion: Ensuring Access to Education for All" (2005), UNESCO, Parigi. Disponibile all'indirizzo: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001402/140224e.pdf>.

■ Le Linee guida per l'accessibilità dei contenuti Web (WCAG) fanno parte di una serie di direttive pubblicate dall'Iniziativa per l'accessibilità del web (WAI) del *World Wide Web Consortium* (W3C), principale organizzazione internazionale di normalizzazione di internet. Tali linee guida spiegano come rendere accessibili i contenuti anzitutto alle persone con disabilità, ma anche a tutti gli utenti, comprese

le informazioni che si possono ottenere con dispositivi con poche funzionalità, come i telefoni cellulari. Le linee guida sono disponibili all'indirizzo: www.w3.org/TR/WCAG21/.

■ La Convenzione sui diritti delle persone con disabilità definisce il significato dei diritti umani nel contesto di un handicap. Tutela i diritti e la dignità delle persone con disabilità. È disponibile in numerose lingue, nel linguaggio dei segni e in versioni di facile consultazione all'indirizzo: www.un.org/development/desa/disabilities/convention-on-the-rights-of-persons-with-disabilities.html.

■ Il Consiglio d'Europa propone numerose pubblicazioni e risorse miranti a sensibilizzare sulla situazione delle persone con disabilità al seguente indirizzo: www.coe.int/en/web/disability.

■ La *Broadband Commission* (Commissione per la banda larga) è un Gruppo plurisetoriale istituito in seno all'UNESCO per conseguire gli Obiettivi dello sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite e per eliminare gli attuali doppi standard che stanno portando alla povertà digitale. Questa Commissione promuove un quadro di riferimento per la protezione della privacy adatto all'età sull'insieme dei siti web nel Regno Unito. Il codice utilizzato è destinato a diventare un servizio online per facilitare la presenza dei giovani sul web, nel rispetto dei diritti dell'infanzia sanciti dalla Convenzione dell'ONU sui diritti dell'infanzia (UNCRC): www.broadbandcommission.org.

■ *Google For Education* è una serie di strumenti Google basati su cloud predisposti per gli insegnanti per favorire l'apprendimento e l'innovazione: https://edu.google.com/?modal_active=none.

■ Gli strumenti per l'accessibilità di Google mirano a consentire a tutti l'accesso al web: <https://www.google.com/intl/it/accessibility/>.

AREA DI COMPETENZA 2

APPRENDIMENTO E CREATIVITÀ

” Il vero segno dell'intelligenza non è la conoscenza, ma l'immaginazione

Albert Einstein



CHE COS'È L'APPRENDIMENTO NEL XXI° SECOLO?

Internet ha spalancato le porte a infinite nuove opportunità di apprendimento in ogni momento della vita e ha ugualmente accelerato il ritmo di diffusione delle conoscenze. Nel 1900, si stimava che la conoscenza umana raddoppiasse circa ogni secolo (è quello che viene chiamato la curva del raddoppio della conoscenza umana), mentre oggi raddoppia in media ogni 13 mesi. Secondo le previsioni di IBM, *l'Internet of things* la farà raddoppiare ogni 12 ore.¹⁵

Se diventa ormai impossibile apprendere a scuola tutte le conoscenze di cui si avrà bisogno per il resto della vita, il modo di imparare diventa quindi più importante di ciò che si impara, tanto più se si pensa alle rapide evoluzioni che le tecnologie digitali hanno introdotto nel nostro modo di vivere. Hanno modificato gli strumenti e i luoghi dell'apprendimento e del sapere, hanno sostituito il tradizionale gesso, la lavagna e la cattedra e il modo di trasmettere le conoscenze con strumenti di informazione e di comunicazione interattivi, utilizzando siti web, scambi di e-mail, *chatroom*, videoconferenze, webinar, app, robot, droni, realtà virtuale e quant'altro. I libri stampati cedono il passo agli ebook e le enciclopedie a Wikipedia e concetti simili.

L'apprendimento mobile, i social media e i giochi online mettono direttamente a disposizione degli studenti la trasmissione del sapere e di certe competenze che erano esclusivamente nelle mani dei docenti. Le opportunità di formazione a distanza (come ad esempio le MOOC, *massive online open courses*) consentono ai cittadini di superare vecchie barriere sociali e fisiche e di acquisire nuove qualifiche professionali. Grazie, in parte, a un migliore accesso agli strumenti di apprendimento (vedi la Scheda informativa 1 "Accesso e inclusione"), oggi soltanto il 10% della popolazione mondiale non sa leggere o scrivere, rispetto al 25% circa cinquant'anni fa.¹⁶

RIVEDERE I PROGRAMMI SCOLASTICI, AGGIORNARE LE METODOLOGIE DIDATTICHE

Oltre alla crescente difficoltà per gli studenti di smistare l'enorme mole di informazioni per separare il vero dal falso (vedi Scheda informativa 3 "Educazione ai media e all'informazione"), questi nuovi metodi di apprendimento e il rapido rinnovo delle conoscenze hanno fortemente modificato *ciò* che impariamo e il *momento in cui* impariamo. Fin dagli anni '90, l'ex Presidente della Commissione europea, Jacques Delors, aveva proposto di ristrutturare l'insegnamento intorno a quattro pilastri essenziali, per preparare i giovani ad affrontare le sfide del nostro mondo sempre più digitale. Questi quattro pilastri sono: imparare a conoscere, a fare, ad essere e a vivere insieme.¹⁷ Questa idea è stata ripresa da altri educatori, prima e dopo Delors, e internet offre una gran quantità di strumenti e di piattaforme di scambi che danno concretezza alla possibilità di imparare in qualsiasi momento e dappertutto,

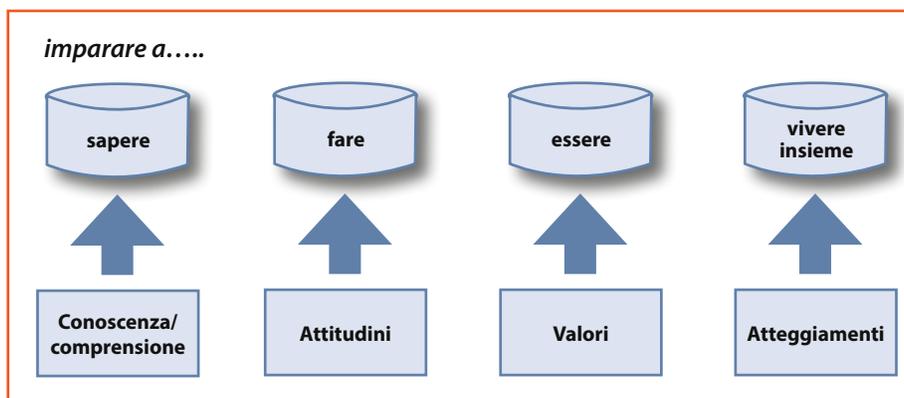
15. Schilling D. R. (2013), "Knowledge Doubling Every 12 Months, Soon to be Every 12 Hours", *Industry tap*, disponibile su: www.industrytap.com/knowledge-doubling-every-12-months-soon-to-be-every-12-hours/3950.

16. www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/HQ/ED/images/ild-2016-infographic.jpg.

17. Delors J. (1996), "Nell'educazione un tesoro", UNESCO, Parigi: <https://uciim.it/Europa/J.%20DELORS%20%20Nell%27educazione%20un%20tesoro%20-%20RAPPORTO%20ALL%27UNESCO.pdf>

anche se, molto spesso, tali strumenti e piattaforme sono utilizzati accanto ai sistemi educativi tradizionali, senza esservi peraltro completamente integrati. I quattro pilastri poggiano sulle quattro aree di competenza individuate nel modello concettuale del Consiglio d'Europa (Figura 7).

Figura 7: I quattro pilastri dell'istruzione sostenuti dal modello di competenze necessarie per una cittadinanza digitale



Di recente, l'IPTS, l'Istituto di prospettiva tecnologica della Commissione europea, ha avanzato l'idea che i programmi scolastici, per adattarsi ai bisogni reali dei futuri cittadini, dovrebbero poggiare su cinque concetti fondamentali: l'informazione, la comunicazione, la creatività, l'attitudine a risolvere i problemi e la responsabilità. Mentre era in corso il dibattito sui programmi scolastici, le tecnologie hanno travolto le frontiere dell'apprendimento e lo stanno attualmente trasformando. Sono riuscite a insinuarsi nel mondo dei nostri giovani che, già utilizzatori di internet quando frequentano la scuola dell'infanzia, rischiano di saltare delle tappe importanti del loro sviluppo, con serie ripercussioni sulla loro vita futura.

In un momento in cui i bambini e i giovani navigano destreggiandosi in una indistinta realtà online-offline, portando in classe, attraverso il tablet o lo smartphone, le loro amicizie e i loro litigi e andando a dormire con le fantasticherie e i conflitti del cortile della scuola, l'"imparare ad essere" e il "vivere insieme" (ossia i valori e gli atteggiamenti) diventano sempre più necessari. Si incomincia del resto a constatare che le competenze di "intelligenza emotiva" quali la "consapevolezza di sé", la "consapevolezza sociale" e la "gestione delle relazioni sociali" trovano il loro posto nell'educazione formale. All'estremo opposto, si incomincia a riconoscere che i giovani che imparano a codificare hanno una migliore comprensione del posto che occupano le tecnologie nella loro vita e dei loro limiti. La codifica, portata alla ribalta, si è quindi trasformata in un requisito ineludibile per il cittadino digitale del XXI secolo.

CHE POSTO OCCUPA LA CREATIVITÀ?

Essere un cittadino attivo a scuola, tra gli amici o nelle comunità online e offline significa essere capace di esprimere idee, opinioni, punti di vista originali in ogni dibattito. Occorre per questo padroneggiare una serie di abilità cognitive complesse,

che vanno dall'analisi delle fonti dei dati, alla selezione e all'interpretazione delle informazioni. Si tratta di competenze che si sviluppano grazie all'esperienza e all'esplorazione, piuttosto che alla trasmissione delle conoscenze. Richiedono un certo grado di creatività, che è l'ingrediente essenziale per la risoluzione dei problemi. Presuppongono inoltre che i giovani abbiano la capacità di esprimersi in modo coerente e di ascoltare le opinioni degli altri.

■ Tuttavia, come favorire la creatività, l'espressione personale e l'apprendimento tramite l'esperienza in scuole che definiscono l'apprendimento secondo programmi tradizionali e griglie di valutazione astruse e impongono agli studenti di raggiungere degli obiettivi esterni, piuttosto che quelli che si sono prefissati? La creatività e l'espressione artistica sono sempre state motori importanti del progresso sociale, ma come incoraggiare i giovani a esercitare la loro immaginazione quando una gamma infinita di divertimenti si offre a loro sugli schermi, 7 giorni su 7, 24 ore su 24, a portata di mano, di un semplice click del mouse?



COME FUNZIONA?

■ L'apprendimento e la creatività sono intrinsecamente legati. L'apprendimento, come la creatività, inizia dal momento in cui il discente riceve informazioni, idee, emozioni e/o sensazioni che elabora attraverso un'attività che può andare dalla riflessione all'azione individuale o collaborativa. Per ottenere risultati più efficaci, in materia di apprendimento, come di creatività, il discente deve essere motivato e non sentirsi obbligato o limitato dal tempo, dallo spazio, da pressioni o timori. L'apprendimento attraverso il gioco e l'autoapprendimento basato sulle tecnologie soddisfano generalmente questi criteri e possono quindi condurre a una maggiore creatività. Quando i discenti raggiungono risultati immediati, sono incoraggiati a fissarsi obiettivi più ambiziosi e in tal modo a definire il loro programma di apprendimento.

■ Secondo una pubblicazione del Centro comune di ricerca della Commissione europea (JRC), "Imparare a imparare" consiste nella "capacità di proseguire e persistere nell'apprendimento, organizzare il proprio apprendimento mediante una gestione efficace del tempo e delle informazioni sia a livello individuale che in gruppo".¹⁸ Oggi, gli educatori e i decisori politici ritengono che si tratti di un'attitudine di base per riuscire nella società dell'informazione. Imparare ad imparare è un elemento essenziale dell'apprendimento lungo tutto l'arco della vita, per il quale è determinante il comportamento del discente, (ossia il suo atteggiamento e il suo impegno). Per questo, l'apprendimento deve diventare un'esperienza positiva per tutti i giovani. È difficile valutare la capacità di imparare ad imparare, poiché comprende aspetti cognitivi, psicologici e socioculturali.

18. B. Hoskins e U. Fredriksson (2008), *Learning to learn: What is it and can it be measured?* JRC, Commissione europea, disponibile all'indirizzo: <https://bit.ly/211Q0rC>.

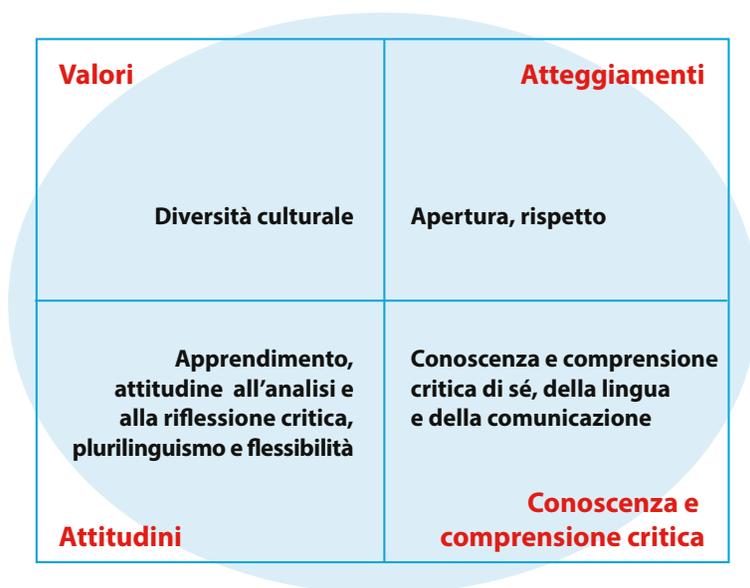


VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

Oltre all'importante contributo che l'apprendimento fornisce alla conoscenza e alla comprensione critica del mondo, gli allievi, sia in caso di successo che di insuccesso scolastico, sono grandemente aiutati a conoscersi meglio e a conoscere meglio le loro qualità e i loro limiti se sono sostenuti da attività pedagogiche adeguatamente inserite in un ambiente favorevole. L'apprendimento cooperativo, la pianificazione e realizzazione di progetti e modelli che implicano anche un certo livello di manualità, sono particolarmente utili per gli allievi più giovani. Il fatto di condividere materiali, scambiare idee, rispettare i turni di intervento, consente loro di mettere in pratica dei valori democratici, quali la giustizia e l'equità e degli atteggiamenti, quali il rispetto degli altri e delle idee altrui.

Nel nostro mondo in rapida evoluzione, sempre più complesso e imprevedibile, la creatività aiuta i cittadini ad adattarsi a nuovi ambienti, a trovare risposte ai bisogni emergenti della società e a risolvere le numerose sfide poste dalle tecnologie. La creatività crea pertanto posti di lavoro, favorisce la crescita economica e stimola la società a ottimizzare il suo potenziale umano. Le ricerche basate sul Test del pensiero creativo di Torrance, che, fin dagli anni 1960, costituisce lo standard più autorevole per misurare la creatività, indicano che la correlazione è tre volte più forte tra la creatività durante l'infanzia e le realizzazioni creative nel corso della vita rispetto al quoziente intellettivo durante l'infanzia.¹⁹

Figura 8: Apprendimento e creatività – Competenze chiave per la cittadinanza digitale



19. M. A. Runco, G. Millar, S. Acar e B. Cramond (2010), "Torrance Tests of Creative Thinking as Predictors of Personal and Public Achievement: A Fifty-Year Follow-Up", *Creativity Research Journal*, 22 (4). DOI: 10.1080/10400419.2010.523393.

SCHEDA INFORMATIVA 2

APPRENDIMENTO E CREATIVITÀ





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

■ I primi cinque anni di vita sono un periodo cruciale per lo sviluppo del bambino. È nel corso di questi anni che sono definiti, grazie alla neuroplasticità, l'“architettura” e il funzionamento del cervello. Questi primi anni di vita avranno quindi un impatto diretto non solo sull'apprendimento futuro di una persona, ma anche sul suo benessere sociale ed emotivo. Nel mondo odierno, in cui molti genitori devono assentarsi da casa per andare a lavorare, l'esistenza di strutture eque per l'accudimento dei bambini è fondamentale se si vuole che tutti abbiano pari opportunità di imparare e sviluppare la loro creatività.

■ La seconda considerazione etica riguarda l'uso intenso delle tecnologie nella prima infanzia. Fonti attendibili come l'OFCOM (ente britannico di regolazione delle comunicazioni) mostrano che la maggior parte dei bambini europei sono online prima dei 2 anni nel Regno Unito e che bambini tra i 3 e i 4 anni passano in media 71 minuti online al giorno. Guardare i video su YouTube è diventato il secondo passatempo favorito dei bambini al di sotto dei cinque anni, età in cui l'attività fisica e l'apprendimento basato sull'esplorazione e sul gioco dovrebbero modellare il corpo e la mente del bambino e le sue competenze socio-emotive. Qual è l'impatto di un uso talmente esteso delle tecnologie in questo momento dello sviluppo cerebrale e come sensibilizzare i genitori animati dalle migliori intenzioni sulle sue possibili ripercussioni sul futuro e le capacità creative dei figli?

■ Siamo sicuri che le nostre scuole e i nostri insegnanti siano preparati e che gli strumenti e i supporti pedagogici siano adattati all'era digitale? Lo scrigno traboccante di possibilità aperto dalle tecnologie digitali si sta lentamente trasformando nel vaso di Pandora, visto che i nostri sistemi educativi non sono in grado di adattarsi o non lo fanno abbastanza in fretta?

■ Secondo la Convenzione internazionale delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia (UNCRC), fin dalla più tenera età deve essere riconosciuto a tutti i giovani un diritto fondamentale, quello di usufruire di opportunità educative eque, adatte alle loro esigenze; rimane tuttavia una grande sfida ancora da realizzare. Un'istruzione accessibile orientata alle esigenze del bambino svolge in realtà un ruolo importante nel modellare il futuro di ogni cittadino e, in definitiva, di tutta la società.

■ I risultati di test standardizzati condotti negli Stati Uniti e altrove fanno intravedere una “crisi della creatività”. I ricercatori temono che la nostra società stia diventando “meno verbalmente e emotivamente espressiva e sensibile, meno empatica, meno reattiva in modo cinestetico e uditivo, meno dotata di senso dello humour, meno immaginativa, meno capace di visualizzare le idee o di vedere le cose sotto diversi punti di vista, più conformista, meno capace di stabilire collegamenti tra cose che apparentemente sono senza rapporto, meno capace di sintetizzare delle informazioni, di immaginare il futuro o di proiettarsi nel futuro”²⁰ La nostra società sta facendo

20. J. Powers (2015), “The Creativity Crisis and what you can do about it”, *Psychology Today*, disponibile al seguente indirizzo: <https://bit.ly/2wmuClT>.

abbastanza per favorire la creatività e cosa possiamo fare per contrastare l'impatto del crescente consumerismo culturale, quando basta un click per accedere a una fonte inesauribile di divertimenti?

■ Il "copia-incolla-scarica" del mondo online può rapidamente impedire ai creatori di vivere del loro lavoro, ed è pertanto importante spiegare ai giovani di ogni età le questioni relative al copyright. Occorre studiare nuovi modelli commerciali, basati sull'open source/open licensing e sul crowdfunding, quali i contenuti artistici trasmessi mediante una blockchain e sostenuti da contributi diretti su siti on line di raccolta di fondi di beneficenza; occorre studiare nuovi mezzi innovativi per sostenere gli artisti preferiti, piuttosto che contare unicamente sui modelli di copyright esistenti.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

■ *Imagination.org* è un'iniziativa recente che trae spunto dalla creazione di una "sala giochi in cartone" realizzata da un bambino americano di 9 anni. La sua storia e quella dei vincitori dell'*Inventor's Challenge* sono raccontate in un rapporto gran quantità annuale (<http://imagination.org/inventors-challenge/>). Suggestiscono una profusione di idee per aiutare i giovani a lanciarsi nella creazione di costruzioni in cartone o di altro tipo. Le scuole di tutto il mondo sono invitate a creare il proprio "Capitolo dell'immaginazione" e gli allievi possono testare le loro capacità creative presentando le loro invenzioni all'*Inventor's Challenge*.

■ Il manuale "*The Web We Want* (disponibile in una dozzina di lingue su www.webwewant.eu) è rivolto agli adolescenti e comprende una serie di attività, accompagnate da un manuale per l'insegnante che ne facilita l'integrazione nei programmi:

- ▶ il Capitolo 2.2 descrive attività di giornalismo creativo online, condotte individualmente o in piccoli gruppi in classe
- ▶ il Capitolo 6, intitolato "L'artista in te", approfondisce le questioni legate al copyright e contiene una checklist che permette agli adolescenti di valutare le loro pratiche online.

■ Il sito "*Teaching 2 and 3-year-olds*" (<https://teaching2and3yearolds.com/activities/>) illustra idee e attività creative per alunni della scuola dell'infanzia, che vanno dalla matematica all'arte, dalla cucina alla musica. Fornisce inoltre utili consigli su come allestire e gestire la classe e la sala giochi per stimolare l'esplorazione e l'apprendimento autonomo.

■ Affidare agli alunni un breve progetto di ricerca su "La creatività ieri ed oggi". Invitarli a confrontare dei diari di giovani degli anni 1950 o '60 con i blog online o i video blog, o vlog dei giovani di oggi. Vi si trova lo stesso livello di creatività? Si può dire che la creatività cambi a seconda dei mezzi utilizzati, o a seconda dell'epoca in cui si vive?



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ Collegare l'apprendimento alla cittadinanza – Fornire agli allievi un elenco dei pensatori che si sono distinti come pedagogisti e cittadini, ad esempio Aristotele, Socrate, Rousseau, Leonardo da Vinci, Einstein, Gandhi e Sugata Mitra, ecc. e chiedere agli adolescenti di aggiungere altri nomi. Invitarli a fare delle ricerche su questi pensatori, in modo da percepire il legame tra l'educazione e la cittadinanza. A partire dai risultati, incoraggiarli a creare un quiz che potranno condividere online con altri allievi del loro istituto scolastico o di altre scuole.

■ Presentare e fare scoprire agli allievi il Quadro di riferimento delle competenze per una cultura della democrazia, del Consiglio d'Europa (Introduzione di questa pubblicazione). Invitarli a utilizzare questo modello e le sue quattro aree di competenza per creare e presentare il loro progetto dedicato alle competenze in materia di cittadinanza digitale di una personalità di un determinato periodo storico.

■ Avviare regolarmente una discussione con gli allievi sulle cose che danno per scontate, ad esempio: "Se tutte le scuole fossero abolite, dove andreste per essere istruiti?" Stimolerà la loro immaginazione, ma li farà anche riflettere sull'utilità e il valore delle tradizioni e delle istituzioni nazionali.

■ Chiedere agli allievi se hanno già giocato a un gioco online, come ad esempio *Minecraft*, nel quale i giocatori creano un altro mondo nel quale agiscono e fanno progressi. Chiedere loro di citare tutte le regole che devono rispettare i giocatori per vivere in quel mondo online. Esaminare i tipi di strumenti che utilizzano i giocatori e se hanno bisogno di imparare a servirsi di altri strumenti nel loro gioco online. Ciò li porterà a riflettere su come i giocatori devono essere creativi per continuare ad esistere e come la creatività alimenta il gioco in questo mondo virtuale.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Consiglio d'Europa propone altri materiali pertinenti nel suo Manuale di educazione digitale (*Internet literacy handbook*); vedi Schede informative 12 "Apprendimento a distanza e MOOC", 14 "Video, musica e immagini su internet", 15 "Creatività", 16 "Giochi", 24 "Intelligenza artificiale, automatizzazione e tecnologie rivoluzionarie" e 25 "Realtà virtuale e realtà aumentata".

■ Consultare la checklist sulle tappe dello sviluppo del bambino e sugli elementi che hanno un impatto sull'apprendimento e la creatività, elaborata da importanti istituzioni mondiali, tra cui l'UNICEF, il PNUD, l'OMS e la Banca mondiale, sul sito: www.factsforlifeglobal.org/03/development.html.

■ *Hodder Education* (www.hoddereducation.co.uk) propone strumenti e piattaforme per diversi tipi di materie, a vari livelli scolastici e diversi tipi di insegnamento (tra cui "l'insegnamento capovolto" (*flipped learning*), ad esempio).

■ La *Khan Academy* (www.khanacademy.org) offre ai suoi utenti registrati dei moduli di insegnamento gratuiti online su una vasta gamma di argomenti. I discenti possono seguire i loro progressi su ogni modulo e associare a piacere i vari moduli per creare il proprio corso personalizzato.

■ La pubblicazione della Commissione europea *The European Digital Competence Framework for Citizens* (<http://ec.europa.eu/social/BlobServlet?docId=15688&langId=en>) approfondisce i cinque aspetti dei programmi posti in risalto dall'Istituto di prospettiva tecnologica (IPTS) e traccia una panoramica della loro attuazione nell'Unione europea.

■ *Global Citizenship Education – Preparing learners for the challenges of the 21st century* delinea l'approccio dell'UNESCO alla cittadinanza digitale (<http://unesdoc.unesco.org/images/0022/002277/227729e.pdf>), mentre la pubblicazione *Global Citizenship Education – Topics and learning objectives* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0023/002329/232993e.pdf>) indica i risultati prefissati lungo tutta la scolarità.

■ *Tinkering Labs* (<http://aim.gov.in/atal-tinkering-labs.php>) è un Progetto attuato nelle scuole indiane per incoraggiare gli allievi a giocare. Non soltanto ha favorito la creatività dei giovani, ma i suoi animatori svolgono un ruolo essenziale nell'apprendimento in generale. Dei "Materiali per l'innovazione" sono sistemati in un autobus e ogni laboratorio può occuparsi di 32 istituti scolastici.

■ Il *Consortium for School Networking* ha creato, in collaborazione con il *Center on Technology and Disability*, un Toolkit per l'accessibilità digitale, per aiutare le scuole a sfruttare le tecnologie e l'innovazione: <https://cosn.org/digitalaccessibility>.

■ *Google Arts & Culture* offre un accesso online ad aspetti del patrimonio culturale di tutto il mondo. Gli internauti possono visitare alcuni dei più famosi musei mondiali ed esaminare nei minimi dettagli le pennellate di Vincent van Gogh e di altri grandi maestri della pittura: <https://artsandculture.google.com/>.

■ *Expeditions* è uno strumento pedagogico basato sulla realtà virtuale; i suoi utenti possono nuotare con gli squali, visitare siti all'aperto, percorrere le sale di un museo e quant'altro senza lasciare la classe. Sono già disponibili oltre 500 *expeditions* e altre sono in preparazione: <https://edu.google.com/expeditions/#about>.

AREA DI COMPETENZA 3 EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE

” Si sente talvolta dire che siamo entrati nell'era dell'informazione, come se l'informazione non fosse mai esistita in passato. Io penso che ogni epoca sia un'era dell'informazione, ciascuna a modo suo e a seconda dei mezzi disponibili al momento

Robert Darnton



COME DEFINIRE OGGI L'EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE?

■ Come per la cittadinanza democratica, l'educazione ai media e all'informazione è stata spiegata con diverse definizioni e terminologie. Che si parli di alfabetizzazione digitale, di competenze mediatiche o di educazione ai media o che si utilizzino altre espressioni, ci si riferisce essenzialmente al fatto che tale competenza significa sapere utilizzare correttamente i media e le fonti di informazione.

■ I media, le fonti di informazione e l'onnipresenza di internet possono dare l'impressione che l'era digitale abbia trasformato tutti noi in utenti dei media e che il digitale abbia invaso tutta la nostra vita e sia presente dappertutto, anche a scuola. Si tratta però di un'impressione errata e, per di più, la scuola costituisce una notevole eccezione. Gli istituti scolastici rappresentano un ambito in cui è assolutamente fondamentale formare i futuri cittadini alla comprensione, alla critica e alla creazione di informazioni. È a scuola che i cittadini digitali devono incominciare a sviluppare e a conservare uno spirito critico, che consenta loro di partecipare realmente alla vita della loro comunità.

■ L'educazione ai media e all'informazione è un obiettivo ambizioso nel XXI secolo, vista la necessità di insegnare agli utenti a utilizzare con spirito critico la gamma estremamente ampia di media disponibili. Occorre insegnare loro a padroneggiare non soltanto i media tradizionali, con le loro immagini, ma anche la gran quantità di nuove tecnologie e di applicazioni che trasformano completamente le modalità di trasmissione delle informazioni.

■ Senza un'educazione ai media e all'informazione, che tenga conto dei vari tipi di supporti mediatici attualmente disponibili, i nostri giovani non saranno in grado di agire in quanto cittadini responsabili online e offline, ma resta ancora da definire la questione di chi dovrà fornire loro tale insegnamento.

■ Di norma, se la scuola è il luogo per eccellenza in cui è fornita una formazione allo spirito critico, all'analisi e alla presa di decisioni, non è quindi logico che l'educazione ai media e all'informazione diventi la pietra miliare dei programmi scolastici?

QUAL È LA PORTATA DELL'EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE?

■ L'educazione ai media e all'informazione (EMI) è un termine generale che copre tre aspetti spesso chiaramente distinti: l'educazione all'informazione, l'educazione ai media e l'educazione alle TIC digitali. Come sottolinea l'UNESCO, l'educazione ai media e all'informazione riunisce attori diversi: i singoli, la collettività e i paesi, al fine di contribuire alla costruzione della società dell'informazione.

■ Oltre a fungere da punto di riferimento generale, l'EMI comprende una vasta gamma di competenze che devono essere utilizzate in modo efficace per valutarne criticamente le diverse sfaccettature.

QUAL È IL CONTRIBUTO FORNITO AI NOSTRI GIOVANI DALL'EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE?

I bambini e i giovani d'oggi si dimostrano particolarmente abili nel trovare e utilizzare i media per divertirsi e passare il tempo. Quanti di loro sono però capaci di utilizzare gli stessi dispositivi per trovare risposte significative, effettuare ricerche fondate su dati concreti, lanciare un dibattito o seguire l'attualità?

I giovani si trovano di fronte a qualsiasi tipo di contenuto e dovrebbero, o in realtà devono, sapere distinguere il vero dal falso, quello che è reale da quello che è virtuale. Tale discernimento va oltre le fake news e riguarda la capacità di trattare e interpretare le informazioni.

Sono attualmente in corso delle ricerche per stimare il potenziale pedagogico delle tecnologie della comunicazione esistenti ed emergenti per i bambini fino agli 8 anni. Il progetto *DigiLitEY* parte appunto dall'idea che "i primi anni forniscono una base fondamentale per l'apprendimento lungo tutto l'arco della vita e pertanto occorre vigilare affinché (tutti) i paesi sviluppino politiche e pratiche educative volte a dotare i nostri cittadini più giovani delle competenze e delle conoscenze necessarie nella nostra epoca di media digitali". Le iniziative come quelle intraprese dal progetto *DigiLitEY* e il Progetto del Centro comune di ricerca della Commissione europea dedicato alle tecnologie digitali utilizzate dai bambini fino agli 8 anni dovrebbero fornire in un prossimo futuro conclusioni e orientamenti interessanti sull'educazione ai media e all'informazione.

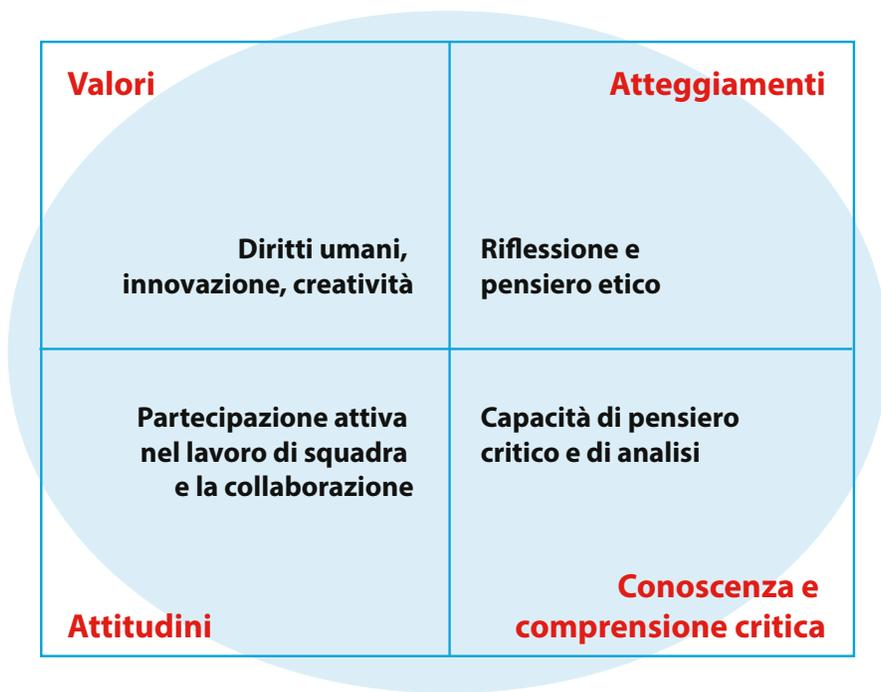
Sia quando sono immersi nei loro giochi online o quando guardano un video dopo l'altro, i bambini dovrebbero essere messi in condizione di comprendere le poste in gioco e le loro implicazioni potenziali. È indispensabile che siano messi in grado di comprendere il processo, di analizzarlo e di prendere da soli le buone decisioni; l'educazione ai media e all'informazione li aiuta a sviluppare tali competenze.

PER NON CONFONDERE L'EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE CON LA CITTADINANZA DIGITALE

Si confonde spesso la cittadinanza digitale con l'educazione ai media e all'informazione, dal momento che una delle diverse sfaccettature della cittadinanza digitale consiste nella capacità di valutare criticamente i media e le tecnologie, gli strumenti e l'informazione online. Mentre l'educazione ai media e all'informazione (EMI) ci permette di riflettere, con spirito critico, su tutti i media che ci circondano, la cittadinanza digitale significa vivere con tutte le tecnologie che ci circondano e saperle utilizzare in modo attivo e adeguato. I media, come le tecnologie, possono assumere numerose forme diverse, che talvolta si fondono in un'unica forma.

Piuttosto che utilizzare unicamente le competenze cognitive, emotive e sociali, è utile basare l'EMI anche su altre competenze legate ai media, tratte dal Modello delle competenze del Consiglio d'Europa per l'educazione ai media e all'informazione (Figura 9).

Figura 9: Educazione ai media e all'informazione -Competenze chiave per la cittadinanza digitale



COME FUNZIONA?

■ L'educazione ai media e all'informazione è la base per la comprensione dei media e del loro ruolo nella società. L'EMI permette ugualmente di acquisire alcune delle competenze essenziali che rendono possibile la riflessione critica, l'analisi, l'espressione di sé e la creatività che sono necessarie per i cittadini in una società democratica.

■ I cittadini possono consultare, analizzare, creare e consumare i media e l'informazione sotto diversi formati, dalla stampa scritta alla radio, dai video a internet. Imparare a servirsi correttamente di un motore di ricerca è importante per i cittadini digitali e, dopo avere trovato le informazioni, è necessario disporre di attitudini trasversali, quali la riflessione critica, per esplorare e confrontare le varie fonti talvolta divergenti disponibili online. La capacità di analizzare con spirito critico e poi di classificare le informazioni e di conservare quelle pertinenti può aiutare i cittadini digitali ad acquisire conoscenze su una vasta gamma di argomenti.



VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

Lo spirito critico è estremamente prezioso per i cittadini e soprattutto per i giovani, che devono anch'essi sapere risolvere problemi, trovare informazioni, farsi un'opinione, valutare le fonti di informazione, ecc. Visto il volume di dati e di informazioni vere e false disponibili online, l'EMI fornisce competenze del tutto essenziali.

Un messaggio può diventare virale in meno di un'ora e un'affermazione falsa può essere ripetuta fintanto che ha l'aria di essere vera. Di fronte a una tale velocità di diffusione, le persone dotate di adeguate competenze saranno maggiormente in grado di distinguere il vero dal falso, di porre domande e di cercare risposte tra tutto il materiale online.

I motori di ricerca hanno rivoluzionato il modo in cui cerchiamo contenuti online e le persone con competenze digitali devono essere in grado di comprendere che gli algoritmi non sono sempre neutrali. I motori di ricerca possono essere manipolati a scopi politici o di altro tipo e gli internauti dovrebbero sapere che è utile tenere conto anche dei risultati che non appaiono immediatamente nella ricerca tra i più popolari. Rispetto alle informazioni e soprattutto all'attualità internazionale, la parola d'ordine deve essere diversità. Gli algoritmi dovrebbero essere configurati in modo da fornire sempre punti di vista diversi sugli stessi eventi.

Infine, i giovani e, più generalmente, tutti i cittadini rischiano di credere erroneamente che se certe notizie sono delle "fake news", le altre devono per forza essere "vere". Perfino per le notizie corrette da un punto di vista fattuale, esiste un filtro editoriale che sceglie un evento tra infinita quantità di notizie su quanto succede nel mondo. Per attirare i lettori, gli organi di stampa cercano di rendere le notizie "accattivanti", sensazionali e semplici, e le trasformano gradualmente in "notizie spettacolari". Piuttosto che raccontare storie di fraternità e di solidarietà, preferiscono trattare gli incidenti gravi, le morti e le violenze. Ci si deve chiedere, a parte "l'accuratezza" dei fatti riportati, perché i media privilegiano le catastrofi. C'è qualcosa da guadagnare nel mantenere la gente in un continuo stato di ansia e paura? Che influenza hanno tali scelte sulle opinioni politiche? Che messaggi ideologici sottendono una notizia o un articolo peraltro fedele ai fatti?

SCHEDA INFORMATIVA 3

EDUCAZIONE AI MEDIA E ALL'INFORMAZIONE





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

■ Abbiamo bisogno di informazioni e, come è stato affermato, “il nostro cervello ha bisogno di informazioni per funzionare in modo ottimale”.²¹ Informazioni false o distorte possono avere un grande impatto sui nostri atti e le nostre reazioni. In una società democratica, l’onestà e l’integrità, lo spirito critico e la capacità di valutare le cose possono frenare il rischio di diffusione di informazioni false e disoneste.

■ Il rischio delle “fake news” e della diffusione di false informazioni aumenta grandemente man mano che si allarga nel mondo l’accesso all’informazione e alla comunicazione.

■ I cittadini, se sono ossessionati dalle fake news, rischiano di essere meno consapevoli dei rischi della propaganda, che è ugualmente problematica.

■ Sono sempre più numerose le persone che ottengono le informazioni direttamente su internet, in quanto fonte di notizie, e i contenuti digitali si diffondono talvolta molto rapidamente senza un’accurata verifica dei fatti.

■ I cittadini possono in tal modo fidarsi di informazioni inesatte, con conseguenze potenzialmente disastrose per le loro comunità e la società in generale.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

■ Le cinque Leggi dell’educazione ai media e all’informazione si ispirano alle cinque leggi della biblioteconomia, elaborate da S. R. Ranganathan nel 1931. L’UNESCO ritiene che questa educazione rientri in quella dei diritti umani e che le cinque leggi si applichino ai media, all’informazione e a tutti “i vettori della conoscenza”.

- ▶ Invitare gli allievi a leggere queste cinque leggi e a redigere un breve tema riguardante la loro vita online alla luce di queste leggi: <http://bit.ly/2wnA5IV>.
- ▶ Si possono ugualmente invitare gli allievi a osservare questo schema delle cinque leggi e a discutere se si sovrappone, si collega o è diverso rispetto alla loro vita o a quella della loro società: <http://bit.ly/2wsVjoT>.

■ Comunità e campagne online – Coinvolgere gli allievi in un progetto di ricerca, invitandoli a utilizzare i media digitali per studiare questioni di attualità a livello locale o di politica nazionale, con l’obiettivo di creare una campagna mirante a influenzare le comunità online. Incoraggiare gli allievi a appropriarsi del tema e a esprimere le loro opinioni in modo creativo tramite i media digitali.

■ Accesso, ricerca e valutazione critica– Invitare gli allievi a condurre alcune ricerche iniziali su un tema di attualità di loro scelta. Fare in modo che consultino

21. <https://en.unesco.org/themes/media-and-information-literacy>.

fonti diverse e utilizzino vari motori di ricerca e poi consultino la stampa scritta. Confrontare le differenze e le sfumature.

■ Social media e veridicità – Invitare gli allievi a esaminare gli account sui social dei loro atleti, attori o musicisti preferiti. Chiedere poi di confermare se le informazioni fornite sono vere, false o forse esagerate a scopi di marketing. Invitarli a ispirarsi a questa checklist in tre punti per decidere se quanto leggono è vero, falso, oppure enormemente esagerato.

■ Immaginare una settimana senza smartphone – Chiedere agli allievi quale potrebbe essere la loro capacità di valutare criticamente il mondo che li circonda senza lo smartphone e l'accesso diretto ai media. La mancanza di informazioni online li spingerebbe a cercare altrove le notizie? Oppure a smettere di informarsi?

■ Razzismo e nazionalismo – Distribuire due versioni di un articolo relativo a un atto di violenza. La prima potrebbe essere la versione "originale" che cita la nazionalità e l'origine etnica degli autori di questo atto di violenza, mentre la seconda versione potrebbe essere maggiormente incentrata sull'origine della vittima. Chiedere perché l'origine etnica o nazionale degli autori della violenza dovrebbe o meno essere citata nell'articolo e l'impatto che questo tipo di informazione ha sui lettori. Dopo un dibattito in classe, distribuire una sintesi delle conclusioni di certi ricercatori, quali Martin Daly, che stabilisce chiaramente, sulla base di ricerche scientifiche, l'esistenza di un legame tra la violenza e le disuguaglianze sociali. Spiegare come le disuguaglianze sociali possono determinare la violenza molto di più dell'origine etnica o della nazionalità (www.martindaly.ca/killing-the-competition.html).



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ Collegare l'educazione ai media e all'informazione alla cittadinanza digitale – È utile esaminare con una certa dose di scetticismo quanto si trova online e bisogna essere pronti a esercitare una riflessione critica. Cercare regolarmente delle opinioni e delle informazioni divergenti per evitare di diffondere miti o di credere a false affermazioni.

■ Il *Center for Media Literacy* offre risorse pratiche per aiutare a sviluppare, organizzare e strutturare degli esercizi in classe sull'educazione ai media (www.medialit.org/cml-medialit-kit). Chiedere agli allievi di selezionare degli articoli online e messaggi ricevuti personalmente e di rispondere poi alle seguenti domande:

- ▶ Chi ha creato il messaggio?
- ▶ Quali tecniche sono state utilizzate per attirare la mia attenzione?
- ▶ Quali stili di vita, valori e punti di vista sono presenti in questo messaggio, o assenti?
- ▶ Perché è stato inviato questo messaggio?
- ▶ Come potrebbe essere compreso da altre persone diverse da me?

■ Educazione ai media e all'informazione per gli insegnanti – L'UNESCO ha elaborato un programma di formazione (*Media and Information Literacy (MIL) Curriculum for Teachers*) destinato a trasmettere agli educatori di ogni tipo le principali competenze necessarie (conoscenze, attitudini e atteggiamenti) in materia di educazione ai media e all'informazione. Si concentra sugli approcci pedagogici necessari per permettere agli insegnanti di integrare l'educazione ai media e all'informazione nelle loro lezioni in classe (<http://bit.ly/2NaEW7i>).



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il manuale del Consiglio d'Europa (*Internet literacy handbook*) propone altri supporti pertinenti; consultare le schede informative 6 "E-mail e comunicazione", 10 "Ricerca di informazioni", 11 "Trovare informazioni di qualità sul web" e 22 "Ottenere assistenza".

■ L'UNESCO mira a favorire l'educazione ai media e all'informazione nella società tramite una strategia completa. Ha elaborato al riguardo un Modello di programma di formazione sull'argomento, rivolto agli insegnanti e delle Linee guida per la preparazione di politiche e strategie nazionali, tra altri progetti internazionali: <http://bit.ly/2MQT6gS>.

■ *Media matters in the cultural contradictions of the "information society" – Towards a human rights-based governance*: <http://bit.ly/2PyfPgW>.

■ Il saggio *Media Literacy Now* di Divina Frau-Meigs, pubblicato nel 2011, invita a stabilire dei ponti tra l'educazione ai media e all'informazione e la cittadinanza digitale, disponibile all'indirizzo: <http://bit.ly/2o5p3US>.

■ La *Global Digital Citizen Foundation* ha pubblicato un quaderno di attività e di giochi, the *Critical Thinking Workbook*, destinato a sviluppare lo spirito critico, disponibile all'indirizzo: <http://bit.ly/2BGUVO9>, che stimola gli studenti ad approfondire le loro ricerche e a non accontentarsi di tenersi al corrente su questo o quell'argomento.

■ L'UNESCO ha prodotto un Kit per l'educazione ai media, rivolto a genitori, allievi, insegnanti e professionisti in questo campo, contenente una visione completa dell'educazione ai media, mostrando in che modo è possibile partecipare maggiormente alle comunità politiche e culturali: <http://bit.ly/2P1scRc>.

■ *Be Internet Awesome* è un opuscolo che insegna ai giovani dai 9 agli 11 anni i concetti fondamentali della cittadinanza digitale e della sicurezza online, perché possano esplorare il web con fiducia (https://beinternetawesome.withgoogle.com/en_us).

■ Un esempio di cooperazione di Google con il ministero dell'istruzione: www.generazioniconnesse.it/site/it/fake-news/.

CAPITOLO 2

BENESSERE ONLINE



Benessere online

Il benessere è un concetto universale strettamente collegato alla cittadinanza, che dipende dalla nostra capacità di:

- ▶ realizzare tutto il nostro potenziale;
- ▶ affrontare le pressioni normali del nostro ambiente;
- ▶ lavorare e comunicare in modo produttivo e fruttuoso;
- ▶ dare un contributo positivo alla società.

Per riflettere sul benessere nel contesto della cittadinanza digitale, gli insegnanti, i genitori e i giovani troveranno utile conoscere la "Piramide dei bisogni di Maslow".²²

Figura 10: Piramide dei bisogni di Maslow



Questa piramide funziona in un certo qual modo come il Quadro delle competenze per la cittadinanza digitale del Consiglio d'Europa, poiché i giovani possono passare al livello superiore unicamente se soddisfano i requisiti del livello precedente. Le attitudini di base, quali ascolto, osservazione e cooperazione, ad esempio, sono le fondamenta per sviluppare le attitudini cognitive della conoscenza e della comprensione critica. Valori e attitudini collettive comuni, quali la giustizia, l'equità, l'uguaglianza e lo spirito critico ci permettono di soddisfare molti dei nostri bisogni in materia di autorealizzazione.

La tecnologia è intrinsecamente legata a quasi tutti gli aspetti della nostra vita quotidiana, per cui è essenziale che i cittadini siano costantemente consapevoli delle sfide che comporta e sappiano ricercare il buon equilibrio, per contrastare gli aspetti negativi del mondo digitale. È interessante notare che certi governi lungimiranti già ne tengono conto, come il Canada, la Germania o gli Emirati Arabi Uniti, che hanno istituito dei Ministeri della Felicità o del Benessere, comprendendo che per i cittadini diventa una priorità partecipare in modo attivo e positivo alle loro comunità online e offline.

22. A. H. Maslow (1954), *Motivation and personality*, Harper and Row, New York.



LA PAROLA AI GIOVANI

” Secondo me, la gente dovrebbe sentirsi libera di condividere le conoscenze e le opinioni senza timori. Ognuno dovrebbe avere il diritto di esprimersi, senza sentirsi oppresso psicologicamente da una società che lo discrimina.

Katie, 15 anni, Regno Unito



LA PAROLA AGLI INSEGNANTI

” L'importante è adattare le competenze digitali e la cittadinanza digitale a ogni fascia d'età. I bambini e i giovani hanno bisogno di acquisire delle competenze come il senso civico, la capacità di contestare lo status quo e di mettere in discussione quello che incontrano, vedono o ascoltano.

Insegnante, Riga



LA PAROLA AI GENITORI

” I genitori, gli insegnanti, la società, noi tutti coinvolti nell'educazione dei giovani dobbiamo unire i nostri sforzi e imparare a lavorare insieme. Formiamo un triangolo e i figli sono al centro.

Associazione europea dei genitori

” Sono preoccupato dall'impatto che il mondo digitale può esercitare sui contatti umani, la socialità, la salute fisica ed emotiva e dal disinteresse per le attività che non si svolgono sui social network, come lo sport, i giochi all'aperto, gli hobby, i club, la partecipazione alla vita locale, il rendimento e il lavoro scolastico. Sono convinto che, se utilizzati correttamente, i media online possono rappresentare uno strumento utile, ma occorre imparare a gestirli.

Genitore, Francia

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 4: **ETICA ED EMPATIA**



- ▶ Qual è il rapporto tra l'etica e l'empatia?
- ▶ Che ruolo può svolgere l'empatia nella mediazione e la ricerca della pace?
- ▶ Che ruolo può svolgere l'empatia nella cittadinanza digitale?

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 5: **SALUTE E BENESSERE**



- ▶ La tecnologia e la salute possono essere reciprocamente utili?
- ▶ Perché si dice che tra la tecnologia e il benessere bisogna trovare un buon equilibrio?

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 6: **PRESENZA E COMUNICAZIONE ONLINE**



- ▶ Quali saranno gli effetti del Regolamento generale Ue sulla protezione dei dati (RGPD) sulla presenza digitale?
- ▶ Quali sono le conseguenze delle sovrapposizioni delle comunicazioni online e sui social network?
- ▶ Cosa possono fare i giovani per creare fin dall'inizio la propria presenza online positiva?

AREA DI COMPETENZA 4

ETICA ED EMPATIA

” L’empatia è l’ossigeno indispensabile per mantenere vivi i rapporti tra gli individui

Heinz Kohut (1977)



L'etica è l'insieme dei principi morali che regolano il comportamento delle persone e le loro azioni. La si considera generalmente basata sulla distinzione tra quello che è visto come buono o cattivo in una determinata società o gruppo, ma nel mondo digitale i comportamenti accettati spesso si discostano dall'etica, e talvolta delle azioni ad essa contrarie sembrano essere tacitamente considerate accettabili. Prendiamo in particolare il caso del bullismo, in cui giovani (ma anche adulti) a volte insultano gli altri per essere approvati dai compagni. Inoltre, l'assenza di limiti nel mondo digitale permette di passare senza sforzi da un ambito sociale o da un gruppo all'altro e quanto è accettato come moralmente giusto in un ambito può essere ritenuto inaccettabile in un altro.

■ **L'empatia** è la capacità di comprendere o di percepire quello che prova un'altra persona all'interno del proprio contesto di riferimento, ossia la capacità di comprendere il suo punto di vista, la sua realtà e di mettersi nei suoi panni. Dal momento che ci porta a comprendere gli interessi, i bisogni e i punti di vista altrui, l'empatia determina i nostri comportamenti ed è un elemento necessario per costruire delle comunità basate sulla morale e l'etica. È il motore e l'essenza del cambiamento di prospettiva, determina come vediamo una persona o un gruppo e ha un impatto rilevante sul nostro modo di percepire gli altri e gli eventi della vita e di reagire. In questo senso, l'empatia "colora" la cornice etica trasmessa dalla famiglia e dalla società e consente a ciascuno di creare progressivamente il proprio filtro attraverso il quale analizzare con le diverse sfumature le impressioni ricevute, intraprendere azioni "buone" o utili o prendere certe decisioni.

■ L'empatia e l'etica sono al centro del modello di competenze del Consiglio d'Europa, poiché sono basate sulla comprensione del valore della dignità umana e dei diritti umani, sul rispetto degli altri, sul senso di responsabilità collettiva e su una solida conoscenza e comprensione critica di sé. Tali competenze, associate all'ascolto, all'osservazione e alla cooperazione, consentono a una persona di considerare la realtà sotto più angolazioni e di avvicinarsi agli altri in tutta la loro diversità. Daniel Goleman, autore di numerose pubblicazioni sull'intelligenza emotiva, descrive questo processo come "sintonizzarsi sulle emozioni dell'altro".²³ Sottolinea l'importanza di prestare attenzione alla comunicazione non verbale per captare lo stato emotivo e i punti di vista altrui e interessarsi attivamente alle loro preoccupazioni. È evidentemente più difficile comprendere il senso dei messaggi non verbali in un ambiente online. Inoltre, le ricerche sulla plasticità neuronale mostrano che l'iperstimolazione costante del nostro cervello determinata dall'alternanza rapida di suoni e di immagini su internet ha un impatto sulla nostra capacità di elaborare gli indizi più sottili e può rallentare lo sviluppo della nostra corteccia prefrontale che ci serve ad analizzare le potenziali conseguenze delle nostre azioni.²⁴

SVILUPPARE L'ETICA E L'EMPATIA NEL CORSO DELL'INFANZIA

■ L'etica e l'empatia si imparano solitamente dai genitori. Più il modo di pensare dei genitori si avvicina a quello della cultura dominante, meno i figli hanno motivo

23. D. Goleman (2011), *The Brain and Emotional Intelligence: New Insights*, More Than Sound, USA.

24. N. Carr (2010), *The Shallows: What the Internet Is Doing to Our Brains*, W. W. Norton & Co., New York.

di riflettere su questi valori. Tuttavia, quando i bambini cominciano ad andare, alla scuola dell'infanzia e poi alle scuole primarie, gli scambi con coetanei di ambienti diversi li mettono rapidamente di fronte ad altre realtà. Questo è d'altronde un aspetto importante del ruolo della scuola nel processo di socializzazione, dal momento che la diversità e l'integrazione di tutti gli alunni diventano punti di forza che arricchiscono e sviluppano le capacità dei giovani che si incamminano verso una cittadinanza digitale attiva.

■ L'etica e l'empatia non sono immutabili, ma evolvono man mano che i giovani cercano di capirsi tra di loro e, tramite le interazioni con i compagni, modificano reciprocamente il loro modo di vedere e di comprendere le cose. In seguito, i giovani a poco a poco ampliaranno la loro cerchia sociale e le loro fonti di informazione per includervi amici online e offline e strumenti e siti di social network e incontreranno quindi una gamma di punti di vista ancora più estesa, che continuerà a plasmare la loro etica e la loro capacità di empatia. I consigli premurosi e non invasivi dei genitori e degli insegnanti, idealmente fino all'inizio dell'adolescenza, svolgono un ruolo fondamentale in questo processo.

■ In questi ultimi anni, delle ricerche hanno ampliato le conoscenze sui processi neurali mediante i quali la mente umana comprende ed elabora le emozioni. L'empatia si spiegherebbe con l'attivazione di neuroni specchio che definiscono ugualmente la nostra capacità di "leggere i pensieri altrui" e di condividere le nostre emozioni.²⁵ Fin dalla più tenera età, attraverso gli scambi in famiglia, i bambini imparano a leggere lo stato emotivo degli altri e giungono ad adottare o a rispecchiare spontaneamente la reazione emotiva che si aspettano di vedere negli altri in una determinata situazione o in un contesto specifico. Pur non esistendo una misura affidabile dell'empatia,²⁶ le ricerche mostrano che le persone considerate molto empatiche hanno un cervello che dispone di neuroni specchio particolarmente attivi. Tali ricerche forniscono inoltre preziose conoscenze sull'autismo.

PERCHÈ L'ETICA E L'EMPATIA SONO IMPORTANTI PER LA CITTADINANZA DIGITALE?

■ L'empatia può essere utilizzata per suscitare o rafforzare comportamenti non etici. La paura o un forte stress, ad esempio, fungono da inibitori di un ormone (l'ossitocina), con l'effetto di diminuire la nostra capacità di empatia. Il che modifica quanto normalmente considereremmo conforme all'etica e spiega perché tali forti emozioni ci impediscono in genere di interagire in modo eticamente appropriato con gli altri. Per questo un vecchio detto dice: "la paura genera i pregiudizi". Recenti elezioni nazionali hanno mostrato che l'empatia poteva essere utilizzata impropriamente per suscitare comportamenti contrari all'etica: ad esempio, dei candidati,

25. R. Krznaric (2015), *Empathy: Why it matters, and how to get it*, Random House, UK.

26. *The Interpersonal Reactivity Index (IRI)* è l'unico strumento di misurazione pubblicato che consente una valutazione multidimensionale dell'empatia. Si basa su un questionario in 28 punti, suddiviso in quattro serie di sette domande che coprono le suddivisioni dell'empatia affettiva e cognitiva. M. Davis (1983), "Measuring individual differences in empathy: Evidence for a multidimensional approach" *Journal of Personality and Social Psychology* 44 (1), pp. 113-126. DOI:10.1037/0022-3514.44.1.113.

mostrando empatia nei confronti di persone razziste o sessiste, hanno indirettamente approvato tali tendenze per attirarsi dei voti. L'empatia può essere utilizzata per incitare a prendere le armi, può provocare violenze o anche aggravarle. Mentre una fotografia come quella della ragazzina vietnamita Kim Phuc ustionata dal napalm nel 1972, o quella del corpicino del bambino siriano ritrovato su una spiaggia nel 2017 hanno contribuito ad abbreviare una guerra o a suscitare l'indignazione dell'opinione pubblica di fronte a una situazione inumana, le immagini di James Foley decapitato dall'ISIS nel 2014 hanno provocato un'escalation della violenza militare.

Alcune ricerche indicano che il miglior modo per indebolire i pregiudizi razziali o di altro tipo consiste nell'avviare un dialogo aperto ed empatico con gli interessati. L'empatia svolge un ruolo essenziale nei processi di mediazione e di costruzione della pace, poiché amplia il nostro ambito di comprensione e aiuta a creare legami tra fazioni opposte. L'empatia, se è integrata negli approcci pedagogici rivolti sia ai giovani che agli adulti, contribuisce a stabilire un clima di maggior fiducia che aiuta a superare le difficoltà, ad accettare l'insuccesso, inteso come un mezzo per progredire, piuttosto che come un ostacolo e favorisce la conoscenza di sé. L'empatia facilita inoltre l'integrazione in un nuovo gruppo o di un nuovo contesto, poiché fornisce alle persone gli strumenti necessari per valutare la situazione ed agire in modo da essere accettati, pur restando fedeli ai propri valori. Le persone empatiche riescono più agevolmente ad avere una vita conforme alle loro norme etiche, senza dovere agire in modo diverso semplicemente per essere accettate dagli altri.

Nelle nostre società altamente tecnologiche, i giovani sono posti di fronte a un numero di possibilità, di ostacoli e di influenze che non esistevano per le persone vissute appena una generazione fa. Per aiutarli ad orientarsi in questa nuova realtà, l'empatia e l'etica offrono loro un'indispensabile "bussola morale", grazie alla quale potranno districarsi tra le difficoltà e i preconcetti che inevitabilmente incontreranno sul loro cammino.



COME FUNZIONA?

L'etica riguarda le relazioni, i contatti, l'attenzione al proprio benessere e a quello altrui e la capacità di discriminare quello che è accettabile da quello che non lo è nei contesti sociali ai quali apparteniamo. Richiede che sviluppiamo una coscienza ben informata e che siamo fedeli a quello che siamo e a quello che difendiamo. L'etica è un concetto dinamico, fondato sull'insieme delle competenze illustrate nel Quadro di riferimento del Consiglio d'Europa delle competenze per una cultura della democrazia, che evolve nel corso delle nostre esperienze, dei nostri dilemmi e ci permette di integrare vari punti di vista.

Lo sviluppo dell'etica e dell'empatia dipende, fin dalla più tenera infanzia, da numerosi fattori ambientali, tra cui in particolare lo stile di vita e le pratiche dei genitori. Si ritiene che l'affetto dei genitori e il loro ricorso o meno alle punizioni corporali abbiano una grande importanza,²⁷ ma, soprattutto, occorre che tutti i

27. C. Tisot (2014), "Environmental Contributions to Empathy Development in Young Children", Hong Kong.

giovani siano incoraggiati a riflettere sui loro sentimenti e a immaginare i punti di vista degli altri quando esplorano il mondo. Roman Krznaric, rinomato ricercatore e membro del team “*Greater Good*” presso l’Università di Berkeley negli Stati Uniti, avanza l’ipotesi che le persone empatiche abbiano in comune le seguenti sei abitudini e qualità,²⁸ da cui possiamo trarre ispirazione per aiutare i giovani di ogni età a sviluppare l’empatia e a comprendere meglio le questioni legate all’etica:

- ▶ sanno ascoltare e osservare;
- ▶ provano curiosità per le persone che non conoscono;
- ▶ cercano cosa hanno in comune con gli altri e rimettono in discussione i loro pregiudizi sugli altri;
- ▶ provano piacere a partecipare a giochi e attività che consentono loro di “vedere come vivono gli altri”;
- ▶ desiderano trasformare la società e forniscono il loro contributo per lanciare azioni collettive nelle quali tutti possano essere coinvolti;
- ▶ colgono ogni occasione per sviluppare la loro immaginazione e la loro creatività.



VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

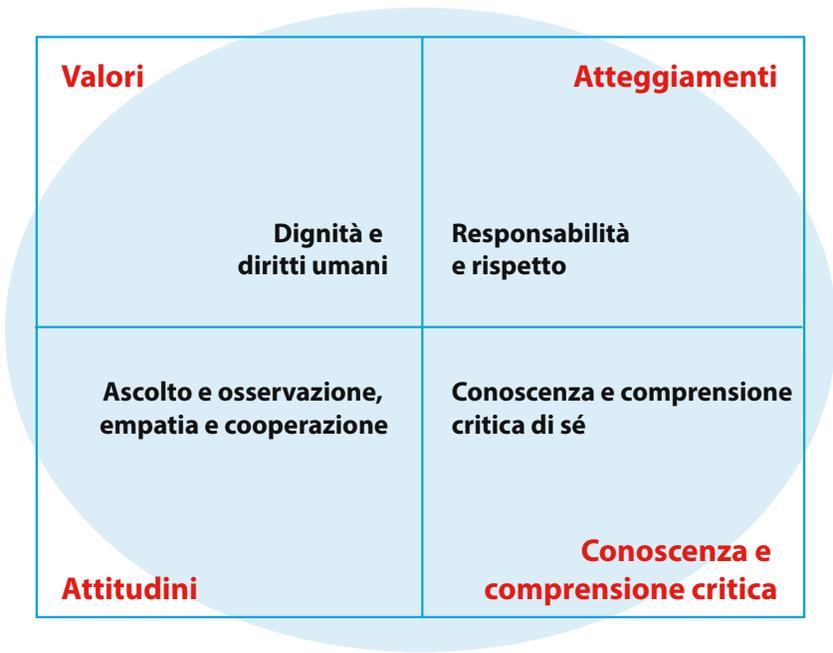
■ L’etica e l’empatia funzionano come “bussole morali” che orientano le attività e le discussioni dei giovani su argomenti personali o relativi alla società. Dal momento che offrono punti di riferimento validi per le diverse sfaccettature della vita, rappresentano degli strumenti essenziali per sviluppare l’efficacia personale e valorizzare la diversità culturale e l’apertura all’alterità e a diverse pratiche, credenze e visioni del mondo. Quando gli allievi sono sensibilizzati sul ruolo svolto dall’etica nel guidare i loro atti e hanno sufficiente empatia per guardare le cose da angolazioni diverse, sono maggiormente preparati a tollerare l’ambiguità e sono meno facilmente influenzati dai compagni, dai media e dalle tendenze. Sanno accettare il fatto che la coesistenza di molteplici punti di vista può essere un elemento di arricchimento e di stimolo, senza provare il bisogno di convincere o di convertire gli altri. Per questo, l’etica e l’empatia sono preziosi vettori di immaginazione e valide risorse per la soluzione dei problemi e l’autoapprendimento.

■ L’Università di Stanford, negli Stati Uniti, ha recentemente condotto un’indagine che ne sottolinea inoltre il valore pedagogico per gli insegnanti. Attraverso tre esperienze riguardanti circa 2.000 allievi a vari livelli di scolarità, è stato dimostrato che gli insegnanti formati ad adottare un atteggiamento empatico, piuttosto che punitivo, potevano dimezzare il tasso di assenteismo degli allievi.²⁹

28. R. Krznaric (2012), “*Six Habits of Highly Empathic People*”, *Greater Good Magazine*. Consultare al seguente indirizzo: <http://bit.ly/2Mtx2K0>.

29. B. Parker (2016), “*Teacher empathy reduces student suspensions*”, *Stanford News*, disponibile all’indirizzo: <https://stanford.io/2Lg0r4Z>.

Figura 11: Etica ed empatia– Competenze chiave per la cittadinanza digitale



SCHEDA INFORMATIVA 4

ETICA ED EMPATIA





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

■ Numerosi istituti scolastici e insegnanti tendono ad evitare di affrontare le questioni legate all'etica o all'empatia, ritenendo che non rientrino nell'ambito delle loro competenze, ma questo comportamento può avere un impatto negativo permanente sui futuri cittadini digitali. Se si considera, come sottolineato nella scheda informativa 2, che l'apprendimento non si limita ai risultati scolastici e dovrebbe preparare i giovani a "essere" e a "vivere insieme", è urgente integrare l'etica e l'empatia nei programmi scolastici, come pure nelle discussioni in ambito familiare.

■ Internet facilita gli incontri tra persone con certe affinità e il suo impatto sull'etica può essere significativo, quando aiuta gli scambi tra persone che fino a quel momento dissimulavano certi loro comportamenti rifiutati dalla società. Quando tali gruppi possono incontrarsi online e condividere le loro esperienze, la loro soglia di tolleranza si abbassa e incominciano a considerare accettabili certe pratiche devianti, visto che, dopo tutto, ci sono tante altre persone che si comportano come loro. Ne è un esempio il mercato estremamente lucrativo della pedopornografia; altri esempi sono l'incitamento all'odio e la radicalizzazione. I cittadini digitali devono comprendere l'importanza di restare fedeli ai propri valori e di mantenersi informati, e quindi di essere vigili, per evitare di abbassare il livello etico semplicemente perché "altri lo fanno". Una ricerca su contenuti specifici, effettuata per semplice curiosità, è rapidamente individuata dai filtri e meccanismi di profilazione dei social media e dei siti di notizie online e può condurre i giovani a incontri che possono rapidamente degenerare.

■ Le discussioni in classe e in famiglia devono affrontare i molteplici modi in cui si può utilizzare l'empatia per manipolare i comportamenti, provocare movimenti di "opinioni di massa" e convincere una persona ad aderire a valori che normalmente avrebbe ritenuto inaccettabili.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

■ Il sito *WebWeWant.eu* è stato recentemente arricchito da una pubblicazione creata da e per gli adolescenti, intitolata *Il mio benessere e il tuo: il rispetto comincia da me* (Mywellbeingand yours: Respect...beginswithme(www.schooleducationgateway.eu/en/pub/teacher_academy/teaching_materials/my-well-being-and-yours-respe.htm)). Propone una serie di attività per giovani dagli 11 ai 17 anni, miranti a promuovere la riflessione sulle loro interazioni con gli altri. Tratta di questioni quali, ad esempio, il bullismo, l'incitamento all'odio, la radicalizzazione e lo sviluppo dell'empatia.

■ *Moral Games for Teaching Bioethics* (<http://unesdoc.unesco.org/images/0016/001627/162737e.pdf>) spiega ai giovani le sfide della società in materia di bioetica, grazie a giochi che si possono praticare in piccoli gruppi o insieme a tutta

la classe. I capitoli introduttivi informano sugli obiettivi pedagogici dei giochi e sulle competenze che permettono di sviluppare.

■ Il sito *PlayDecide* (<https://playdecide.eu/playdecide-kits>), utilizzando le password “*environment*” e “*technology*” dà accesso ai suoi iscritti a due giochi: *Human Enhancement* e *Young People in the Media*, che incoraggiano i giovani a esplorare temi legati all’etica e a discuterne mediante giochi di ruolo. Il sito propone ugualmente altri giochi su oltre 30 temi, che vanno dalla moneta digitale, al potenziamento cognitivo, alcuni in altre lingue, oltre l’inglese.



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ Osservate con attenzione i modelli proposti sul sito *PlayDecide* (www.playdecide.eu) e aiutate un gruppo di allievi a creare il proprio gioco sulla cittadinanza digitale. Gli allievi sceglieranno i temi delle carte *Info* e *Issue*, e discuteranno dei vari punti di vista da prendere in considerazione per creare le carte *Storia*. Quando il gioco è finito, lo si potrà condividere mettendolo online sul sito *PlayDecide*, che è finanziato dalla Commissione europea.

■ Il Dr. Brené Brown, grazie a un breve video di animazione, mostra che ciascuno può creare reali legami di empatia, se sa accettare le proprie debolezze: www.youtube.com/watch?v=1Evwgu369Jw.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Consiglio d’Europa propone altri materiali pertinenti nel suo Manuale di educazione digitale (*Internet literacy handbook*); vedere la scheda informativa 21, Cyberbullismo, atti persecutori e atti di *trolling*.

■ *Empathy: Why it matters, and how to get it*, di Roman Krznaric (2015, Random House, Regno Unito), considera l’empatia come la chiave del cambiamento personale e politico e descrive gli strumenti, le piattaforme e gli ostacoli che la possono favorire o frenare. Il libro si basa sulle più recenti ricerche e sui lavori innovativi condotti sull’argomento a livello mondiale.

■ *The Shallows – What the Internet Is Doing to Our Brains* di Nicholas Carr (2010, W. W. Norton & Co., New York) studia gli aspetti etici della nostra “esistenza connessa” e l’impatto di internet su ogni aspetto della nostra vita quotidiana, dal funzionamento del nostro cervello alle questioni culturali e sociali. L’autore fornisce spiegazioni dettagliate e risponde alle domande dei lettori su: www.youtube.com/watch?v=lt_NwowMTcg.

■ Una recente pubblicazione del Consiglio d’Europa presenta una visione interessante delle cause e degli effetti del bullismo online e offline e dei metodi per porvi

fine: J.Richardson, M. Milovidov e R. Blamire (2016), *Bullying: perspectives, practices and insights*; Edizioni del Consiglio d'Europa, Strasburgo, disponibile sul sito: <https://go.coe.int/M8y1R>

■ L'iniziativa mondiale *YouTube Creators for Change* supporta i creatori che discutono di questioni di attualità e promuovono la necessità di una sensibilizzazione della tolleranza e dell'empatia sul loro canale YouTube. Questo programma mira a sensibilizzare sulle questioni affrontate e a dare maggiore spazio alle voci delle persone che possono servire da modello, perchè affrontano questioni sociali difficili.

AREA DI COMPETENZA 5

SALUTE E BENESSERE

” La più grande ricchezza
è la salute

Virgilio



UNA PANORAMICA DELLA SALUTE E DEL BENESSERE

Il tema della salute e del benessere comprende numerosi argomenti e solleva varie questioni, tra le quali, ad esempio, quando e come utilizzare le tecnologie, qual è l'impatto delle informazioni inaffidabili o distorte, il modo in cui le tecnologie modificano gli scambi quotidiani all'interno della famiglia o tra i cittadini. Per meglio comprendere l'influenza delle tecnologie digitali sulla capacità dei cittadini di partecipare, imparare e creare in modo positivo e responsabile, gli aspetti principali di questo tema sono stati suddivisi in tre categorie.

- ▶ Impatto socio-emotivo determinato dai cambiamenti nelle interazioni umane.
- ▶ Aspetti informativi, legati alla raccolta e al trattamento dei dati.
- ▶ Aspetti legati alla salute, dall'ergonomia ai consigli pseudo-medici che si trovano online.

QUAL È L'IMPATTO DELLE TECNOLOGIE SULLE INTERAZIONI UMANE?

Le tecnologie online hanno notevolmente modificato il nostro modo di interagire. Se, da un lato, bombardano costantemente il nostro cervello con suoni e immagini, dall'altro rendono più difficile la capacità delle persone di "leggere tra le righe". I messaggi non verbali, quali l'espressione del viso, il linguaggio del corpo, ecc. sono essenziali per la comunicazione, poiché facilitano la comprensione e riducono il rischio di malintesi. Esclusi gli strumenti di trasmissione della voce tramite protocollo Internet (VoIP, comprese le applicazioni come Skype e WhatsApp),³⁰ una buona parte degli scambi oggi, in particolare tra gli adolescenti, si riduce a suoni, icone e un linguaggio abbreviato.

Gli emoticon, ad esempio, offrono soltanto una gamma limitata di possibilità per precisare il senso di un messaggio o il tipo di comunicazione, che sono invece così importanti per sviluppare competenze di cittadinanza digitale, come l'ascolto, l'osservazione e l'empatia. In un mondo senza sfumature, una barzelletta o un malinteso possono degenerare rapidamente in conflitti, violenze o bullismo. A un altro livello, quando i giovani non sono in grado di cogliere le sfumature di una situazione, è molto più difficile per loro anticipare le conseguenze dei loro atti. Diventa pertanto fondamentale favorire lo sviluppo dell'analisi e dello spirito critico.

RISCHI DI UN'ECESSIVA QUANTITÀ DI INFORMAZIONI PER LA SALUTE E IL BENESSERE

La cacofonia di suoni e di immagini in cui siamo immersi oggi ha anche altri effetti sul benessere dei giovani e dei giovani, in particolare sulla loro capacità di elaborare le informazioni. Non soltanto le fonti delle informazioni sono spesso inaffidabili, ma gli utenti di internet sono costantemente seguiti e profilati dai motori di ricerca, che filtrano le informazioni che non "rientrano" nel loro profilo (vedi Scheda

30. Ugualmente chiamate Over-the-top Technologies (OTT).

informativa 9, "Privacy e sicurezza"). Pertanto, i giovani sono spesso privati della possibilità studiare un argomento sotto più punti di vista e possono essere rapidamente attirati da opinioni estremiste, come mostra l'aumento dell'incitamento all'odio, la radicalizzazione e posizioni tanto eccessive quanto disinformate.

■ Per complicare le cose, alcune ricerche fondate sulla base della IRM (*Magnetic Resonance Imaging*) hanno mostrato che un utilizzo anche moderato di tecnologie online può provocare un'ipertrofia di certe parti del cervello, a scapito dello sviluppo di altre. Il rischio è quello di un importante sottosviluppo della corteccia prefrontale, che potrebbe limitare la capacità dei giovani di anticipare le conseguenze dei loro atti. Insegnanti delle scuole materne e pedo-psicologi mettono inoltre in guardia sul notevole impatto delle tecnologie online sulle fasi dello sviluppo dei giovani molto piccoli, che può provocare una capacità di concentrazione ridotta, in particolare, e un ritardo nell'acquisizione di certe funzioni motrici.

ERGONOMIA E SALUTE

■ Oltre agli effetti provocati sulla salute e sul benessere da fenomeni quali il bullismo,³¹ l'incitamento all'odio e la radicalizzazione, l'uso eccessivo delle tecnologie può generare una serie di problemi fisici, da una cattiva postura o dalla mancanza di esercizio a un'alterazione dell'equilibrio quotidiano. Tali problemi rischiano ancora di essere aggravati dalla proliferazione di informazioni relative alla salute, spesso ingannevoli, che si trovano online e che richiedono un acuto spirito critico per distinguere il vero dal falso. Nell'epoca attuale dei "like" e dei "selfie", l'attenzione data al corpo e alla bellezza può rapidamente spingere i giovani a cercare su internet consigli nutrizionali, che possono accentuare disturbi alimentari, quali l'anoressia, o ad associarsi a gruppi giovani "con interessi simili" che li incoraggiano ad adottare comportamenti a rischio. Questi eccessi possono avere serie conseguenze sulla loro vita sociale, professionale e affettiva e quindi sul loro ruolo di cittadini attivi.



COME FUNZIONA?

■ Per quanto concerne la salute e il benessere digitali, l'essenziale è trovare il buon equilibrio e occorre per questo mobilitare tutta la gamma delle competenze digitali: i valori, gli atteggiamenti, le attitudini e la conoscenza e la comprensione critica. I giovani sviluppano tale equilibrio imparando ad ascoltare, osservare, cooperare e dimostrare empatia. Il benessere dipende in gran parte dal modo in cui i giovani percepiscono sé stessi attraverso lo sguardo degli altri, e quindi dalle loro interazioni con gli altri.

31. W. E. Copeland, D. Wolke, A. Angold e E. J. Costello (2013) presentano delle conclusioni sugli effetti duraturi del bullismo sulla salute e sulla ricchezza della vita sociale nel loro libro "Adult Psychiatric Outcomes of Bullying and Being Bullied by Peers in Childhood and Adolescence (*Bullying and Parasomnias: A Longitudinal Cohort Study*)", *JAMA Psychiatry* 70(4), pp. 419-426.

■ In questi ultimi venticinque anni, la società europea sembra avere riconosciuto la salute e il benessere come elementi essenziali della cittadinanza digitale e continua a sforzarsi di adeguare i sistemi educativi di conseguenza. Ciò presuppone di prendere in considerazione l'aspetto sociale, fisico, cognitivo e psicologico degli alunni, e non soltanto di valutare il loro rendimento scolastico. Presuppone inoltre di concentrarsi sia sull'individuo che sul gruppo.

■ In primo luogo, i nuovi orientamenti educativi intendono aiutare i giovani a sviluppare le loro capacità di ascoltare, di porre domande, di riconoscere i fenomeni sociali e strutturali, di rafforzare le loro capacità di empatia, di valorizzare la diversità ecc. Nella società odierna, la ben nota citazione "*Mens sana in corpore sano*" (attribuita generalmente al filosofo presocratico Talete) assume un nuovo significato, man mano che cogliamo l'importanza di controbilanciare gli effetti delle nostre vite online, avvinghiate ai loro supporti tecnologici, con una maggiore attenzione al concetto di benessere sociale.

■ Nel 2017, Il Commissario per l'infanzia per l'Inghilterra ha lanciato una campagna "*Digital 5 a Day*" (www.childrenscommissioner.gov.uk) per promuovere la salute e il benessere dei giovani e degli adolescenti online durante le vacanze estive. Ha indicato cinque tappe ben dettagliate che le famiglie e gli insegnanti possono adattare ai loro diversi contesti.

- ▶ Connettiti – in modo saggio, sicuro e non solo on line
- ▶ Sii attivo
- ▶ Diventa creativo
- ▶ Dona qualcosa agli altri
- ▶ Sii prudente

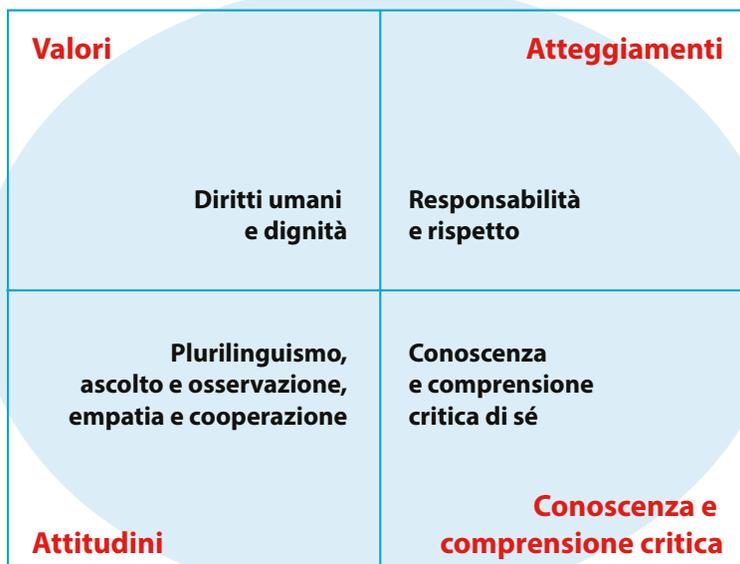


VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

■ La salute e il benessere sono il filo d'oro per lo sviluppo personale nel corso di tutta la vita. Come abbiamo constatato nella piramide dei bisogni di Maslow, riconosciuta come valida dalla maggior parte degli educatori di tutto il mondo, i giovani che non hanno soddisfatto i loro bisogni di base della piramide non saranno in grado di raggiungere l'autorealizzazione: tappa in cui potranno realizzare il loro pieno potenziale in quanto cittadini attivi, digitali o meno. La salute e il benessere dipendono dalla capacità di ascolto, osservazione, empatia e cooperazione di una persona, ma possono anche determinarla, e tali competenze sono gli elementi essenziali per ottenere abilità cognitive superiori, quali l'attitudine alla risoluzione dei problemi e dei conflitti.

■ Queste competenze, a loro volta, contribuiscono a favorire la comprensione di una persona e la sua capacità di esercitare i diritti fondamentali, la giustizia, l'equità e l'apertura alla diversità culturale, le visioni e le pratiche del mondo, che sono i capisaldi della democrazia e della giustizia. I cittadini la cui visione del mondo è negativa o limitata, per un'assenza di benessere, hanno meno possibilità di contribuire attivamente alla vita della società.

Figura 12: Salute e benessere – Le competenze chiave per la cittadinanza digitale



SCHEDA INFORMATIVA 5

SALUTE E BENESSERE





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

■ Tra i numerosi problemi e rischi etici legati alla salute e al benessere, i più importanti sono probabilmente l'impoverimento delle interazioni umane e la progressiva riduzione del nostro "campo di visione" imposta dalla bolla di filtraggio dei motori di ricerca. Entrambi questi fenomeni limitano la nostra apertura alla diversità culturale e la nostra capacità di interessarci ad altre convinzioni e altre visioni del mondo. Possono inoltre favorire la radicalizzazione, se il giovane non ha sviluppato sufficientemente il suo spirito critico e la sua capacità di analisi.

■ Un altro aspetto da prendere in considerazione è l'autostima. I social network si basano largamente sulla cultura del selfie, che consiste nello scattare e pubblicare online, continuamente, selfie e foto delle proprie attività, il che, a lungo andare, finisce per alterare la conoscenza e la comprensione critica di sé. Per le persone che scattano selfie e li postano per ottenere un gran numero di *like* (mi piace), la vita "reale" scompare, adattandola in funzione degli ideali e delle tendenze del momento. Così si perde il valore della diversità e, anziché dare forma a Internet, la società ne viene plasmata.

■ La conoscenza e la comprensione critica del linguaggio e le attitudini plurilinguistiche sono ugualmente indebolite, visto che i modi di espressione sono spesso ridotti a messaggi con un limite massimo di 140 caratteri con abbreviazioni e acronimi. La bassa percentuale di contenuti disponibili in alcune lingue impoverisce inoltre il linguaggio e le competenze linguistiche.

■ L'abuso delle tecnologie online a scapito di altre attività e il modo di interagire con gli altri provoca rischi fisici e mentali. Occorre sensibilizzare le famiglie e le scuole sull'impatto che le tecnologie online possono avere sulle fasi dello sviluppo fisico e mentale e sulla mancanza di sonno causata da un'eccessiva esposizione alla luce blu degli schermi.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

■ Lo sviluppo delle competenze sociali ed emotive è fondamentale per la cittadinanza digitale. Numerose attività che possono essere svolte in classe sono proposte dal sito ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>). Si trovano modelli di piani di lezioni, slideshow, un quiz e una gran quantità di informazioni per gli insegnanti.

■ Il sito *KidsHealth in the Classroom* (<https://classroom.kidshealth.org>) propone una vasta gamma di materiale didattico per preadolescenti e adolescenti, comprendente schede su temi che vanno dal funzionamento del corpo umano ai bisogni specifici dei giovani. Le attività sono accompagnate da una guida destinata agli insegnanti.

■ Si potrebbe lanciare insieme alla classe un programma di attività sul tempo passato sui social. Avviare un dibattito e una riflessione sul tempo che gli allievi

trascorrono online e su cosa imparano o sul valore sociale di tali attività. Invitarli a tenere un diario per qualche giorno, poi dividerli in gruppi, ciascuno dei quali dovrà elaborare una serie di principi per un utilizzo sano delle tecnologie a casa e a scuola. Appendere i risultati dei loro lavori in classe in un posto visibile e incoraggiare gli allievi a verificare ogni mese come stanno seguendo i principi da loro elaborati.

■ *Kiko e la mano* è una fiaba che aiuta i giovani tra i 3 e i 7 anni a comprendere che “il mio corpo è mio” e che ci sono buoni e cattivi segreti e buoni e cattivi modi di toccare un bambino: http://www.quinonsitocca.it/Default_it.asp



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ Non si devono trascurare i giochi da tavola, poiché sono mezzi istruttivi e divertenti per promuovere il benessere nella cerchia familiare e/o amicale. Forniscono ai giovani un’ottima occasione di sperimentare diversi parametri sociali in un ambito in cui, almeno per la durata del gioco, possono negoziare con gli adulti in condizioni di parità.

■ Sistemi di sostegno tra pari a scuola si sono dimostrati efficaci per creare un clima più amichevole in classe. Il progetto ENABLE (<http://enable.eun.org/resources>) propone un programma completo di formazione e di consigli destinato agli allievi che svolgono un ruolo di “supporto” e tutta una campagna e delle idee per attività da realizzare in classe, a scuola o in gruppo.

■ Il benessere e le tecnologie sono temi che dovrebbero essere esaminati dai giovani, dai genitori e dagli insegnanti. La comparsa regolare di nuovi dispositivi, sempre più perfezionati e appetibili, può offrire ai genitori l’occasione di controllare come funzionano e come sono utilizzati dai figli. I genitori e gli insegnanti devono essere consapevoli degli effetti potenzialmente dannosi sulla salute e sul benessere dei giovani di un utilizzo poco equilibrato delle tecnologie. Si potrebbe raggiungere un certo livello di benessere prestando attenzione all’equilibrio del bambino e fissando dei limiti alle sue attività, pur continuando a permettergli di utilizzare internet e le tecnologie e di mantenere i contatti sui social.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Consiglio d’Europa propone nel suo Manuale di educazione digitale (*Internet literacy handbook*) dei supporti relativi a queste tematiche: vedi le Schede informative 21 “Cyberbullismo: atti persecutori e atti di *trolling*”, 17 “Cittadinanza digitale” e 18 “La genitorialità positiva e proattiva nell’era digitale”).

■ *Bullying – perspectives, practices, insights*, pubblicato nel 2017 dal Consiglio d’Europa, fa il punto sulle ricerche e le esperienze di esperti in materia di lotta contro

il bullismo tra giovani in una dozzina di paesi. La pubblicazione indica una grande diversità tra gli approcci applicati con successo nel mondo, riguardanti in particolare i giovani più vulnerabili al bullismo per il loro aspetto fisico o per problemi psicologici, o per la loro situazione familiare.

■ La scrittura a mano, un mezzo per garantire la salute e il benessere? Recenti studi quantitativi e qualitativi condotti in Australia mostrano che la scrittura a mano ha un impatto significativo sul benessere individuale. A conclusione di un'esperienza condotta su 2.000 persone, si è constatato che quelle che avevano scritto a mano i loro pensieri, sentimenti o ricordi avevano possibilità 2 volte e mezzo superiori di sentirsi liberate dall'ansia, dalle paure e dalle loro inquietudini.

■ Lo studio rivela inoltre che le note manoscritte aiutano i genitori a instaurare un contatto migliore con i figli. La scrittura manuale permette alle persone di essere maggiormente consapevoli dei loro pensieri e sentimenti, il che è essenziale per mantenere uno spirito sano, poiché contribuisce a rafforzare gli aspetti positivi della vita e favorisce la riflessione. Un altro punto positivo è il fatto che, se non si perde l'abitudine di scrivere a mano, le generazioni presenti e future continueranno ad avere la capacità di consultare numerose fonti storiche molto importanti che sono manoscritte.

■ Non si conoscono ancora completamente gli effetti della scrittura in corsivo sul cervello, per cui sono necessari altri studi e ricerche prima di potere prendere una decisione sul suo futuro nelle aule scolastiche.

■ *"Digital Guidelines: Promoting Health Technology Use for Children"* contiene una sintesi delle raccomandazioni dell'*American Psychological Association*. Sono state rese più flessibili, e i genitori, come pure gli insegnanti, troveranno interessante adottare quelle che corrispondono meglio alla loro situazione o che funzionano meglio nelle loro comunità. Disponibili sul sito: www.apa.org/helpcenter/digital-guidelines.aspx.

■ Google ha lanciato un certo numero di risorse, quali *Family Link* in Europa, nel Medio Oriente e in Africa (EMEA), che consentono ai genitori di limitare il tempo che i figli passano davanti allo schermo, di approvare o di bloccare certe app e di sapere come sono utilizzate dai figli.

AREA DI COMPETENZA 6

PRESENZA E COMUNICAZIONE ONLINE

” Scrivi qualcosa che valga la pena di essere letto o fai qualcosa che valga la pena di essere scritto

Benjamin Franklin



Man mano che internet è entrato a fare parte della nostra vita, la nostra identità digitale ha acquisito una maggiore importanza. Visto che il modo di interagire con gli altri può avere effetti positivi o negativi su di noi o sugli altri, il fatto di essere in grado di creare e mantenere una presenza online sana e una comunicazione responsabile che non violi i diritti altrui è fondamentale per la cittadinanza digitale.

■ Agli inizi, la presenza digitale era uno strumento di marketing destinato a promuovere una persona, attirando traffico creando un'immagine positiva perenne di tale persona sul web. Per questo, occorreva conoscere l'arte dell'ottimizzazione per i motori di ricerca, la reputazione online, l'utilizzo dei social network, ecc. Oggi, la presenza digitale richiede qualità personali e interpersonali per costruire l'identità online, nonché competenze sociali e cognitive necessarie a tal fine.

■ La **presenza digitale** determina il nostro modo di essere presenti sul web e si estende alle qualità personali e interpersonali che ci aiutano a mantenere la nostra reputazione e la nostra identità digitali. Si può verificare la portata e la qualità della propria presenza digitale tramite una ricerca, digitando il proprio nome o altre informazioni personali su un motore di ricerca. In funzione delle informazioni comunicate, la nostra presenza digitale può essere negativa o positiva; può anche essere incrementata oppure ostacolata, a seconda delle attitudini sociali e cognitive di cui disponiamo per mantenere la nostra reputazione digitale.

■ La **comunicazione online** si riferisce alle idee, alle immagini, ai video e alle informazioni che scambiamo con altri nello spazio virtuale. Evidentemente, tali tipi di comunicazione esistono anche offline e la comunicazione online può sovrapporsi a quella del mondo reale o viceversa. In questa scheda ci concentriamo unicamente sulla comunicazione online.

LA PRESENZA E LA COMUNICAZIONE ONLINE EVOLVONO CON LE TECNOLOGIE

■ Esattamente come la presenza digitale, anche la comunicazione online può essere positiva o negativa, ma qui poniamo l'accento sulla capacità di comunicare e di interagire con gli altri in modo sicuro e responsabile. Le competenze necessarie per creare comunicazioni digitali positive dipendono inoltre dalle nostre attitudini sociali e cognitive al momento di creare il messaggio. Considerata la natura delle comunicazioni online e il fatto che possono essere viste, condivise e diventare virali, l'ideale sarebbe che la nostra comunicazione online possa essere utile, per quanto possibile, alla società e alle comunità virtuali.

■ Le nuove tecnologie, le piattaforme di social network e internet continuano la loro rapida evoluzione, contribuendo a fare evolvere e a trasformare la presenza e la comunicazione digitali. Le interazioni e gli scambi in presenza possono sembrare talvolta ridotti in certe circostanze, ma numerose imprese di conferenze online confermano che molti di noi continuano a preferire gli scambi "a tu per tu" sia nella vita professionale che personale.

■ Con la trasformazione delle tecnologie, si assiste anche alla comparsa di nuove forme di comunicazione, quali la realtà virtuale (RV) o la realtà aumentata (in inglese

“Augmented Reality”, abbreviato in AR). Nella realtà virtuale, l’utente interagisce in un ambiente digitale che simula una situazione reale o immaginaria, mentre nella realtà aumentata, degli elementi generati dal computer vanno ad aggiungersi alla realtà esistente, in modo da moltiplicare le interazioni possibili con essa e renderle più significative per l’utente. Entrambe queste realtà possono modificare il nostro modo di comunicare. L’esperienza immersiva offerta dalla VR e dalla AR può essere regolata in modo che ogni persona percepisca la realtà diversamente. Questa nuova dimensione offre un’esperienza sociale e personale su misura.

PRESENZA DIGITALE, PROTEZIONE DEI DATI E PRIVACY

■ Tutti i cittadini dovrebbero sapere in che modo tutelare la loro identità digitale e i loro dati personali e conservare, se ci riescono, un minimo di privacy. Utilizzando lo spirito critico e tramite semplici ricerche, i cittadini digitali dovrebbero potere modificare i parametri relativi alla privacy nella maggior parte dei siti e delle app, al fine di conservare un’identità digitale positiva (vedi Scheda informativa 9 per maggiori informazioni sulla protezione dell’identità digitale).

■ Il Regolamento generale sulla protezione dei dati, in vigore nell’Unione europea dal 2018, dovrebbe consentire alle persone di avere un maggior controllo sui loro dati e la loro privacy e permettere loro di controllare la loro presenza digitale come ritengono opportuno.



COME FUNZIONA?

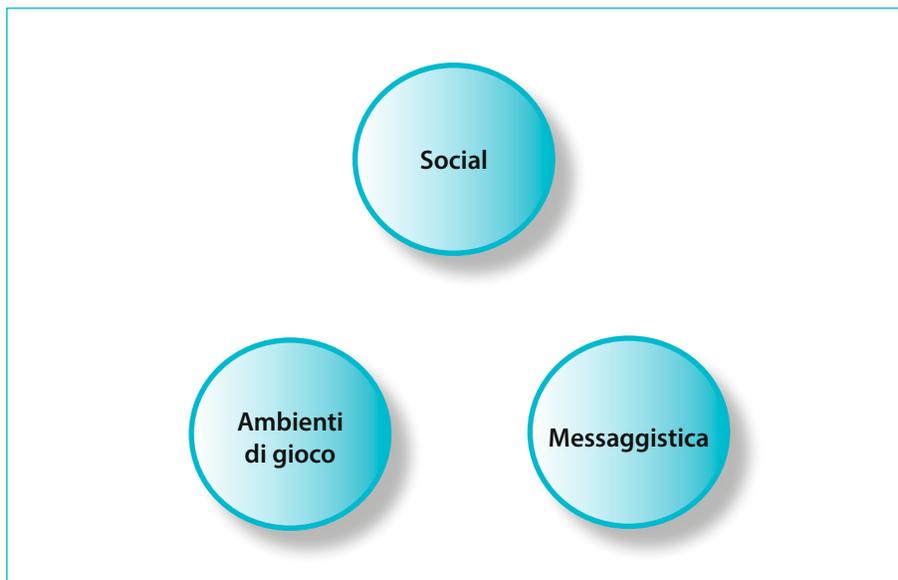
■ La presenza digitale può essere creata direttamente o indirettamente. È possibile creare direttamente un account, caricare contenuti, immagini o dati. La presenza digitale indiretta è invece creata da coloro che hanno visualizzato una foto postata da te o hanno scaricato le tue informazioni e le hanno diffuse o hanno postato informazioni su di te. Molte piattaforme online ti informano quando un utente ti visualizza e ti identifica, e puoi accettarlo o rifiutarlo.

■ Le tecnologie della comunicazione offrono numerosi mezzi e metodi di comunicazione, dai più semplici ai più complessi e i media digitali hanno esteso le nostre possibilità di comunicazione (Figura 13). Le comunicazioni hanno ampiamente superato le interazioni faccia a faccia e offline e possono assumere una varietà di forme online. Gli utenti possono ora comunicare uno a uno, uno a molti o molti a uno. I metodi di comunicazione sono svariati e possono comprendere:

- ▶ le chat (termine informale che designa le comunicazioni interattive che avvengono su uno spazio di discussione dedicato)
- ▶ la messaggistica istantanea (tipo di chat online con invio di brevi testi in tempo reale)
- ▶ SMS

- ▶ e-mail
- ▶ *voice over IP* (VoIP) voce tramite protocollo Internet, che rende possibili le conversazioni telefoniche sfruttando una connessione internet
- ▶ i social network
- ▶ i podcast
- ▶ la realtà virtuale e la realtà aumentata
- ▶ gli ambienti di gioco.

Figura 13: Modi di comunicazione online



■ Si è assistito all'emergere di una nuova tendenza, ossia la capacità delle persone di comunicare tramite numerosi di questi modi e media in modo simultaneo. Ad esempio, si può inviare un messaggio di chat mentre si è impegnati in un videogioco, oppure utilizzare un social network in cui si incontrano altri giocatori e scambiare messaggi sul proprio punteggio mentre si gioca.

■ Tra i numerosi metodi di comunicazione, gli utenti possono adottare l'opzione che procura loro più vantaggi. Tra questi vantaggi, possiamo citare la distanza ridotta tra le persone, la possibilità di stringere contatti con persone al di fuori della cerchia immediata di conoscenti, la condivisione di informazioni e di risorse e via dicendo.

Alcune riflessioni per comunicare in modo positivo

- ▶ Tutto quello che si posta, si invia o si scarica online lascia delle tracce digitali (simili alle impronte sulla sabbia).
- ▶ Riflettere prima di inviare un messaggio, indipendentemente dal suo contenuto. Talvolta quello che ci sembra positivo può essere mal interpretato.
- ▶ Mantenere confidenziali tutte le informazioni che ci riguardano, in particolare le foto che possono rivelare l'identità, la residenza o il sesso.

- ▶ Rispettare il materiale che si utilizza e ricordarsi che se si utilizzano i server della scuola o del proprio datore di lavoro, le nostre comunicazioni potrebbero non essere private.
- ▶ Cercare le opzioni che consentono di definire il periodo in cui i nostri contributi online resteranno visibili. È molto probabile, ad esempio, che a 16 anni ci si possa sentire imbarazzati da foto o pareri postati a 10 anni.



VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA VALUE

La presenza e la comunicazione online sono preziose per i cittadini digitali, poiché li mettono in grado di creare e mantenere la loro reputazione e avere interazioni positive online.

È essenziale per i cittadini digitali sapere gestire la propria identità e la propria impronta digitali.

Molti sostengono che le comunicazioni online non sostituiscano le conversazioni telefoniche e faccia a faccia, ma che completino le comunicazioni tradizionali.

Figura 14: Presenza e comunicazione online – Competenze chiave per la cittadinanza digitale

Valori	Atteggiamenti
Diritti umani e dignità	Responsabilità, rispetto, senso civico e apertura
Ascolto e osservazione, empatia e cooperazione	Conoscenza e comprensione critica di sé, del linguaggio e della comunicazione
Attitudini	Conoscenza e comprensione critica

SCHEDA INFORMATIVA 6

PRESENZA E COMUNICAZIONE ONLINE





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

La presenza e la comunicazione online forniscono mezzi innovativi per dialogare e interagire con gli altri. Tuttavia, per quanto attraenti possano essere, gli strumenti tecnologici possono rappresentare seri rischi, di cui bisogna tenere conto, quali ad esempio:

- ▶ accesso non autorizzato al tuo account e-mail;
- ▶ possibili malintesi provocati dai tuoi messaggi scritti o da foto e immagini, emoticon o emoji;
- ▶ invio massivo di e-mail da parte di autori di frodi, phishing, truffe e altri tipi di reati informatici;
- ▶ le *chat room* (spazi di discussione) dovrebbero essere utilizzate in maniera responsabile e adattata all'età.

Tra gli aspetti indesiderati delle comunicazioni digitali si possono includere il cyberbullismo, gli atti di *trolling*, lo *stalking* online o perfino il *phubbing* (atto di snobbare qualcuno continuando a consultare il proprio smartphone mentre l'altra persona ti sta parlando).

Per conservare una presenza digitale positiva, si consiglia di:

- ▶ creare più account e-mail per diverse utilizzazioni, quali l'iscrizione sui social network o gli acquisti online. Non si tratta di una pratica fraudolenta e può contribuire a proteggere la tua privacy.
- ▶ rispettare la "*netiquette*" (le regole di buon comportamento di un utente di internet) e pensare ai propri destinatari. Fare attenzione alle e-mail che si inviano e al loro contenuto, come pure al loro volume.
- ▶ ricordare che, in genere, è meglio pensarci due volte prima di scrivere in un'e-mail o mettere online una frase che non avremmo osato pronunciare in pubblico.

Per conservare delle comunicazioni digitali positive, si consiglia di:

- ▶ ricordare che, anche quando si utilizzano diverse piattaforme o giochi, gli scambi che si hanno con gli altri sono in realtà delle comunicazioni online.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

Ricerche su Google e avvisi – Chiedere agli allievi di fare una ricerca su Google digitando il loro nome. Quando trovano le pagine che li riguardano, invitarli a cliccare sulle immagini per meglio comprendere l'importanza e la qualità della loro presenza digitale. Invitarli infine a cliccare su eventuali link per scoprire la loro "presenza video online".

A seconda dei risultati, gli allievi potranno decidere di eliminare certe informazioni o di rafforzare i loro contenuti positivi online.

■ **Fare una cernita dei propri contenuti sui social** – Se gli allievi dispongono di account sui social, invitarli a passarli in rassegna uno per uno. Dovranno esaminare le informazioni contenute negli account social: l'immagine trasmessa corrisponde alla realtà? Farebbe loro piacere se tali informazioni o immagini fossero visualizzate da membri della famiglia o da futuri datori di lavoro? In caso negativo, suggerire di eliminare i dati indesiderati.

■ **Indirizzi elettronici**– Se gli allievi hanno un indirizzo elettronico, invitarli ad esaminare le impostazioni di sicurezza per rendere più sicuro il loro account e proteggere la loro presenza digitale. Verificare che gli indirizzi elettronici degli allievi non contengano dati personali che consentano di identificarli e consigliare di usare se possibile un nickname o un avatar.

■ **Comprendere la propria impronta digitale** – Mostrare agli allievi più giovani questo video di otto minuti sull'impronta digitale: www.youtube.com/watch?v=Ro_LLrg8rGg. Chiedere loro di suggerire idee su come ridurre le loro tracce online.



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ Gli studenti utilizzano sempre maggiormente le chat di gruppo per scambiarsi informazioni sui compiti e restare in contatto con i compagni di scuola. Gli insegnanti possono avvalersi di questa forma di comunicazione ormai familiare, aggiungendovi un elemento pedagogico. Ecco alcune idee:

- ▶ discussioni in tempo reale sugli eventi in corso
- ▶ interventi educativi e di sostegno
- ▶ giochi pedagogici interattivi
- ▶ ricerche di gruppo
- ▶ creazione di una comunità online
- ▶ creazione di poster, presentazioni o diagrammi in tempo reale.

■ Tenere presente che, grazie alle tecnologie digitali, gli insegnanti e gli studenti sono in grado di avere scambi al di fuori dell'aula scolastica. Fare una sessione di brainstorming con gli studenti riguardo ai loro strumenti tecnologici preferiti per la comunicazione e la collaborazione. Trovare un modo per inserire i temi legati alla cittadinanza digitale in questa sessione di scambi di idee.

■ *Through the Wild Web Woods* è un gioco online proposto dal Consiglio d'Europa per insegnare ai giovani fino ai 10-11 anni le basi della sicurezza su internet, della responsabilità e dello spirito civico, in un ambiente divertente ispirato alle favole. È disponibile in 14 lingue. È stato elaborato con il sostegno e nello spirito della campagna del Consiglio d'Europa "Costruire un'Europa per e con i giovani": www.wildwebwoods.org/popup_langSelection.php.

■ Il Manuale di educazione digitale (*Internet literacy handbook*) è una guida per gli insegnanti, i genitori e gli allievi su come utilizzare al meglio le possibilità offerte da internet, proteggere la propria privacy sui siti e i social e molte altre informazioni: <https://edoc.coe.int/en/internet/7515-internet-literacy-handbook.html>.

■ Il progetto *Digital Citizenship Roadshow* mira a sviluppare in tutta Europa un modello comune di competenze nel campo della conoscenza di internet e della sicurezza online, destinato a trasmettere ai giovani internauti le capacità necessarie per garantire la loro sicurezza online, diventare cittadini digitali e migliorare la loro resilienza di fronte a comportamenti antisociali, all'odio e all'estremismo online. I workshop sono gestiti a livello nazionale da esperti in materia di partecipazione giovanile e da organizzazioni partner, con il sostegno di ambasciatori o YouTuber popolari che svolgono il ruolo di "ospiti".



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il manuale del Consiglio d'Europa *Internet literacy handbook* propone altri supporti relativi a queste tematiche. Consultare le schede informative 2 "Presenza online e il cloud", 3 "Web 2.0, 3.0 e più", 4 "Blog e vlog", 5 "Internet in mobilità", 7 "Chat e messaggistica", 8 "Social network e condivisione sociale", 23 "Internet of things" e 26 "Sei il prodotto? Big data, data mining e privacy".

■ La Commissione europea propone un glossario completo sulla presenza e la comunicazione online, accompagnato da una panoramica degli enti che sono coinvolti sull'argomento in Europa: https://ec.europa.eu/eurostat/cros/a-to-z_en.

■ S. Turkle (2015), *Reclaiming Conversation: The Power of Talk in a Digital Age*,

■ Penguin Press, New York.

■ d. boyd (2014), *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*, Università di Yale, New Haven.

■ Il blog *Project tomorrow* (<http://blog.tomorrow.org/>) intende "preparare gli studenti di oggi a diventare gli innovatori, i leader e i cittadini impegnati di domani".

■ *Write the world* (<https://writetheworld.com>) è una comunità globale che permette agli alunni in tutto il mondo di condividere tra loro i messaggi che scrivono e di scoprire cosa significa essere umano esplorando l'umanità degli altri.

■ *Touchable Earth* (www.touchableearth.org) è un'app destinata a fornire fonti di informazione sul mondo e la cittadinanza ai preadolescenti. "*Touchable Earth* è la prima app grazie alla quale dei giovani insegnano il mondo ad altri giovani. È costituita interamente da brevi video realizzati da ragazzi in età scolare e promuove la tolleranza sulla differenza di genere, le culture e le identità diverse".

I diritti online

Oggi, oltre 250 milioni di persone utilizzano quotidianamente internet soltanto in Europa. Condividono sempre più dati personali, sia sui social che utilizzando i videogiochi, facendo acquisti online o completando formulari scolastici o amministrativi.

■ In questa nostra epoca digitale, in cui tutto cambia sempre più rapidamente, i cittadini devono ora più che mai conoscere i loro diritti e difenderli online. I dati e l'identità personale sono ormai diventati mera merce e occorre pertanto proteggerli da una serie di rischi online, quali la divulgazione non autorizzata, il furto di identità, le violenze verbali online, per citarne solo alcuni.

■ La protezione della privacy e dei dati personali è un diritto fondamentale e, dopo il 2018, il Regolamento generale sulla protezione dei dati dell'Unione europea (GDPR) consente ai cittadini un maggiore controllo sui loro dati. Alcuni di questi nuovi "diritti" non erano applicabili, o non erano necessari prima del ruolo predominante assunto da internet nella nostra vita. Ad esempio:

- ▶ la "portabilità", ossia il diritto di chiedere il trasferimento dei propri dati personali a un altro provider di servizi, quando, ad esempio, si cambia telefono oppure operatore di piattaforma social;
- ▶ il "diritto all'oblio", ossia la possibilità di chiedere la cancellazione dei propri dati personali se non si desidera più che sia effettuato il loro trattamento e quando non esiste più nessuna ragione legittima perché l'azienda li conservi;
- ▶ il diritto di ricevere informazioni chiare e comprensibili;
- ▶ l'adattamento delle informazioni ai giovani, in modo che siano espresse in termini chiari e comprensibili e sostituiscano le condizioni d'uso lunghe e complicate che spesso nessuno legge fino in fondo.

■ Internet ha notevolmente rafforzato altri diritti umani fondamentali e i diritti dell'infanzia. La libertà di espressione, ad esempio, non è mai stata così facile da esercitare. Ognuno di noi, se lo desidera, può trasformarsi in giornalista e pubblicare dei testi rivolgendosi a un vasto pubblico. Il che comporta, però, una grande responsabilità, poiché siamo chiamati a rispondere dei nostri atti e delle nostre parole, anche se internet dà talvolta l'illusione che ci si possa nascondere dietro l'anonimato.

■ L'articolo 12 della Convenzione internazionale delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia (UNCRC) afferma il diritto dei giovani di conoscere i loro diritti e di poterli difendere e promuovere. Le schede informative qui di seguito contengono informazioni più dettagliate sui nostri diritti online.



LA PAROLA AI GIOVANI

” Vogliamo essere ascoltati e partecipare alle decisioni che potranno determinare il nostro futuro.

Joao, 17 anni, Portogallo

” I giovani sono particolarmente esposti al rischio di essere vittime degli hacker perché condividono spesso più informazioni personali sui social media.

Sofie, 16 anni, Belgio



LA PAROLA AGLI INSEGNANTI

” Oggi i giovani non possono immaginare la loro vita senza internet, che offre loro tante straordinarie opportunità. Vogliono però al contempo sentirsi al sicuro. Un aspetto della sicurezza è la protezione della vita privata. Tutti dovrebbero sapere come postare e condividere messaggi e agire in modo responsabile su internet.

Evangelia, Grecia



LA PAROLA AI GENITORI

” Si suppone che i genitori conoscano i loro diritti e abbiano la capacità di aiutare i figli a comprenderli, ma non è sempre così. I genitori hanno bisogno di essere aiutati con alcuni semplici consigli.

Associazione europea dei genitori

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 7: **PARTECIPAZIONE ATTIVA**



- ▶ In che modo gli studenti possono essere attivi online rispettando i diritti umani e le libertà fondamentali?
- ▶ In che modo le scuole possono favorire una partecipazione attiva online?

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 8: **DIRITTI E RESPONSABILITÀ**



- ▶ Qual è la regola d'oro per diritti e responsabilità per ogni piattaforma, sito web, app e dispositivo?
- ▶ Come il GDPR aiuta gli studenti a esercitare i loro diritti e responsabilità?

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 9: **PRIVACY E SICUREZZA**



- ▶ In che modo gli studenti possono tutelare efficacemente la loro vita privata?
- ▶ In che modo i vari attori possono rendere sicuri gli ambienti online?

CHECKLIST SCHEDA INFORMATIVA 10: **CONSAPEVOLEZZA DEL CONSUMATORE**



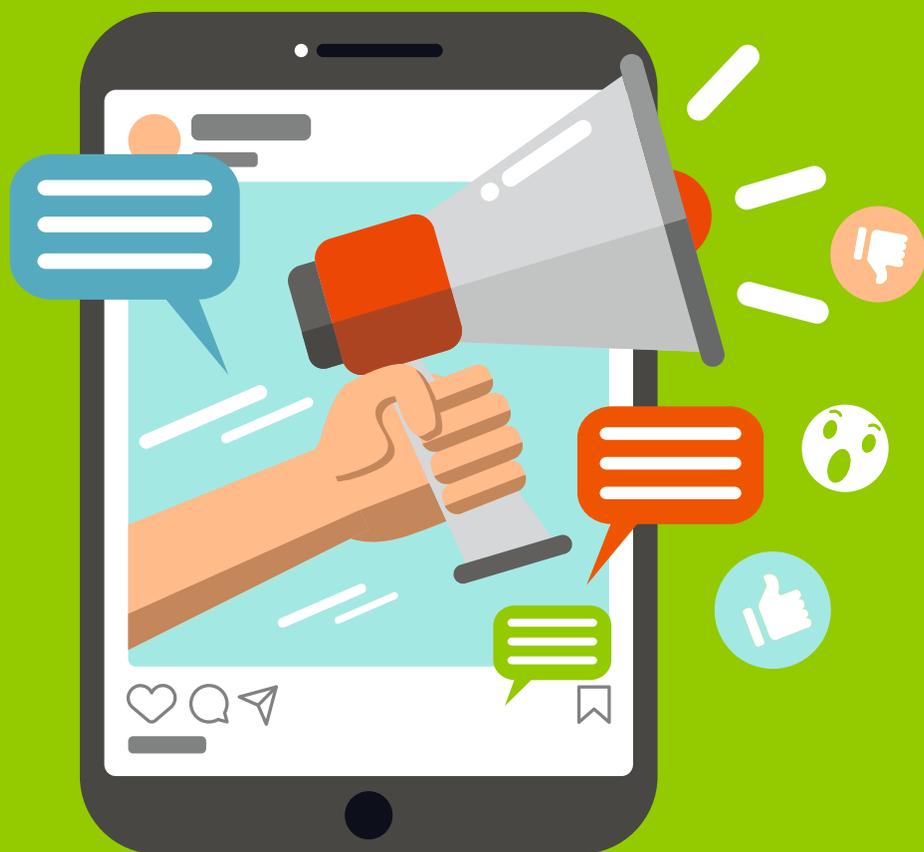
- ▶ Perché è necessario che gli studenti si interessino ai risvolti economici del digitale?
- ▶ Visto che l'e-commerce si diffonde sempre di più nella società, in che modo gli studenti possono proteggersi per godere dei suoi vantaggi?

AREA DI COMPETENZA 7

PARTECIPAZIONE ATTIVA

” Il primo criterio di una democrazia è la possibilità per ciascuno di noi di agire come vuole, a condizione di non danneggiare la vita o i beni altrui

Mahatma Gandhi



Per partecipare attivamente e in modo positivo alla cultura democratica del proprio paese, un cittadino deve disporre di un buon livello di autoconsapevolezza ed avere la capacità di tenere conto dell'ambiente in cui vive.

La partecipazione attiva online può rivelarsi difficile per certe persone, poiché non tutti ritengono che sia un vantaggio affermare le proprie opinioni e condividerle con gli altri. Gli internauti hanno tuttavia il diritto di esprimere liberamente i loro pareri e punti di vista, a condizione di rispettare i diritti e le libertà altrui.



COME FUNZIONA?

La partecipazione attiva online ricalca piuttosto da vicino i diritti e le libertà fondamentali sottolineati nella Guida del Consiglio d'Europa sui diritti umani degli utenti di internet.

- ▶ Accesso e non discriminazione
- ▶ Libertà di espressione e di informazione
- ▶ Libertà di riunione, di associazione e di partecipazione
- ▶ Protezione della vita privata e dei dati personali
- ▶ Istruzione e conoscenze generali
- ▶ Informazioni e contenuti adatti bambini e ai giovani
- ▶ Rimedi e ricorsi efficaci.

Le motivazioni per una partecipazione attiva possono essere diverse, ma i comportamenti online si spiegano in parte con la ricerca di efficacia personale, di riconoscimento e di senso di appartenenza. Numerosi utenti di internet desiderano partecipare per fare cambiare le cose, fare la differenza (dimostrare a sé stessi di essere efficaci). Altri possono sentire il bisogno di condividere i loro saperi e le loro conoscenze con le comunità online (ed essere quindi apprezzati). Altri ancora, desiderano semplicemente sentirsi parte di una comunità con interessi affini.

FORME MINIMALISTE DI PARTECIPAZIONE ONLINE

La forma "minimalista" di partecipazione online ha portato a coniare alcuni termini nuovi, quali "slacktivism", dall'unione del verbo "to slack" (oziare) e della parola "activism" (militantismo), per indicare, criticandolo, il tipo di partecipazione di coloro che si accontentano di firmare petizioni online o di mettere dei "mi piace" o condividere messaggi di contenuto politico. Questo termine di "attivismo per i pigri" ("slacktivism") sottintende che "le persone che sostengono una causa soltanto con piccole azioni che non richiedono sforzi non sono veramente impegnate o a favore del cambiamento".³²

La partecipazione attiva online, come del resto quella offline, può essere influenzata dalla provenienza degli utenti. Visto che l'inglese è la lingua dominante sul Web, può rispecchiare maggiormente le opinioni del mondo anglofono, piuttosto

32. http://data.unaids.org/pub/outlook/2010/20100713_outlook_ataids_en.pdf.

che quelle degli internauti di altri paesi. Certi studi mostrano che la partecipazione attiva online è dominata da individui maschi, bianchi, istruiti e che può escludere altri utenti, quali le donne, le minoranze o le persone con disabilità. Tuttavia, numerosi movimenti hanno incominciato a utilizzare internet per esprimere malcontento e insoddisfazione per lo status quo e per cercare di cambiare le cose.

■ Al momento in cui scriviamo il presente manuale, #BlackLivesMatter, #MeToo e #autismspeaks sono tre esempi tra molti altri di partecipazione attiva online che fanno la differenza e generano veri cambiamenti. Una delle sfide della partecipazione online è quella di evitare che possa riprodurre modelli di anarchia e di olocrazia che i nostri sistemi giuridici e giudiziari attuali si sono sforzati di temperare e disciplinare, nel “mondo reale”. Numerose persone possono certo avere un comportamento scorretto online, ma non ci sarà giustizia, se tutti gli scambi sul web degenerano in lapidazione digitale.

SVILUPPO PERSONALE

■ La partecipazione a una comunità, che sia online oppure offline, è un elemento essenziale della nostra realizzazione personale. Ogni comunità ha bisogno di persone che facciano funzionare le sue infrastrutture; la partecipazione online, se è attiva, è un buon sistema per garantire reciproci vantaggi all’insieme della comunità online. La partecipazione attiva svolge anche un ruolo nello sviluppo della democrazia digitale, che prevede il ricorso a tecnologie e comunicazioni elettroniche per favorire il processo democratico.

■ La partecipazione può inoltre rivelarsi utile per il proprio sviluppo personale, poiché gli utenti di internet possono seguire formazioni online o tutorial o partecipare a forum o a thread di “Domande/risposte” sui social. Mentre in passato gli studenti e gli spiriti curiosi dovevano frequentare biblioteche o effettuare lunghe ricerche per comprendere questioni o dibattiti filosofici, oggi possono partecipare a discussioni interessanti on line.

Figura 15: Partecipazione attiva – Competenze chiave per la cittadinanza digitale

<p>Valori</p> <p>Valorizzazione della democrazia, della giustizia, dell’equità, della dignità umana e del rispetto</p>	<p>Atteggiamenti</p> <p>Senso civico, responsabilità e rispetto</p>
<p>Ascolto e osservazione, empatia e cooperazione</p> <p>Attitudini</p>	<p>Conoscenza e comprensione critica di sé</p> <p>Conoscenza e comprensione critica</p>

SCHEDA INFORMATIVA 7

PARTECIPAZIONE ATTIVA





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

■ La partecipazione attiva online e l'utilizzo dei social network permettono a ciascuno di noi di esprimere la nostra opinione e di commentare certe questioni "in pubblico". Questa esposizione diretta può essere gratificante per alcune persone, ma anche fonte di problemi per coloro che non condividono un'opinione dominante.

■ I social network possono esercitare una notevole influenza sulle politiche e tuttavia, se la maggior parte dei loro membri adotta una posizione estremista, vuoi perché è sostenuta da una figura politica ben nota sui social network, vuoi perché è stata condotta una campagna ben mirata sulle piattaforme social, il processo democratico può essere minacciato.

■ La trasparenza e il senso di responsabilità possono trovarsi relegati in secondo piano se i partecipanti più attivi online sono dei "troll" o internauti la cui influenza è negativa.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

■ Chiedere agli studenti di analizzare una campagna elettorale locale in corso o recente, seguendo quanto hanno affermato i candidati e i loro partiti. Invitarli a individuare i messaggi negativi e positivi trasmessi online e a verificare la veridicità di tali messaggi.

■ Invitarli a selezionare un sito di social media e ad analizzare le motivazioni che spingono le persone a iscriversi a tale sito; chiedere poi di individuare il modo in cui i membri condividono i contenuti e i dati e scambiano idee all'interno della piattaforma. Proporre agli studenti di redigere un elenco delle buone pratiche e dei comportamenti da evitare. Invitarli a interrogarsi sulle seguenti questioni:

- ▶ leggono sempre tutti gli articoli che condividono?
- ▶ leggono sempre tutti gli altri commenti prima di postare il loro contributo?
- ▶ leggono tutte le risposte ai loro commenti prima di reagire nuovamente?

■ Le interazioni online non sono facili da gestire. È un po' come se milioni di persone parlassero contemporaneamente e cercassero contemporaneamente di leggere e comprendere milioni di articoli e di commenti. È per questo che si può ritenere che gli scambi offline, che consentono alle persone di scambiare idee e di discutere in un contesto non caotico, continueranno a essere importanti in un prossimo futuro.

■ Prendere un quotidiano, stampato oppure online, e vedere quali sono le notizie più importanti. Creare un hashtag associato a tali argomenti, se non già esistente. Chiedere quindi agli studenti di cercare questo hashtag sul maggior numero possibile di portali e, se ci sono studenti che parlano più lingue, proporre loro di effettuare la ricerca dell'hashtag in un'altra lingua. Esaminare le varie forme e categorie di

espressione e di partecipazione sui vari portali. Quali tematiche emergono? Quali tematiche sono assenti?

■ Leggere insieme agli studenti il documento della Commissione europea “*Good practice in the youth field – Encouraging the participation of young people with fewer opportunities*” ([http:// bit.ly/2PrCsTL](http://bit.ly/2PrCsTL)). Chiedere agli studenti di citare i mezzi che a loro avviso potrebbero migliorare la loro partecipazione alla vita delle loro comunità giovanili.



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ La partecipazione attiva e informata di tutti i cittadini all’ambiente digitale presuppone lo sviluppo di alcune competenze in materia di cittadinanza digitale. Con l’utilizzo massiccio di internet e la facilità con la quale persone di diverse comunità possono accedere all’informazione, la partecipazione attiva di ciascun individuo è strettamente legata al rispetto dei diritti e delle responsabilità digitali e della cittadinanza digitale in generale.

■ Determinare se esiste per gli studenti o la comunità locale una causa che merita di essere sostenuta. Dopo avere scelto il tema, chiedere agli studenti di cercare iniziative di crowdfunding o di altro tipo per raccogliere donazioni al fine di sostenere quella determinata causa, ad esempio organizzando un evento di beneficenza. Il progetto finale dovrebbe essere un piano di crowdsourcing che potrebbe essere attuabile per quella causa o evento.

■ Esaminare i progetti e gli istituti scolastici aderenti all’*Academy of Central European Schools (ACES)*: www.aces.or.at/about-aces. Discutere con gli studenti per stabilire quali progetti offrono loro migliori possibilità di partecipare attivamente. Invitarli a creare il loro progetto per il loro istituto scolastico o a presentare un progetto all’ACES.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Manuale di educazione digitale (*Internet literacy handbook*) del Consiglio d’Europa propone altri materiali relativi a queste tematiche; consultare le schede informative 1 “Connettersi”, 10 “Ricerca di informazioni” e 11 “Trovare informazioni di qualità sul Web”.

■ Consiglio d’Europa, Guida dei diritti umani per gli utenti di Internet, disponibile al seguente indirizzo: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide. <https://rm.coe.int/16804d3cb9>.

■ Il *Youth Manifesto*, pubblicazione dell’Unione europea, è una “dichiarazione” online dei giovani europei su come partecipare e rendere internet un posto migliore: <http://paneuyouth.eu/2015/07/24/youth-manifesto-publication/>.

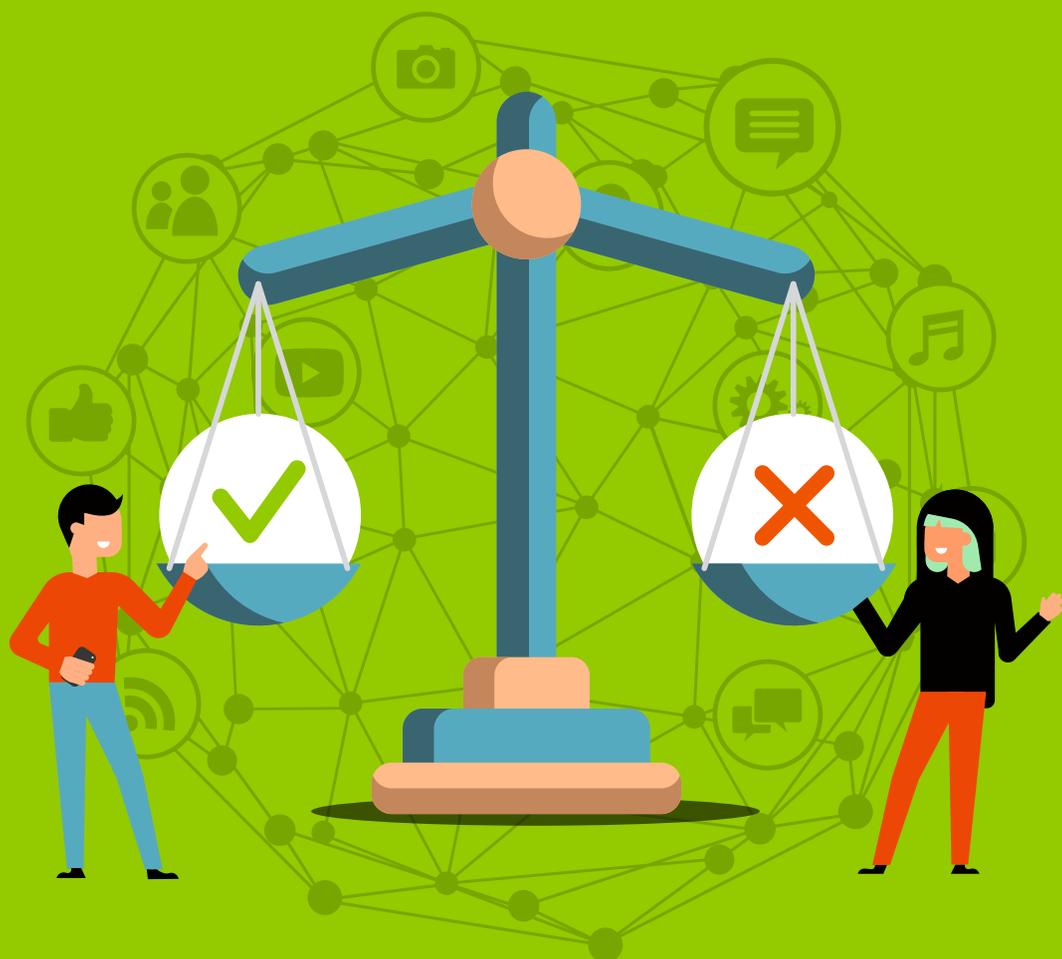
■ La Strategia dell’Unione europea per la gioventù è disponibile sul seguente sito: https://europa.eu/youth/home_it.

AREA DI COMPETENZA 8

DIRITTI E RESPONSABILITÀ

” Oggi siamo tutti collegati da Internet, come i neuroni in un cervello gigante

Stephen Hawking



COSTRUIRE UNA COMUNITÀ GIUSTA ED EQUA

■ L'universo digitale di oggi è diventato estremamente complesso, soprattutto sotto il profilo dei diritti e delle responsabilità degli utenti. I cittadini digitali devono conoscere e comprendere i loro diritti e le loro responsabilità per non violare quelli degli altri.

■ Come i cittadini nel mondo fisico, anche i cittadini digitali hanno diritti e responsabilità nel mondo online. Devono godere del diritto al rispetto della loro vita privata, alla sicurezza, all'accesso e all'inclusione di tutti, alla libertà di espressione ecc. Tali diritti comportano certe responsabilità, come, in particolare, il rispetto dei principi etici, l'empatia, ecc., al fine di garantire a tutti un ambiente digitale responsabile e sicuro.

■ Internet può essere un potente strumento di promozione delle idee e delle comunità, ma anche una potenziale arma, quando ostacola i diritti degli internauti o non offre loro nessuna possibilità di esercitarli. Gli internauti, i governi, l'industria e le pubbliche istituzioni sono tenuti a preservare l'integrità della comunità internet, sia a livello locale che internazionale.

■ Una delle principali sfide del futuro sarà la capacità di progettare meccanismi di partecipazione giusti ed equi, che consentano una ripartizione ottimale dei poteri degli utenti. Ci si potrà ispirare alle buone pratiche esistenti ed emergenti, come Wikipedia e le tecnologie della blockchain, che permettono di decentrare il controllo e il potere, in modo da favorire l'avvento di una "vera" democrazia diretta online.

DIRITTI E RESPONSABILITÀ: IL PRIMO PASSO DIPENDE DA TE

■ Quando una persona decide di utilizzare le tecnologie digitali, dovrebbe cominciare ad arricchire la sua esperienza con la lettura e la comprensione dei suoi diritti e delle sue responsabilità. È evidente che la regola d'oro "non fare agli altri quello che non vorresti fosse fatto a te", ti mette già sulla buona strada, ma occorre anche leggere tutti i termini e le condizioni di utilizzo dei siti, delle piattaforme e delle app che si utilizzano. A ogni dispositivo, software, app o programma corrispondono termini e condizioni di utilizzo legali che spiegano i diritti e le responsabilità dell'utente, e, forse ancora più importante, quelli del sito, della piattaforma o dell'app.



COME FUNZIONA?

■ Ogni persona ha il diritto di utilizzare le tecnologie digitali che desidera e l'obbligo di utilizzarle in modo sicuro e responsabile. Se si esamina la cosa più da vicino, avere un diritto presuppone che si è liberi da ingerenze da parte di un altro utente o di un'istituzione, mentre avere una responsabilità presuppone l'obbligo di agire in un determinato modo.

■ Tutte le comunità democratiche, dappertutto, hanno posto l'accento sul concetto della giustizia e dell'equità, da applicare per quanto riguarda le norme da seguire, le opportunità offerte e le espressioni pronunciate. La comunità digitale non fa eccezione e le istituzioni europee hanno integrato questi concetti nei loro testi fondamentali.



VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

■ Gli internauti devono conoscere i loro diritti e le procedure da seguire se tali diritti sono violati. Possono ugualmente essere invitati a segnalare ogni violazione dei diritti altrui online. Gli utenti di internet, indipendentemente dalla loro età, dovrebbero tenere presenti tre atti importanti da compiere in caso di violazione dei loro diritti: ignorare il contenuto, bloccare la persona che ha inviato i commenti offensivi e segnalarla.

Figura 16: Diritti e responsabilità – Competenze chiave per la cittadinanza digitale

Valori	Atteggiamenti
Dignità umana e diritto	Responsabilità e rispetto
Ascolto e osservazione, empatia, cooperazione e risoluzione dei conflitti	Conoscenza e comprensione critica di sé e del mondo
Attitudini	Conoscenza e comprensione critica

SCHEDA INFORMATIVA 8 DIRITTI E RESPONSABILITÀ





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

È probabile che tutti i cittadini desiderino godere dei diritti digitali fondamentali nella comunità, ma l'accesso alle informazioni non è uguale per tutti. Di conseguenza, coloro per i quali questo accesso è limitato possono avere meno possibilità di esprimersi in modo autonomo.

Se il loro accesso è limitato, certe persone dipendono quindi dagli altri per disporre delle informazioni necessarie e possono essere danneggiate involontariamente.

Le ragazze, le donne, le minoranze etniche e altri gruppi minoritari non hanno sempre lo stesso accesso alle tecnologie di internet rispetto al resto della popolazione e possono di conseguenza avere un accesso più limitato ai loro diritti. Certe organizzazioni, come l'Unione internazionale delle comunicazioni, che organizza la Giornata internazionale delle giovani donne nel settore delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), si sforzano di creare un ambiente globale che potenzi le capacità delle ragazze e delle giovani donne e le incoraggi a intraprendere studi e a lavorare maggiormente nel settore delle TIC.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

Chiedere agli studenti di stilare un elenco di tutti i siti dell'Unione europea che trattano dei diritti e delle responsabilità digitali. Sugerire loro di creare un grafico per confrontare i diritti e le responsabilità coperti da ogni strumento giuridico.

Chiedere agli allievi più giovani di leggere il "Passaporto per i tuoi diritti", pubblicato dal Consiglio d'Europa: https://www.coe.int/t/dg3/children/pdf/Passport_It.pdf. Invitarli quindi a riflettere sui loro diritti e responsabilità digitali. Quando confrontano i loro diritti e responsabilità nel mondo in generale, notano dei punti comuni o delle differenze con i loro diritti e responsabilità digitali?

Per dare indicazioni agli allievi sull'utilizzo delle tecnologie in classe, chiedere loro di ricercare su internet alcuni esempi di policy per guidare l'uso della tecnologia in classe. Invitarli a fare un confronto: quali sono le principali similitudini e le principali differenze? Se l'istituto scolastico non dispone di nessuna di questi regolamenti, invitare gli allievi a scegliere il più pertinente per la vostra scuola. Insieme agli alunni, creare una policy di privacy che possa essere presentata per approvazione all'amministrazione scolastica.

Lanciare un concorso per la creazione di una piattaforma social online, chiedendo agli allievi di preparare i termini e condizioni d'uso. Quali saranno i diritti e le responsabilità dei membri del social network?

Discutere i diritti e le responsabilità dei creatori di contenuti online. Fare approfondire dagli allievi, suddivisi in piccoli gruppi, le seguenti questioni:

- ▶ che cosa si può creare online (testi, immagini, campioni di musica, remix, video, ecc.)?

- ▶ come proteggere le proprie creazioni?
- ▶ come utilizzare le creazioni altrui senza violare i loro diritti?

■ Avviare una discussione con tutta la classe sulle risposte fornite dagli allievi.



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ I dati personali sono protetti da leggi e regolamenti, il che significa che gli individui o gli organismi non sono liberi di utilizzare i tuoi dati come vogliono e devono rispettare le norme (la cui violazione può comportare delle sanzioni). Ad esempio, tutti i cittadini hanno il diritto di controllare i propri dati personali, il che richiede che siano al corrente delle informazioni personali che sono state raccolte su di loro. Il Regolamento generale sulla protezione dei dati è entrato in vigore nell'Unione europea nel 2018 per aiutare tra l'altro i cittadini ad esercitare questi e altri diritti fondamentali relativi alla privacy e alla protezione dei dati.

■ Consultare quali sono i diritti garantiti (https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/know-your-rights_it). Esaminare come potete esercitare i seguenti diritti o come potete farli esercitare in vostro nome, a seconda della vostra età, contattando il relativo servizio nel vostro paese. Se non riuscite a ottenere tali informazioni, contattare il Garante nazionale per la protezione dei dati.

- ▶ Cercare dei corsi online sui diritti digitali ed esaminare la possibilità di seguirne uno.
- ▶ Prendere in esame la possibilità di seguire un corso online sulla cittadinanza digitale o sui diritti digitali. Accertarsi che il programma includa alcune delle questioni chiave coperte dalle 10 aree di competenza esaminate nel presente Manuale.
- ▶ Chiedere a tutti gli studenti di esaminare il calendario della prossima Giornata internazionale delle TIC per le ragazze (<http://bit.ly/2o2Gw08>), e chiedere agli studenti di creare il loro programma per tale giornata.
- ▶ Leggere l'elenco dei diritti e delle responsabilità elaborato dall'UNICEF (<https://uni.cf/2LhcrDi>). Chiedere agli studenti di esaminare quali social network o altre forme di comunicazione potrebbero rappresentare una piattaforma efficace per scambiare adeguatamente i loro punti di vista.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Consiglio d'Europa propone altri materiali di supporto relativi a queste tematiche nel suo *Internet literacy handbook*; consultare in particolare le Schede informative 17 "Cittadinanza digitale", 9 "Privacy e impostazioni di confidenzialità" e 26 "Sei tu il prodotto? Big data, data mining e privacy".

- ▶ Per informazioni sul Regolamento generale sulla protezione dei dati (GDPR), consultare www.eugdpr.org o <https://www.garanteprivacy.it/il-testo-del-regolamento>.
- ▶ Per maggiori informazioni sui diritti più importanti relativi alla cancellazione (in vigore dal 2014) e alla portabilità, introdotto dal GDPR, consultare: www.cnil.fr/en/questions-right-delisting http://ec.europa.eu/newsroom/article29/item-detail.cfm?item_id=611233.
- ▶ Per maggiori informazioni sui diritti digitali in Europa, vedi: <https://edri.org>.
- ▶ La Commissione europea mette a disposizione informazioni sulla Carta dei diritti fondamentali dell'Ue: https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/eu-charter-fundamental-rights_it.
- ▶ Si possono ottenere maggiori informazioni sulla Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia.
- ▶ Tra gli altri documenti, il Consiglio d'Europa propone una guida intitolata "I diritti umani per gli utenti di internet": www.coe.int/en/web/internet-users-rights/guide <https://rm.coe.int/16804d3cb9>.(in italiano).
- ▶ Il Codice dei diritti online vigenti nell'Ue stabilisce l'insieme dei diritti e dei principi fondamentali sanciti dalla legislazione europea per proteggere i cittadini quando si connettono e utilizzano reti e servizi online: <https://ec.europa.eu/digital-single-market/code-eu-online-rights>.
- ▶ Il Parlamento europeo ha pubblicato il testo, "*Empowering women on the Internet*", disponibile all'indirizzo: [http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA\(2015\)536473_EN.pdf](http://eige.europa.eu/docs/2037_IPOL_IDA(2015)536473_EN.pdf).
- ▶ Il documento "*Rights and responsibilities for Global Citizenship*", è disponibile al seguente indirizzo: www.theglobalcitizensinitiative.org/the-rights-and-responsibilities-of-global-citizenship/

AREA DI COMPETENZA 9

PRIVACY E SICUREZZA

” La privacy non è un’opzione e la sua perdita non dovrebbe essere il prezzo che accettiamo di pagare solo per navigare su Internet

Gary Kovacs



Questo ambito comprende le nozioni di privacy, gestione dell'identità e cyber-sicurezza. Mentre la privacy riguarda anzitutto la protezione delle proprie informazioni e di quelle altrui, la gestione dell'identità consiste nel mantenere il controllo del proprio profilo online mentre sicurezza significa avere una maggiore consapevolezza dei rischi che possono derivare dalle nostre azioni o dai nostri comportamenti online. Il tema della privacy e della sicurezza copre altre competenze, quali l'efficace gestione delle informazioni condivise online e il ricorso a strumenti (filtri di navigazione, password, antivirus e firewall) per evitare situazioni pericolose o spiacevoli o per conservare un certo grado di anonimato.

PRIVACY E PROTEZIONE – DUE ASPETTI INDISSOCIABILI

■ La privacy, la protezione dei dati e la sicurezza sono intrinsecamente legate ai diritti, alle libertà e alla responsabilità e dovrebbero essere introdotte ai bambini fin dai loro primi passi su internet. Gli utenti consapevoli delle loro responsabilità e degli eventuali problemi sono maggiormente in grado di individuare e di evitare i rischi e i pericoli online, di proteggere i loro dati e la loro identità digitale e di applicare misure che garantiscano durevolmente la sicurezza delle loro attività online per sé stessi e per gli altri. Ognuno, quando naviga online, ha diritto alla sicurezza, al rispetto delle proprie idee e a un equo trattamento delle risorse che crea e diffonde sul web. Il diritto di accesso a internet è accompagnato inevitabilmente da aspettative e responsabilità e spetta alla scuola e alla famiglia un ruolo essenziale per preparare i giovani ad assumerle.

■ In un momento in cui le tecnologie entrano in tutti gli aspetti della nostra vita quotidiana, il rispetto e la protezione della nostra privacy sono indissociabili. Al giorno d'oggi, garantire la propria sicurezza su internet non dipende più soltanto da come gestiamo i nostri rischi in materia di sicurezza, ma richiede anche che facciamo in modo che le nostre azioni non mettano in pericolo gli altri. Essere un cittadino digitale presuppone in realtà di imparare a proteggere l'accesso ai propri dispositivi e apparecchi, ma anche di maneggiare con precauzione tutto quanto minaccia la vita privata e la sicurezza (nostra e degli altri). Se vogliamo che internet rappresenti un ambiente sicuro, dove prevalgono lo spirito civico e il rispetto dei diritti fondamentali, dobbiamo considerare prioritaria l'educazione dei giovani, in quanto attori responsabili della società e dell'economia digitali.

LA MIA VITA PRIVATA E LA VOSTRA

■ Proteggere la propria privacy online richiede una vasta gamma di competenze. La definizione stessa di privacy si basa su una certa conoscenza e spirito critico di sé e degli altri e sulla valorizzazione della dignità umana e dei diritti umani. Questo è possibile senza una solida conoscenza del funzionamento degli strumenti di comunicazione particolarmente potenti, al giorno d'oggi. Il rischio infatti è di fornire inconsapevolmente informazioni che possono essere usate contro di noi, per esempio informazioni o foto taggate possano essere facilmente messe insieme per dare un quadro molto più dettagliato e personale di quello che intendevamo fornire. La privacy è un concetto sensibile, che esige una buona comprensione della diversità culturale, il rispetto delle credenze, delle pratiche e delle visioni del

mondo degli altri e la volontà di proteggere i dati personali contro la loro illimitata diffusione su internet.

■ Viviamo nell'epoca dei "Big data", in cui le informazioni private sono diventate merci di scambio e contrattate come tali. Tutti i cittadini, e non soltanto i bambini e i giovani, devono costantemente tenere presente il fatto che, nelle loro attività online, in particolare sui social network, ma anche quando utilizzano un motore di ricerca, possono essere il consumatore, ma anche il prodotto. I siti commerciali e non commerciali personalizzano il contenuto che ci presentano, sulla base di un profilo costituito a partire dalle tracce che noi abbiamo lasciato online. Perfino alcuni referendum e elezioni nazionali sono stati orientati dalla profilazione degli elettori e da un utilizzo senza scrupoli dei Big data.

■ Anche se, sta diventando un'impresa difficile mantenere il controllo totale dei propri dati personali, l'educazione può fortemente contribuire a sviluppare le competenze necessarie. È essenziale, ad esempio, comprendere i termini e le condizioni generali dei provider dei servizi e l'utilizzo dei cookie prima di accettarli. I cittadini digitali devono inoltre essere in grado di decidere quando fornire i dati richiesti, o quando invece rifiutare, devono verificare gli scopi e l'utilizzo finale dei dati raccolti e informarsi del modo in cui le informazioni raccolte saranno trattate. Devono sapere come, quando e dove accettare l'accesso ai loro dati personali, rifiutare che siano raccolti senza il loro consenso informato e disporre della possibilità di richiedere che siano corretti, eliminati o cancellati. Devono sapere come contattare i provider dei servizi e come rivolgersi alla loro Authority per la protezione dei dati, a un giudice (se è previsto dalla legislazione nazionale) o a un gruppo di difesa dei consumatori se i loro diritti sono stati violati.

GESTIRE LA PROPRIA IDENTITÀ DIGITALE

■ È importante che i bambini e i giovani, fin dai loro primi passi nel cyberspazio, si abituino a gestire la loro identità digitale e comprendano la facilità con la quale si rischia di fornire più informazioni di quanto non sarebbe auspicabile. Devono avere una comprensione critica degli aspetti dei loro dati privati, riconoscere quelli che possono essere condivisi in piena sicurezza e comprendere come le varie situazioni possono dipendere dai diversi contesti, ad esempio, tra i membri della famiglia, tra studenti o membri di un club sportivo, o quando si recano dal dottore o in un centro ospedaliero. Quando un bambino incomincia ad accedere da solo a servizi online, deve essere capace di decidere se è più sicuro e legale utilizzare uno pseudonimo oppure diversi account, profili e indirizzi e-mail per proteggere la propria identità. Un altro primo passo indispensabile, che può essere divertente anche per più piccoli, è il fatto di imparare a creare, modificare e gestire le proprie password. Tutto ciò fa parte del percorso per diventare competente nella "gestione dell'identità digitale", una competenza fondamentale per la cittadinanza digitale, che si basa su una vasta gamma di conoscenze, valori e attitudini.

■ Il furto di identità può verificarsi quando la vittima divulga involontariamente delle informazioni personali, oppure fornisce volontariamente i propri dati a seguito di un tentativo di truffa o di phishing e il danno causato può diventare rapidamente

molto serio. Se si può porre rimedio abbastanza facilmente alla perdita del controllo di un account online relativamente poco importante, quale l'accesso a un forum online, occorre sapere che l'hackeraggio di un profilo su un social, di un account di e-mail principale o di un'identità bancaria online può avere conseguenze molto gravi. A parte il costo economico e sociale per la vittima, i suoi dati personali e quelli relativi alle sue connessioni online possono essere compromessi. Immagina che qualcuno utilizzi il tuo conto bancario o la tua carta di credito per effettuare acquisti online o per farsi passare per te, tramite il tuo profilo o il tuo e-mail!

CYBERSICUREZZA – UNA MINACCIA IN RAPIDA CRESCITA

I cittadini digitali hanno oggi la comune responsabilità di contribuire a garantire un ambiente sicuro online. L'hackeraggio è una minaccia crescente; nel 2017, ne sono stati spesso vittime ospedali, banche e società di trasporti. Sono state relativamente poche le misure adottate per sensibilizzare i giovani alla gravità di questo comportamento antisociale, che sarebbe certamente criticato con forza in un contesto offline.

Gli *spam*, il *phishing*, i *virus*, i *malware* e i *bot* hanno anch'essi gravi conseguenze e i cittadini digitali possono proteggersi da tali minacce unicamente se sanno dove procurarsi i giusti strumenti di protezione e come utilizzarli. Comprendere e avere cura del proprio ambiente digitale è tanto importante come prendersi cura della propria casa e del proprio ambiente di vita, tanto più che l'*Internet of things* (l'internet delle cose) e i giochi connessi stanno entrando nella nostra vita quotidiana. La continuità nel tempo delle attività, sia online che offline, dipende dalla conoscenza, dallo spirito critico e dai valori legati ai diritti umani e alla dignità umana, dal momento che la negligenza di una sola persona può esporre a seri rischi tutta la famiglia, tutta una scuola o un'intera rete. Si insegna ai giovani che bisogna evitare i rischi a casa o quando sono per strada nella loro città; non dovrebbero anche imparare a navigare in completa sicurezza sul web, per il loro bene e per quello delle persone che li circondano?

La privacy e la sicurezza costituiscono un settore importante dell'educazione alla cittadinanza digitale, alla quale devono vigilare i governi, le autorità educative, le famiglie e gli stessi giovani. Con una solida politica di protezione della vita privata e della sicurezza, attuata dalla società, in associazione con molteplici soggetti e inclusa nei programmi scolastici, i bambini e i giovani possono acquisire una competenza e un'autonomia digitali sufficienti per godere dei loro diritti e esercitare le loro responsabilità in quanto cittadini dell'era digitale. La tecnologia della blockchain potrebbe ugualmente essere aggiunta sull'agenda delle cose da apprendere e usare nel prossimo futuro, poiché ha il potenziale di risolvere molti dilemmi e sfide già affrontati: privacy, protezione dei dati, gestione dell'identità digitale e cybersicurezza.



COME FUNZIONA?

Visto che il concetto di privacy varia sensibilmente a seconda delle culture e delle famiglie, dovrebbe diventare un argomento di discussione nella cerchia familiare. I giovani imparano dall'esempio dei genitori che cosa possono dire agli altri e quando,

e la loro comprensione critica del mondo li deve aiutare a comprendere perché certe informazioni sono private e perché è importante rispettare i dati degli altri.

■ Purtroppo è difficile sfuggire alle pubblicità, alle informazioni mirate e alla propaganda, che possono essere particolarmente nocive per le giovani menti. I bambini e i giovani devono conoscere il funzionamento del tracking e del profiling e devono sapere che lasciano delle tracce ogni volta che utilizzano un motore di ricerca, consultano un sito, fanno acquisti online o cliccano “mi piace” sui social. Devono essere informati che persino i loro “like” sono sorvegliati e sono utilizzati per perfezionare il loro profilo, affinché possano ricevere pubblicità mirate. Anche i cookie possono servire come strumenti di tracking e di profiling, ma, visto che svolgono un ruolo “positivo” nel facilitare l’accesso ai nostri siti preferiti o che frequentiamo di più, non è sempre facile rifiutarli. I loro vantaggi reali non sono tuttavia evidenti, ed è vivamente consigliato rifiutare i cookie provenienti da terzi, per evitare un tracking indesiderato. Uno dei metodi per limitarlo ed evitare le pubblicità mirate consiste nel cancellare regolarmente la propria cronologia di navigazione.

■ Per evitare di cadere nella trappola della propaganda, di pratiche commerciali poco etiche e perdere tempo con un sovraccarico di informazioni, i cittadini digitali devono acquisire solide attitudini all’analisi e alla riflessione critica. Esistono strumenti per filtrare e bloccare annunci e pubblicità, ma pochi sono totalmente affidabili; sarebbe meglio se i giovani creassero il loro elenco di misure da adottare per evitare i contenuti indesiderati o per eliminarli rapidamente. Tale attività di apprendimento contribuisce a stimolare il loro senso critico.

■ I cittadini digitali hanno la responsabilità civica di affrontare la cybersicurezza sull’insieme dei loro apparecchi connessi a Internet, applicando le impostazioni per la privacy e la sicurezza disponibili e installando antivirus e altri software contro gli spam, i malware per una sicurezza ottimale. Una sicurezza insufficiente facilita la circolazione degli spam, che sono uno dei mezzi più utilizzati per diffondere informazioni false o fraudolente o per approfittare della buona fede dei destinatari per ottenere informazioni o guadagni. Centinaia di nuovi virus e malware appaiono ogni giorno, per cui occorre mostrarsi reattivi ed effettuare un update del livello di sicurezza non appena sono proposte nuove versioni o nuove patch. La geolocalizzazione e il Bluetooth dovrebbero essere disattivati quando non sono utilizzati, poiché offrono un facile accesso alle intrusioni e possono dare su di noi molte più informazioni di quanto sarebbe auspicabile.



VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

■ Per i giovani, l’apprendimento in materia di privacy, gestione dell’identità e sicurezza è un buon sistema per cominciare a comprendere come funziona la società. La protezione della privacy rappresenta per i giovani una delle prime esperienze del mondo al di fuori del nucleo familiare e quando si discute con loro di questo argomento si ha un’occasione ideale di insegnare loro la condivisione, l’empatia, la prudenza e il fatto che non si può più riprendere quello che è stato dato. Quando definiscono il loro profilo e quello degli altri, intorno a loro, i giovani comprendono le nozioni

di diversità e di inclusione, rafforzano la loro capacità di ascolto e di osservazione, stimolano la loro apertura alla diversità culturale e possono perfino, se sostenuti con un buon approccio pedagogico, consolidare la loro autostima.

■ I giovani impareranno molto sulla privacy se i genitori e gli insegnanti li inviteranno a stampare ogni tanto la pagina del loro profilo sui social media e ad affiggerla in un luogo pubblico. Comprendranno rapidamente la differenza tra vita privata online e offline.

■ I genitori e gli insegnanti, consapevoli dei pericoli, insegnano ai giovani a fare attenzione prima di attraversare la strada e li seguono e proteggono finché non hanno sviluppato le capacità necessarie per essere autonomi. Eppure, si vedono spesso giovani giovanissimi che percorrono liberamente da soli lo spazio online, che è ben più vasto di tutte le strade e le città del mondo. L'autoprotezione, la privacy e la sicurezza possono e devono essere insegnate tramite attività ludiche appropriate all'età del bambino non appena ha accesso ad apparecchi collegati a Internet. I giovani dovranno essere aiutati a progredire offline fintanto che non saranno pronti a entrare nello spazio digitale.

■ La sicurezza consiste anche nel preoccuparsi degli altri e fornire un contributo attivo ai cambiamenti positivi nell'ambiente in cui viviamo. È importante che i giovani imparino il lato positivo della sicurezza, che consente agli internauti di rispettarsi reciprocamente, di avere fiducia gli uni negli altri e di adottare misure attive per garantire il benessere degli altri.

■ La sicurezza è inoltre un settore in rapida mutazione per le future generazioni, ma è stato a lungo trascurato. Le abitazioni, i giocattoli e, ben presto, le automobili e i trasporti pubblici collegati alla rete Wi-Fi rendono la sicurezza una delle sfaccettature fondamentali delle nostre vite, che offre fin da ora interessanti possibilità di studio e di opportunità professionali. La sicurezza è anche un tema interessante che si può studiare a scuola come a casa.

Figura 17: Privacy e sicurezza – Competenze chiave per la cittadinanza digitale



SCHEDA INFORMATIVA 9 PRIVACY E SICUREZZA





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

■ L'anonimato nelle interazioni online genera un gran numero di rischi e di difficoltà, e va di pari passo con la responsabilità. Quando gli internauti sono convinti che non possano essere riconosciuti, tendono ad agire in modo molto diverso rispetto al loro comportamento normale. Agire seguendo una linea etica nelle situazioni di apparente anonimato richiede di prestare un'attenzione molto più grande ai valori della giustizia e dell'equità, che sono a loro volta basati sul rispetto della dignità umana e dei diritti umani, sul civismo e su un atteggiamento responsabile e rispettoso nei confronti di sé stessi e degli altri.

■ La nozione della privacy evolve continuamente. Man mano che le tecnologie sempre più pervasive entrano a far parte della nostra vita, un processo di banalizzazione ci porta gradualmente a tollerare norme o valori meno elevati o diversi. Si deve considerare preoccupante il fatto che molti giovani ritengano "1984" di Orwell niente di più che un bel romanzo? L'articolo 16 della Convenzione delle Nazioni Unite sui diritti dell'infanzia (UNCRC) sottolinea che i giovani hanno diritto al rispetto della loro vita privata, ma le tecnologie onnipresenti, unite all'assenza di una vera educazione alle norme della privacy e alla cultura digitale, non stanno forse violando tale diritto?

■ Alcuni giocattoli connessi recentemente immessi sul mercato preoccupano i difensori dei diritti umani. Esistono oggi bambole, robot e altri tipi di dispositivi collegati che sono in grado di registrare dati dalle loro interazioni con i giovani (parole, espressioni, ...) e, se le misure di sicurezza non sono sufficientemente robuste, tali informazioni possono cadere nelle mani di terzi ed essere riutilizzate.

■ Le famiglie dovrebbero essere maggiormente al corrente delle funzionalità degli elettrodomestici intelligenti e connessi, sapere quali dati raccolgono e dove sono inviati. Chi avrebbe potuto immaginare, per fare un esempio, che il nostro smartphone potesse sorvegliare la velocità dei nostri spostamenti e dirci quanti chilometri abbiamo percorso a piedi in una giornata, oppure che certi baby monitor possano diffondere su internet le attività che si svolgono, ad esempio, in un asilo nido? I decisori politici e i consumatori devono fare pressione sugli attori del trattamento dei dati, affinché prevedano l'opzione per ogni utente di gestire i propri dati online nel suo cloud personale o perfino (nel caso dell'Internet delle cose e dei giocattoli connessi, ad esempio) nella propria unità di rete o server locale.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

■ Invitare gli studenti a cercare il loro nome su Google, comprese le immagini e i video. Chiedere loro di creare un avviso Google sul loro nome, per essere informati quando qualcuno cita il loro nome su internet. Ci sono informazioni che vorrebbero

eliminare? Sanno come sono giunte online tali informazioni e quale sarebbe il procedimento più efficace per ottenere che quel determinato contenuto sia rimosso?

■ Il gioco di ruolo inglese *PlayDecide* sulla protezione dei dati e della privacy (<http://paneuyouth.eu/files/2013/06/PD-kit-privacy-and-data-protection.pdf>) permette di esplorare, divertendosi, le conseguenze della legislazione sulla protezione della privacy, del copyright e della libertà di espressione e di informazione in vari paesi o per fasce d'età e gruppi culturali diversi.

■ Chiedere agli studenti, suddivisi in gruppi di tre o quattro, di proporre una password sicura corrispondente a un falso account online. Precisare che devono creare una nuova password e non riutilizzare una password già esistente. Ogni gruppo deve presentare la propria password agli altri. Invitare gli studenti a esaminare le varie proposte, per individuare le caratteristiche di una password sufficientemente sicura, a loro avviso.

■ Il sito www.webwewant.eu, che propone un manuale di attività (in 12 lingue), create da adolescenti per degli adolescenti, contiene vari capitoli ed esercizi. Consultare in particolare il capitolo 2 "Rifletti prima di postare un contenuto", e 5 "La mia privacy e la tua".

■ Per imparare giocando, *Being online* offre ai bambini tra i 4 e gli 8 anni e ai loro insegnanti e genitori una serie di attività sulla vita privata e la sicurezza. La pubblicazione (in 21 lingue) è accompagnata da un gioco online, disponibile sul sito www.esafetykit.net. (www.betterinternetforkids.eu/web/portal/practice/awareness/detail?articleId=198308).

■ Risorse, poster, tutorial e generatore di password per inventare e gestire password robuste, disponibili sul sito della CNIL: www.cnil.fr/en/all-about-secrets-passwords.



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ Per affrontare il tema della privacy con un approccio multiculturale – Affrontare la nozione di privacy con gli studenti, esaminando come può variare da una cultura all'altra e anche da una famiglia all'altra. Invitarli a raccogliere informazioni per condurre questa discussione e a cercare le ragioni che potrebbero spiegare queste differenze. Questa attività può essere collegata con le lezioni di storia o di geografia, per integrare la cittadinanza digitale in queste materie. L'attività potrebbe portare all'elaborazione, da parte della classe, di un codice sulla privacy che potrebbe essere eventualmente distribuito in tutta la scuola. Riesaminare il codice alcuni mesi dopo, per fare il punto sulle difficoltà che potrebbero incontrare gli allievi per applicarlo nell'ambito delle loro attività online.

Creazione di profili

■ Con allievi molto giovani, si potrebbe avviare la creazione di profili, cominciando con domande per ottenere informazioni su di loro (indirizzo, piatto preferito, numero di telefono dei genitori, ecc.). Dopo avere spiegato la nozione di privacy, chiedere

loro di disegnare un cerchio rosso intorno alle informazioni riservate, un cerchio verde intorno alle informazioni che possono trasmettere a tutti, un cerchio arancione intorno alle informazioni che possono essere trasmesse in certe circostanze, precisando quali (ad esempio, durante una visita dal dottore).

■ Con allievi più grandi, consultare e confrontare i profili di utenti su alcuni social popolari (vedi il Manuale del Consiglio d'Europa *Internet literacy handbook*, Scheda informativa 8 sui social network). Quali sono le informazioni private che gli utenti divulgano involontariamente? Preparare insieme una checklist per creare dei profili sicuri degli utenti.

■ Verificare la cybersicurezza– Chiedere agli allievi di portare in classe il loro cellulare per scoprire insieme le misure di sicurezza previste nell'apparecchio e nei software, ma anche le numerose “falle” che possono lasciare passare delle informazioni. Gli insegnanti, prima di fare questo esercizio con gli alunni, possono consolidare le loro conoscenze sulla sicurezza degli smartphone consultando ad esempio il sito www.tccrocks.com/blog/cell-phone-security-tips/. Possono anche invitare un esperto o un dipendente di un'impresa di telefonia mobile, che trasmetterà le sue conoscenze e accrescerà l'interesse di questa attività. Le imprese sono spesso interessate a cogliere l'opportunità di incontrare giovani utenti in un contesto ben controllato. Si possono trovare informazioni sulle misure di sicurezza degli apparecchi connessi o di altri dispositivi sul sito: www.epic.org/privacy/tools.

■ Invitare gli studenti a immaginare le conseguenze della perdita di un progetto di ricerca online: sono più gravi rispetto alla perdita di un computer o di un tablet, che si possono sostituire? Chiedere loro di preparare un elenco delle misure di sicurezza da prevedere per evitare di perdere dei contenuti, poi confrontare questa lista con quella della guida “*Internet Survival Guide*” (<http://bit.ly/2OW3dyk>). Tale guida, elaborata dal Governo lussemburghese nel quadro del progetto BEE SECURE, fornisce consigli, trucchi e migliori pratiche per proteggere il proprio materiale informatico e i propri dati digitali.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Manuale del Consiglio d'Europa *Internet literacy handbook* propone altri supporti relativi a queste tematiche. Consultare le schede informative 19 “Cybercriminalità: spam, malware, frode e sicurezza”, 20 “Etichette e filtri” 26, “Sei il prodotto? Big data, data mining e privacy”.

■ Consultare la pagina del Consiglio d'Europa all'indirizzo: www.coe.int/en/web/internet-users-rights/privacy-and-data-protection per maggiori informazioni sulle attività dell'Organizzazione nel campo della protezione dei dati. La scheda informativa 19 dell'*Internet literacy handbook* è dedicata alla cybersicurezza e ai temi connessi. Può essere utile esaminare il Regolamento generale sulla protezione dei dati, in vigore negli Stati membri dell'Ue dal maggio 2018: <https://www.garanteprivacy.it/il-testo-del-regolamento>.

■ I garanti per la protezione dei dati, estremamente specializzati nel campo della tutela della privacy e della sicurezza, svolgono un ruolo importante nell'assistere gli educatori in materia di educazione alla cittadinanza digitale. Hanno recentemente predisposto un quadro di riferimento per la formazione in materia di protezione dei dati, destinato a essere integrato nei programmi scolastici ufficiali e nei corsi di formazione per gli educatori: *"Personal Data Protection Competency Framework for School Students"* (<http://bit.ly/2NetsQr>).

■ Agli inizi del 2018, il *Council for Child Internet Safety* del Regno Unito (UKCCIS) ha pubblicato un quadro di riferimento sulla vita digitale per i giovani *"Education for a Connected World"*, che fa il punto sulle competenze e le attitudini di cui hanno bisogno i bambini e i giovani di varie età per navigare online in modo sicuro e responsabile. La pubblicazione si concentra su otto aspetti diversi dell'educazione alla sicurezza online, tra cui l'immagine di sé e l'identità, la gestione delle informazioni online, la vita privata e la sicurezza (<http://bit.ly/2P2ildz>).

■ Un'organizzazione americana per la sicurezza online *"iKeepSafe"* ha messo a punto un programma completo sulla privacy, proponendo attività in classe e in famiglia per adolescenti e preadolescenti (<https://ikeepSAFE.org/privacy-curriculum-matrix/>).

■ *How to Geek* propone idee concrete e spiegate chiaramente per creare password robuste e sicure (www.howtogeek.com/195430/how-to-create-a-strong-password-and-remember-it/).

■ Un'altra organizzazione britannica specializzata in scienze, tecnologia, ingegneria e matematica propone attività per studenti un po' più grandi; (www.stem.org.uk/resources/community/collection/401587/gcse-cyber-security).

■ Il manuale *"The European Handbook for Teaching Privacy and Data Collection at Schools"* (González Fuster G. e Kloza D. (ed), 2016), propone piani di lezioni adattati ad alunni più giovani e a studenti, una mini-carta dei diritti alla protezione dei dati e della privacy, un glossario e una lista di risorse (http://arcades-project.eu/images/pdf/arcades_teaching_handbook_final_EN.pdf).

AREA DI COMPETENZA 10

CONSAPEVOLEZZA DEL CONSUMATORE

” Tutto questo è meglio di ciò che possiedo già? O sono stato semplicemente addestrato a essere insoddisfatto di quello che ho?

Chuck Palahniuk



È fondamentale che ciascuno conosca i propri diritti in quanto consumatore di prodotti e di servizi. La sensibilizzazione dei consumatori presenta due aspetti: conoscere i propri diritti e saperli esercitare e assumere ugualmente le proprie responsabilità se i prodotti e i servizi violano i diritti altrui.

Internet può essere utilizzato sia come strumento per guidare i cittadini digitali nelle loro scelte, in quanto consumatori nella società contemporanea, che come mezzo per aiutarli a fare valere i loro diritti. Alcune campagne per l'educazione dei consumatori hanno saputo utilizzare validamente i media per rivolgersi a un vasto pubblico e oggi internet può sensibilizzare a un ritmo più rapido a livello mondiale.

Le nuove tecnologie, che permettono di effettuare acquisti con il riconoscimento facciale o mediante microchip sottopelle o tatuaggi elettronici, obbligano i consumatori a raddoppiare la vigilanza. Più del 60% degli Europei accede ad internet ogni giorno e oltre i due terzi degli internauti ha già effettuato acquisti online.³³ La Commissione europea ha raccolto informazioni sugli acquisti di beni e servizi online per informare privati e imprese (https://ec.europa.eu/taxation_customs/individuals/buying-goods-services-online-personal-use_en).

Un altro aspetto, o meglio l'altro aspetto della consapevolezza dei consumatori è l'imprenditorialità. I cittadini digitali sono anche imprenditori, poiché possono vendere prodotti e servizi ad altri cittadini e consumatori. Questi imprenditori online utilizzano i social media per promuovere i loro prodotti, le piattaforme online per presentarli, i sistemi di consegna per inviarli, e quant'altro. Gli imprenditori online sono ora più che mai preoccupati dei diritti e delle responsabilità dei loro utenti/clienti/followers, poiché operano nel campo dell'economia digitale, ormai disciplinata dal Regolamento generale sulla protezione dei dati.



COME FUNZIONA?

I cittadini digitali sono sovente anche dei consumatori, senza sapere veramente che cosa significhi. I consumatori digitali dovrebbero acquisire i principi e gli strumenti necessari per diventare attori di un'economia intelligente, sostenibile e inclusiva. L'educazione dei consumatori fondata su tali principi è indispensabile per una reale consapevolezza e una riuscita partecipazione all'economia, digitale o meno.

L'e-commerce ha innegabilmente apportato grandi vantaggi, rendendo gli acquisti più semplici e comodi; tuttavia, le transazioni online non sono prive di rischi. Tendenze recenti mostrano che un numero sempre maggiore di giovani

33. http://ec.europa.eu/eurostat/statistics-explained/index.php/E-commerce_statistics_for_individuals.

effettuano acquisti online (spesso con la carta di credito dei genitori) prima dei 18 anni o prima di svolgere un lavoro part-time per studenti. I videogiochi e altri divertimenti online per i giovani utilizzano spesso dei termini monetari per indicare il valore nel gioco. I giovani, però, non sempre conoscono il vero valore del denaro, e ne sanno qualcosa i genitori i cui figli hanno effettuato acquisti tramite le app. Tale “virtualizzazione” del denaro da parte dei giovani potrebbe avere ripercussioni sul loro futuro comportamento economico.

■ Al momento di un acquisto e prima di fornire dati privati, bisogna fare attenzione al simbolo del lucchetto chiuso nella barra degli strumenti. Indica che la transazione è effettuata tramite una connessione sicura. Prima di una transazione online, verificare che l’URL inizi con “https”; la lettera “s” significa che il Protocollo di trasferimento di un ipertesto è “sicuro” e controlla l’autenticità del sito web e del server web associato, proteggendo contro gli attacchi informatici MITM “*man-in-the-middle*”, in cui le comunicazioni sono intercettate ed eventualmente manipolate da una terza parte.



SVILUPPO PERSONALE/ VALORI EDUCATIVI E CITTADINANZA

■ I cittadini digitali che hanno buone competenze in materia di educazione dei consumatori abbracciano una visione sostenibile dei consumi, incentrata sul benessere e la sicurezza. Non bisogna sottovalutare l’aumento del numero di “cittadini-consumatori”, ossia delle persone che scelgono in funzione delle loro convinzioni etiche, sociali, economiche o ecologiche. L’Università delle Scienze applicate della Norvegia ha elaborato delle Linee guida per l’educazione dei cittadini-consumatori: <https://eng.inn.no/project/sites/living-responsibly/focus-areas/consumer-citizenship>.

■ L’educazione al consumo è un concetto nato in Canada che sta guadagnando rapidamente terreno per le opportunità e ai rischi creati dalla globalizzazione, sia online che offline. L’educazione al consumo sostenibile ottiene risultati di apprendimento che possono essere collegati al modello concettuale della cittadinanza digitale elaborato dal Consiglio d’Europa: valori, atteggiamenti, conoscenza e comprensione critica, che sono i seguenti:

- ▶ riflessione critica
- ▶ responsabilità ecologica
- ▶ responsabilità sociale
- ▶ azione e impegno
- ▶ solidarietà mondiale.

■ La sensibilizzazione dei consumatori, compresi gli imprenditori online, su tutti gli aspetti dei prodotti e dei servizi può rafforzare la loro fiducia, rendendoli capaci di operare scelte informate.

Figura 18: Consapevolezza del consumatore – Competenze chiave per la cittadinanza digitale



SCHEDA INFORMATIVA 10

CONSAPEVOLEZZA DEL CONSUMATORE





CONSIDERAZIONI ETICHE E RISCHI

- ▶ I consumatori devono sapere che l'acquisto online richiede misure di sicurezza supplementari, non solo per preservare i dati finanziari, ma anche per mantenere private l'identità e le scelte.
- ▶ Le impostazioni di sicurezza di tutti gli apparecchi devono sempre essere aggiornate; gli utenti di internet non devono dimenticare che, dopo l'aggiornamento di un sito web o di un portale, le impostazioni ritornano spesso alla posizione predefinita (*default*).
- ▶ Prevedere di utilizzare una carta di credito separata per gli acquisti online, in modo da poterli controllare facilmente.
- ▶ Verificare che tutte le procedure di pagamento siano criptate.
- ▶ Utilizzare siti rinomati e diffidare delle offerte che sembrano troppo belle per essere vere.
- ▶ Leggere sempre i diritti del consumatore prima di fare un acquisto: il sito web propone una garanzia di "soddisfatto o rimborsato" o altri metodi di trattamento dei reclami?
- ▶ Occorre essere consapevoli dei modelli commerciali online che fanno pagare indirettamente i contenuti o i servizi che utilizzate, senza offrire nessuno dei diritti che normalmente tutelano i consumatori. In altri termini, si paga fornendo i propri dati, per cui, ad esempio, si è esposti alla pubblicità o persino al rischio che vengano estratte delle criptomonete tramite il vostro browser mentre guardate un contenuto. Nulla di tutto ciò è "cattivo", di per sé, ma occorre mantenere un buon equilibrio per non diventare vittime dell'eccesso di pubblicità.
- ▶ Gli imprenditori online dovrebbero fornire delle condizioni d'uso di facile comprensione per gli utenti e opzioni di adesione appropriate.



IDEE PER ATTIVITÀ DA SVOLGERE IN CLASSE

■ Chiedere agli studenti di scegliere un servizio di pagamento online, del tipo PayPal o Stripe. Invitarli a leggere le condizioni d'uso per conoscere le spese di transazione e tutte le altre informazioni che un utente dovrebbe conoscere prima di effettuare un acquisto.

■ Lanciare un Progetto di sito di e-commerce con gli studenti (ad esempio, per la vendita di materiale scolastico) o esaminare iniziative simili già avviate nell'ambito dell'istituto scolastico. Studiare la struttura di un buon sito di e-commerce.

■ Suddividere gli studenti in gruppi di due o tre, e chiedere loro di leggere la Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea https://ec.europa.eu/info/aid-development-cooperation-fundamental-rights/your-rights-eu/eu-charter-fundamental-rights_it). Questo testo copre i diritti e le responsabilità dei consumatori? Potrebbe essere modificato per comprendere più concetti legati all'ambiente digitale?

■ Invitare gli studenti a esaminare diversi siti di vendite online. Quali sono i prodotti più venduti? Che tipi di garanzie o di rimborsi sono previsti? Il sito ha canali di distribuzione in tutto il mondo? Questa distribuzione a livello mondiale influisce sui prodotti più venduti?

■ Creare un progetto di ricerca comparativa sull'imprenditorialità online, chiedendo agli studenti di esaminare un certo numero di YouTubers, Instagrammers o altri imprenditori da loro selezionati. Dovranno individuare i beni e i servizi offerti dall'imprenditore, i suoi modi di consegna, le sue prestazioni, le sue condizioni d'uso e altre misure adottate per proteggere i consumatori.



BUONE PRATICHE/VIVERE LA CITTADINANZA DIGITALE

■ Al momento di effettuare un acquisto online, informarsi sul distributore o sul venditore. Il sito eBay, ad esempio, permette di conoscere la reputazione dei venditori sulla base della cronologia delle vendite e dei pareri degli utenti.

■ Esaminare la storia di Amazon per vedere come è nata e quali sono le ragioni del suo successo. Insieme agli studenti, discutere se Amazon rappresenta un valore per i consumatori, i venditori e la società.

■ Accertarsi di mantenere il controllo sui propri dati personali e consultare il Regolamento generale sulla protezione dei dati per approfondire la questione. Fare attenzione alle caselle da spuntare riguardanti l'autorizzazione rilasciata al venditore di conservare i vostri dati o di contattarvi a scopi di marketing.

■ Se si hanno dubbi sulla serietà di un sito, non esitare a fare ricerche online e a consultare i pareri o le esperienze di altri consumatori.

■ Progetto di ricerca – Invitare gli studenti a scegliere il loro dispositivo elettronico preferito, ad esempio lo smartphone, il tablet, il computer o una console di giochi. Chiedere loro di fare ricerche sulla catena di produzione dell'oggetto: si riscontrano atti illegali, lavoro minorile, ecc.? I consumatori conoscono la storia dei pezzi e componenti integrati nella tecnologia? Perché o perché no?

■ Se si propongono prodotti o servizi online, creare una checklist dei diritti e delle responsabilità dei consumatori e controllare se la vostra attività non lede tali diritti e responsabilità.



PER MAGGIORI INFORMAZIONI

■ Il Manuale del Consiglio d'Europa (*Internet literacy handbook*) propone altri supporti con informazioni relative a queste tematiche; consultare le schede informative 13 "Shopping online" e 9 "Privacy e impostazioni di sicurezza".

■ La Direttiva della Commissione europea sul diritto dei consumatori: <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/IT/TXT/PDF/?uri=CELEX:32011L0083&from=EN>

■ Pagina web della Commissione europea sulla sicurezza dei consumatori: https://ec.europa.eu/info/departments/justice-and-consumers_it.

■ Commissione europea *Entrepreneurship 2020 Plan*: https://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/action-plan_en.

■ Commissione europea *Erasmus for Young Entrepreneurs*: http://ec.europa.eu/growth/smes/promoting-entrepreneurship/support/erasmus-young-entrepreneurs_en.

■ Parlamento europeo *European Parliament support for social entrepreneurs*: [www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI\(2017\)599346](http://www.europarl.europa.eu/thinktank/en/document.html?reference=EPRS_BRI(2017)599346).

■ *TrustArc* è un'iniziativa mondiale, indipendente e non-profit mirante a semplificare la gestione della protezione dei dati e a rafforzare la fiducia nelle transazioni online: www.trustarc.com.

■ Per maggiori informazioni sul Regolamento generale sulla protezione dei dati: https://ec.europa.eu/info/law/law-topic/data-protection/eu-data-protection-rules_it.

■ *"Citizens, consumers and the citizen-consumer: articulating the citizen interest in media and communications regulation"*, S. Livingstone, P. Lunt e L. Miller, Sage publications (<http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1750481307071985>).

■ Una Guida pratica per non ricevere più pubblicità, spam e notificazioni e riprendere il controllo sulla vostra attività su internet: <https://blog.cleanfox.io/tips-en/stop-newsletters-spam-advertising-sms-and-other-notifications/>.

■ *Shopping more safely on the internet* – un sito danese, che fornisce 17 consigli importanti per gli acquisti online, la sicurezza dei siti, come evitare gli imbrogli e le frodi, utilizzabile in classe o a casa: <https://heimdalsecurity.com/blog/online-shopping-security-tips/>.

■ *Do not track*: è una serie interattiva dedicata alla protezione della vita privata e all'economia sul web: <https://donottrack-doc.com/en/intro/>.

■ *Play without being played* – È l'avventura dei "Tre porcellini nel cyberspazio", un gioco creato dal Centro canadese MIL Center Habilomedia per mettere in guardia i giovani contro le pubblicità ingannevoli: https://mediasmarts.ca/sites/mediasmarts/files/games/cybersense_nonsense/cybersense/start.html.

Glossario

Il glossario definisce e spiega i termini principali utilizzati nel manuale. Ove necessario, colloca tali concetti nel contesto dell'educazione alla cittadinanza digitale (ECD) e sottolinea per gli insegnanti/gli utenti di internet i problemi e le controversie ad essi legati. I termini in corsivo attirano l'attenzione degli utenti su concetti correlati e complementari e rinviano alle schede informative corrispondenti.

Accesso

Capacità degli individui e delle organizzazioni di collegarsi a internet, utilizzando vari tipi di dispositivi (computer, tablet o telefonini, ad esempio) e diversi servizi (quali e-mail e app). L'accesso è una condizione preliminare alla cittadinanza digitale, dal momento che internet è diventato una risorsa ineludibile ed indispensabile per una grande quantità di attività online e offline.

Vedi anche: Account.

Vedi Scheda informativa 1 "Accesso e inclusione".

Account

Un account internet è il complesso dei dati identificativi di un utente, fra i quali il suo nome (user name) e la password. Funziona come una chiave che apre la porta di entrata a numerosi strumenti e servizi online e consente all'utente di identificarsi e di essere autorizzato ad accedere e a utilizzare i servizi online. Nel contesto dell'educazione alla cittadinanza digitale, solleva problemi di tutela della vita privata e di parametri di sicurezza.

Vedi anche: Accesso; Privacy.

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Antivirus

Si tratta di un programma informatico finalizzato a individuare, isolare, bloccare ed eliminare i virus informatici e altri malware. È importante per la sicurezza online, nel contesto dell'educazione alla cittadinanza digitale, poiché una scarsa protezione può provocare furti di identità, violazioni della sicurezza e altri problemi connessi con il benessere online.

Vedi anche: Privacy; Malware; Viralità.

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

App

Definita all'origine come un "programma interattivo accessibile mediante un browser per trasmettere informazioni". Da quando il telefono cellulare si è trasformato

in mini-computer con accesso a internet, le app sono divenute dei software molto popolari che estendono le capacità degli smartphone, permettendo agli utenti di compiere numerosi compiti della vita quotidiana, dagli svaghi (viaggi, cucina, giochi o social network) alla ricerca di informazioni (notizie, mappe o formazioni online - MOOC). Padroneggiare la “cultura delle app” e il suo ampio ecosistema è quindi importante per i cittadini, in particolare i giovani e le persone con disabilità, dal momento che la connettività mobile ha cambiato il nostro modo di comunicare, di scambiare informazioni e di imparare da biblioteche online.

Vedi anche: Browser; Termini di servizio (TOS).

Vedi Schede informative 2 “Apprendimento e creatività”; 10 “Sensibilizzazione dei consumatori”.

Benessere

■ Termine generale per designare una condizione sana, per un individuo o un gruppo. Un livello elevato di benessere è auspicabile per favorire un’immagine positiva di sé e della collettività. Il benessere online si riferisce alle emozioni, l’empatia, all’impegno in attività, ai rapporti sociali e alla realizzazione di obiettivi. Il cyberbulismo e gli atti di *trolling* fanno parte dei problemi che possono turbare il benessere.

Vedi anche: Antivirus; Cybersicurezza; Empatia; Tracce.

Vedi Schede informative 5 “Salute e benessere”; 6 “Presenza e comunicazione online”.

Big data

■ Insieme di dati voluminosi e complessi ai quali possono applicarsi diversi tipi di analisi statistiche (per la profilazione degli utenti, per prevedere il comportamento o analizzare l’apprendimento). Per ritrovarsi in una mole talmente enorme di dati, spesso sono suddivisi in funzione delle 5 V: Volume, Varietà, Velocità, Veracità e Valore. Per l’educazione alla cittadinanza digitale, le sfide e le controversie riguardano l’integrità dei dati, la loro condivisione e il loro trasferimento e la confidenzialità delle informazioni.

Vedi anche: Tecnologia della blockchain; Dati; Privacy; Profilazione.

Vedi Schede informative 9 “Privacy e sicurezza”; 10 “Sensibilizzazione dei consumatori”.

Browser

■ Software utilizzato per navigare sul web. Gli utenti accedono ai siti inserendo l’URL esatta (una sequenza di caratteri unica che reindirizza verso un sito web specifico) o cliccando sui link ottenuti tramite una query o un motore di ricerca. La maggior parte dei browser offrono funzioni quali l’impostazione di un filtro di sicurezza a seconda dell’età, la cronologia dei siti visitati o una directory degli indirizzi preferiti.

Vedi anche: Accesso; App; Motore di ricerca; Impronta digitale.

Vedi Schede informative 1 “Accesso e inclusione”; 9 “Privacy e sicurezza”.

BYOD (Bring Your Own Device - Porta il tuo dispositivo)

■ Si tratta della politica che autorizza i dipendenti di una ditta, gli insegnanti o gli alunni a portare i propri dispositivi personali (computer, tablet o smartphone) al lavoro o in classe. Può essere un utile sistema per estendere l'accesso e migliorare l'utilizzo dei materiali pedagogici, ma pone ugualmente problemi in materia di uguaglianza, inclusione e sicurezza (malware, virus).

Vedi anche: Accesso; Antivirus; App.

Vedi Scheda informativa 1 "Accesso e inclusione"

Chatroom

■ Qualsiasi forma di conferenza online, che consente discussioni in tempo reale (*chat*) con altri utenti della rete, conosciuti o sconosciuti (forum online), che si distingue dalla messaggistica istantanea destinata alla comunicazione tra due persone. Le *chatroom* sono essenzialmente utilizzate per scambiare informazioni e sono sempre più adottate in classe o nei contesti di apprendimento online.

Vedi anche: App; VoIP (Voice over Internet Protocol).

Vedi Scheda informativa 2 "Apprendimento e creatività".

Cloud computing

■ È un modello informatico per distribuire una serie di elementi in rete (apparecchi, server, piattaforme di servizi, spazi di archiviazione, ecc.) interconnessi in modo continuo, tramite Internet (il "*cloud*"). Gli utenti hanno quindi accesso ai loro servizi online (e-mail, strumenti di lavoro, musica, dati archiviati o filmati) utilizzando qualsiasi apparecchio collegato al web, senza doverli scaricare direttamente. Può porre problemi in termini di sicurezza e di protezione della privacy, poiché il provider di servizi può accedere ai dati in qualsiasi momento, danneggiarli accidentalmente, o volontariamente, o condividerli con terzi. Fa sorgere inoltre questioni sulla proprietà giuridica dei dati e preoccupazioni per la privacy e la confidenzialità dei dati, in particolare se si pensa al futuro potenziale sviluppo degli assistenti virtuali personali basati sull'Intelligenza artificiale.

Vedi anche: Accesso; Intelligenza artificiale (AI); Tecnologia Blockchain; Dati; Privacy.

Vedi Schede informative 2 "Apprendimento e creatività"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Cookie

■ Si tratta di piccoli file conservati su un terminale informatico, che contengono frammenti di dati riguardanti l'utente e che servono a gestire un sito web. Ogni qualvolta l'utente ritorna su tale sito, il cookie è rinviato al server che lo ospita. Un cookie tracciante (*tracking cookie*) può contenere della pubblicità proveniente da un sito terzo ed essere utilizzato per trasmettere a tale sito, in vista dell'invio di pubblicità mirate e personalizzate, la cronologia di navigazione dell'utente. Il rifiuto dei cookie può impedire l'accesso a certi siti web. Il problema, in questo caso, risiede nella scelta di accettare o

rifutare/cancellare i cookie. Possono infatti essere considerati un'invasione della vita privata, poiché consentono la profilazione degli utenti a loro insaputa. Richiedono una riflessione critica per evitare la propaganda e le pratiche commerciali scorrette.

Vedi anche: Accesso; Dati; Privacy.

Vedi Schede informative 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Cyberbullismo

■ È una forma di molestia e di vessazione mediata da strumenti e servizi elettronici. Comprende l'invio online di minacce, dicerie, commenti sessuali, nonché molestie, intimidazioni e discorsi d'odio. Le conseguenze per la vittima possono essere gravissime, arrivando a causare, ad esempio, paura, angoscia, depressione, bassa autostima o addirittura gesti estremi (violenza, auto-lesionismo, suicidio...). Rientra tra i contenuti e comportamenti dannosi online, è motivato dall'assenza di empatia e rappresenta un rischio per la libertà di espressione (creando un effetto dissuasivo) e per il benessere.

Vedi anche:Reputazione digitale;Furto di identità;Benessere.

Vedi Scheda informativa 4 "Etica ed empatia".

Cybersicurezza

■ Protezione dei computer contro il furto e il danneggiamento del loro hardware, software e dei loro contenuti. Consiste inoltre nella protezione contro l'interruzione accidentale o intenzionale dei servizi (pirateria informatica o *hacking*). Fanno parte dei rischi e delle sfide in materia di sicurezza il *phishing*, lo *spamming*, i virus e i *malware*. La conoscenza dell'esistenza di queste sfide e degli strumenti di protezione disponibili sono essenziali perché i cittadini mantengano il controllo dei loro apparecchi e dei loro dati.

Vedi anche:Accesso;Benessere;Privacy;Sicurezza.

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Dati

Si tratta di elementi che, in formato digitale, descrivono i tratti principali della vita di una persona. Le informazioni personali sensibili (SPI) possono essere utilizzate da sole e insieme ad altre per classificare e localizzare una persona (nome, codice fiscale, data e luogo di nascita, dati biometrici, ecc.) e per conoscere la sua situazione a partire da tracce provenienti da varie fonti (stato di salute, istruzione, situazione finanziaria, occupazione). Le preoccupazioni in questo settore sono provocate dall'utilizzo da parte di terzi, sia a scopi commerciali (il mercato della raccolta e della vendita dei dati) o criminali (furto di dati a fini illeciti). Tale utilizzo può condurre alla violazione della sicurezza e della privacy.

Vedi anche: Big data; Tecnologia Blockchain; Privacy; Profiling.

Vedi Schede informative 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Digital detox (disintossicazione digitale)

■ Periodo durante il quale una persona si astiene dall'utilizzare dei dispositivi informatici (computer, smartphone, tablet, ecc.). È presentata come una possibilità di ridurre lo stress e di concentrarsi su interazioni sociali nel mondo fisico. È l'opportunità di interessarsi alla partecipazione cittadina nella vita reale e di occuparsi del proprio benessere, coltivare la propria vita interiore e di segnare i limiti tra lavoro e tempo libero .

Vedi anche: Cookie; Privacy; Benessere.

Vedi Scheda informativa 5 "Salute e benessere".

Digital footprint (Impronta digitale)

■ È l'insieme unico delle tracce delle proprie attività digitali che si lasciano quando si naviga su internet (messaggi postati, pagamenti, ad esempio). Le attività digitali si dividono in due categorie: passive (o involontarie) e attive (o volontarie). La prima categoria comprende i dati raccolti all'insaputa dell'utente, mentre la seconda si riferisce ai dati forniti volontariamente nell'ambito di scambi e interazioni con altri internauti. L'impronta digitale solleva problemi di privacy, tracciabilità e sicurezza.

Vedi anche: Browser; Privacy; Sicurezza; Tracce.

Vedi Schede informative 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Divario digitale

Indica il divario economico, sociale e culturale dovuto alle differenze di accesso e di utilizzo delle tecnologie dell'informazione (IT). Può condurre a disuguaglianze tra individui e tra paesi. I problemi sollevati riguardano l'inclusione e la giustizia sociale, ma anche l'apprendimento e la conoscenza. Le sue conseguenze possono creare una cittadinanza a due velocità, con un impatto durevole sulla partecipazione e il benessere in una democrazia. Alcuni cittadini non hanno la possibilità di avere accesso alle tecnologie digitali o non sanno utilizzarle, ad esempio, perché non dispongono delle competenze necessarie.

Vedi anche: Accesso; Benessere.

Vedi Scheda informativa 1 "Accesso e inclusione".

Drone

■ Velivolo senza pilota che può disporre di una certa autonomia ed essere controllato da un computer. I droni erano utilizzati all'inizio per usi militari, ma sono ormai ampiamente disponibili per numerosi usi civili.

Vedi anche: Robot.

Vedi Scheda informativa 2 "Apprendimento e creatività".

Emoticon

■ Immagine inserita in un testo, con la quale l'utente esprime il suo umore o icone rappresentanti delle faccine per indicare l'espressione del suo volto. Possono servire a trasmettere le emozioni e a completare la comprensione dei messaggi che talvolta, in assenza della mimica o di indizi visivi, possono dare luogo a malintesi (scherzi, barzellette, giochi di parole, ad esempio). Fa ormai parte delle competenze necessarie per esprimere l'empatia e per prevenire i conflitti o il cyberbullismo.

Vedi anche: Cyberbullismo; Empatia.

Vedi Schede informative 4 "Etica ed empatia"; 5 "Salute e benessere".

Empatia

■ Capacità di comprendere o di provare i sentimenti di un'altra persona, mettendosi nei suoi panni o identificandosi con le esperienze di un altro. L'empatia online richiede conoscenze e competenze, visto il rischio di malintesi che possono essere causati dall'assenza di uno scambio faccia a faccia. Le sfide riguardano l'assenza di fattori che possono favorire le comunicazioni interpersonali, l'anonimato e gli ostacoli alle relazioni online, come il cyberbullismo e gli atti di *trolling*.

Vedi anche Cyberbullismo; Emoticon; Partecipazione; Benessere.

Vedi Schede informative 4 "Etica ed empatia"; 5 "Salute e benessere".

EuroDIG

■ Piattaforma europea aperta e multilaterale dedicata agli scambi riguardanti internet e il modo in cui è disciplinato. È stata creata nel 2008 da numerose organizzazioni, rappresentanti governativi ed esperti per favorire il dialogo e la collaborazione con la comunità internet sulle politiche pubbliche in questo settore.

Fake news

■ Tipo di disinformazione deliberata volta a indurre in errore gli internauti. Circola sui media tradizionali e sui social media. L'intento delle fake news è di danneggiare dal punto di vista commerciale, finanziario o politico una determinata entità o una persona. Le fake news diffuse online servono ugualmente a rafforzare la monetizzazione (titoli predisposti per invitare gli utenti a cliccare, redditi per clic, redditi pubblicitari). I problemi sollevati riguardano la qualità dell'informazione, la manipolazione dell'opinione pubblica, l'intrusione negli spazi pubblici e l'integrità delle elezioni. Per affrontarli, occorre mobilitare lo spirito critico e sapere verificare i fatti e le fonti. Deve essere rivolta un'attenzione particolare all'accesso alle informazioni e all'educazione ai media e all'informazione.

Vedi anche: Reputazione digitale; Social media; Realtà virtuale.

Vedi Schede informative 3 "Educazione ai media e all'informazione"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

FOMO

■ FOMO è l'acronimo per l'espressione "fear of missing out" (la paura di essere esclusi da eventi, esperienze, di perdere le opportunità di interazione sociale).

Forum sulla Governance di Internet

■ Piattaforma multilaterale per facilitare il dialogo sulle questioni di politica pubblica relative alla governance di internet. Riunisce tutti gli attori (governi, settore privato, società civile, tecnici, universitari) in condizioni di parità nell'ambito di un processo decisionale aperto e inclusivo.

Vedi anche: ICANN; Governance di internet; Internet dei cittadini; ISOC.

Vedi Schede informative 7 "Partecipazione attiva"; 8 "Diritti e responsabilità".

Furto di identità

■ Utilizzo deliberato delle informazioni personali di identificazione di una persona (quali carta di credito, codici PIN o password). Si verifica un furto di identità quando tali informazioni sono utilizzate per commettere frodi o altri reati. La vittima può lasciare trapelare involontariamente delle informazioni private, o fornirle volontariamente, a seguito di un tentativo di *phishing* o di truffa. Le conseguenze per la vittima possono essere gravi e durevoli e rischiano di danneggiare la sua identità e la sua reputazione. Le questioni riguardano la violazione della privacy, della sicurezza e del benessere online.

Vedi anche: Cookie; Cyberbullismo; Reputazione digitale; Hacking; Phishing.

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Geolocalizzazione

■ Identificazione dell'ubicazione geografica di un oggetto, un dispositivo o una persona. È strettamente collegata all'utilizzo dei sistemi di localizzazione (GPS e radar). Può comportare un'indebita sorveglianza dei cittadini e violazioni della privacy e della sicurezza, ma può ugualmente aprire possibilità molto interessanti nel settore dell'educazione, della cultura o del turismo.

Vedi anche: App; Chatroom; Dati; Privacy; Sicurezza.

Vedi Schede informative 2 "Apprendimento e creatività"; 9 "Privacy e sicurezza".

Governance di internet

■ Elaborazione e attuazione da parte dei governi, del settore privato e della società civile, in funzione dei loro ruoli rispettivi, di principi, norme, regole, procedure decisionali e programmi comuni che definiscono l'evoluzione e l'utilizzo di internet.

Vedi anche: ICANN; Internet dei cittadini; Forum sulla Governance di internet; ISOC.

Vedi Schede informative 7 "Partecipazione attiva"; 8 "Diritti e responsabilità".

Hacking (pirateria informatica)

■ Processo che cerca di violare le difese ed abusare delle debolezze di un sistema o di una rete informatica. Può avere numerose motivazioni, quali la protesta e la contestazione, la ricerca di guadagni, il gioco, lo spionaggio e la raccolta di intelligence o perfino la valutazione delle difese previste contro potenziali atti di pirateria informatica. Solleva questioni relative alla fiducia e ai rischi (in caso di attacchi contro la sicurezza di un ospedale o di sistemi bancari, ad esempio). Se praticata da giovani, può essere visto come un comportamento antisociale che può condurre all'ostracismo e a problemi di benessere online.

Vedi anche: Accesso; Antivirus; App; Dati; Privacy; Sicurezza; Benessere.

Vedi Schede informative 2 "Apprendimento e creatività"; 9 "Privacy e sicurezza".

Hashtag

■ Nel linguaggio dei social media, mettere un cancelletto *hash* (#) prima di una parola lo designa come un argomento di conversazione, esattamente come mettere un'etichetta (*tag*) su un oggetto per ritrovarlo più facilmente. La maggior parte dei social media o dei siti permettono ai loro utenti di esplorare il loro contenuto a partire da questi hashtag. Nell'educazione alla cittadinanza digitale è un mezzo per individuare dei temi popolari sui social media.

Vedi anche: Social media; Viralità.

Vedi Schede informative 6 "Presenza e comunicazione online"; 7 "Partecipazione attiva".

ICANN (Internet Corporation for Assigned Names and Numbers)

■ Organizzazione non profit con sede in California, che ha la responsabilità di assegnare gli indirizzi IP (internet protocol) (IP), gli identificatori di protocollo, gestisce il sistema dei nomi a dominio generici di primo livello (gTLD) e per paese (ccTLD). Le sfide sorgono intorno all'indipendenza dell'ICANN, che sta diventando un'entità internazionale a pieno titolo, all'interno dell'ONU, incaricata di garantire l'integrità dei servizi delle tecnologie dell'informazione e delle libertà online.

Identità digitale

■ Si tratta delle informazioni relative a una persona, un'organizzazione o un dispositivo rappresentante un'entità della vita reale. Permette l'autenticazione di un utente nelle sue interazioni online. Fornisce un accesso automatizzato ad altri terminali informatici e facilita l'instaurazione di rapporti con gli altri. È diventata un aspetto dell'identità di ciascuno nella vita reale, poiché comprende l'insieme dei dati generati dalle attività e la cronologia di navigazione di una persona sul web (acquisti, navigazione, networking). La sfida consiste nel sapere gestire le proprie tracce e la propria attività online in modo da preservare la fiducia e il benessere ed evitare divulgazioni indebite di informazioni.

Vedi anche: Cookie; Dati; Presenza digitale; Netizen (cittadino del net, frequentatore della rete).

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Intelligenza artificiale (AI)

■ È una disciplina delle IT (Tecnologie dell'informazione) che studia le teorie e le tecniche necessarie per progettare e creare ambienti e software digitali evoluti. Produce ad esempio degli "assistenti personali" virtuali, studiati per imitare il comportamento umano. Le interazioni con l'AI avvengono generalmente mediante una serie di domande orali e scritte, alle quali il sistema risponde. La tecnologia AI si trova anche nei giochi digitali, nella robotica, nei sistemi di assistenza alla guida e in tutti i sistemi che richiedono l'accesso a una vasta quantità di dati per facilitare le decisioni. È importante monitorare le evoluzioni dell'AI, poiché l'utilizzo di dati personali/privati solleva per i cittadini questioni legate alla vita privata, la dignità, il benessere, le politiche e la gestione dello spazio pubblico.

Vedi anche: Realtà aumentata (AR); Big data; Robot.

Vedi Scheda informativa 6 "Presenza e comunicazione online".

Internet dei cittadini

■ Una raccomandazione del Consiglio d'Europa promuove la dimensione umana e culturale di internet, per completare il concetto di 'Internet delle cose'. Questa nuova nozione designa un approccio a internet incentrato sulle persone, in particolare per conferire maggiori capacità a coloro che lo utilizzano nelle loro attività quotidiane.

Vedi anche: Governance di Internet; Internet delle cose.

Vedi Scheda informativa 7 "Partecipazione attiva".

Internet of things (Internet delle cose)

■ Si tratta della rete degli apparecchi, sensori, rilevatori, veicoli e applicazioni elettroniche interconnessi tramite le reti informatiche. Tali oggetti possono quindi scambiare dati e prendere decisioni senza un intervento umano, tramite le infrastrutture internet esistenti. Esistono applicazioni intelligenti che possono essere utilizzate per le abitazioni, le città, le automobili, le reti elettriche, ecc. Le sfide rilevate sono la gestione dei dati, la protezione della privacy e della sicurezza e, più globalmente, il posto occupato dagli esseri umani e le possibilità di esercitare la cittadinanza di fronte a dispositivi automatizzati.

Vedi anche: Dati; Internet dei cittadini; Robot.

Vedi Schede informative 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

ISOC (Internet Society)

■ È un'organizzazione internazionale non governativa che opera a favore della cooperazione e del coordinamento, a livello mondiale, di internet e delle sue tecnologie e applicazioni. I privati e le organizzazioni aderenti perseguono l'obiettivo comune di preservare la fattibilità e la scalabilità globale di Internet.

Vedi anche: ICANN; Forum per la Governance di Internet.

Malware

■ Termine generico per indicare varie forme di software nocivi e intrusivi, comprendenti virus, worm, trojan, spyware e adware. I malware sono inviati con l'intento doloso di prendere il controllo di un computer. Possono creare numerose vulnerabilità e sono necessarie competenze specifiche per proteggersi grazie a software e firewall.

Vedi anche: Antivirus; Dati; Tracce.

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Motore di ricerca

■ Un sistema software concepito per cercare informazioni sul web e fornirle agli utenti. Possono consistere in numerosi tipi di file (tra cui immagini e pagine web). Possono servire per estrarre dei dati (*data mining*) grazie ad algoritmi specifici. Pongono dei rischi legati alla manipolazione dei motori di ricerca a fini politici, commerciali o di altro tipo.

Vedi anche: Browser; Dati; Impronta digitale; Privacy.

Vedi scheda informativa 3 "Educazione ai media e all'informazione".

Netizen (Cittadino del net)

■ Termine coniato a partire dalle parole "internet" e "citizen", per descrivere il "cittadino del net", ossia una persona molto impegnata nelle comunità online e frequentatore di internet in generale. Il cittadino del net cerca attivamente di migliorare internet e renderla una risorsa intellettuale e sociale, o cerca di migliorare le strutture politiche che circondano il web, in particolare per quanto riguarda l'apertura, la neutralità della rete e la libertà di espressione.

Vedi anche: Identità digitale; Presenza digitale; Partecipazione.

Vedi Schede informative 7 "Partecipazione attiva"; 8 "Diritti e responsabilità".

Nomofobia

■ La paura di non avere accesso a un cellulare funzionante.

Partecipazione

■ Diritto a scambi sani tra persone sulle comunità online, tramite Wiki, blog, giochi e social media. È associata all'espressione di sé, alla coesione della comunità, all'impegno di cittadinanza, all'influenza e al benessere.

Vedi anche: Identità digitale; Empatia; Presenza digitale; Netizen; Social media.

Vedi Schede informative 4 "Etica ed empatia"; 7 "Partecipazione attiva"; 8 "Diritti e responsabilità".

Phishing

■ Parola coniato a partire dai termini "phreaking" (pirateria o manipolazione delle linee telefoniche) e "fishing" (pesca) per dare l'idea che il pirata digitale utilizza un'esca per adescare la sua vittima. È il tentativo di ottenere dati personali sensibili (SPI)

facendosi passare per un'entità affidabile (banca, amico, social media). L'obiettivo è quello di dirigere l'utente verso siti falsi che diffondono malware o utilizzano i suoi dati personali a fini illeciti.

Vedi anche: Antivirus; Cybersicurezza; Malware; Protezione.

Vedi Schede informative 3 "Educazione ai media e all'informazione"; 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Phubbing

■ Neologismo creato con le parole telefono "phone" e snobbare "snubbing", designa il comportamento di una persona che consulta o utilizza il suo smartphone durante una conversazione con un interlocutore fisico, il che significa effettivamente che lo trascura o lo "snobba". Il phubbing diminuisce la qualità degli scambi umani, che sono essenziali per la cittadinanza.

Vedi Scheda informativa 6 "Presenza e comunicazione online".

Privacy

■ Il diritto al rispetto della vita privata online di una persona consiste nella possibilità di immagazzinare e condividere dati e contenuti su di sé. I problemi sono rappresentati dalla divulgazione di queste informazioni ad altri, a parte la cerchia di persone previste, e comportano rischi riguardanti il benessere dell'interessato, il cyberbullismo, la sua presenza digitale e il profiling commerciale.

Vedi anche: Dati; Impronta digitale; Presenza digitale; Protezione.

Vedi Schede informative 3 "Educazione ai media e all'informazione"; 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Presenza digitale

■ Agli inizi, la presenza digitale era uno strumento di marketing destinato a promuovere una persona, generando traffico e creando un'immagine positiva perenne di tale persona sul web. Per questo, occorreva conoscere l'arte dell'ottimizzazione per i motori di ricerca, la reputazione online, l'utilizzo dei social network, ecc. Oggi la presenza digitale richiede qualità personali e interpersonali che orientano l'identità online e le competenze sociali e cognitive necessarie a tal fine.

Vedi anche: Identità digitale; Reputazione digitale; Empatia; Netizen; Partecipazione.

Vedi Schede informative 3 "Educazione ai media e all'informazione"; 6 "Presenza e comunicazione online".

Profiling (Profilazione)

■ Processo consistente nell'esaminare i dati disponibili in un database esistente, applicando statistiche per ottenere parametri e indicazioni sulle persone o su altri fattori. La profilazione consente di approfondire la qualità dei dati e di riutilizzarli in altri contesti e per altre applicazioni (come le analisi dell'apprendimento, ad esempio).

Gli utenti devono pertanto essere consapevoli di questa raccolta di dati e del suo eventuale utilizzo per spingerli al consumo e intromettersi nella loro vita privata.

Vedi anche: Big data; Dati; Impronta digitale; Privacy.

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Protezione

■ Il diritto alla protezione dei dati online è strettamente legato alla sicurezza e al rispetto della privacy ed è sancito nel Regolamento generale sulla protezione dei dati. Presuppone la responsabilità di proteggere le attività online per garantire che i dati non siano rubati, né utilizzati da terzi all'insaputa o senza il consenso dell'utente. I problemi principali sono legati ai rischi per la privacy e la sicurezza a livello nazionale e transnazionale, in caso d'insufficiente protezione dei dati.

Vedi anche: Sensibilizzazione dei consumatori; Dati; Identità digitale; Privacy; Tracce.

Vedi Schede informative 3 "Educazione ai media e all'informazione"; 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Realtà aumentata (AR)

■ È una tecnologia che sovrappone alla visione dell'utilizzatore nel mondo reale un'immagine generata dal computer, per creare un'esperienza interattiva. Lo si può ottenere utilizzando un telefono cellulare in un ambiente chiuso specialmente progettato all'uopo o un dispositivo dedicato specifico. Gli oggetti del mondo reale sono "aumentati" dalle informazioni generate dal computer, che possono essere immagini, suoni, o perfino movimenti e odori. La realtà aumentata può aiutarci a sapere, ad esempio, la forma di monumenti antichi, oppure ad immaginare l'aspetto futuro di oggetti e luoghi, quali ad esempio i nuovi mezzi di trasporto di una città.

Vedi anche: App; Intelligenza artificiale (AI); Big data; Videogiochi; Realtà virtuale (VR).

Vedi Scheda informativa 6 "Presenza e comunicazione online".

Realtà virtuale (VR)

■ Tecnologia che permette agli utenti, grazie a un dispositivo specifico hardware (cuffia generalmente dotata di auricolari e di occhiali che integrano piccoli schermi) di interagire con un ambiente digitale in modo da simulare la presenza dell'utente in una situazione reale o immaginaria. È ampiamente utilizzata nei videogiochi, nelle simulazioni e nelle proposte di esperienze turistiche.

Vedi anche: Realtà aumentata (AR); Videogiochi.

Vedi Schede informative 2 "Apprendimento e creatività"; 5 "Salute e benessere"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Reputazione digitale

■ Significa le percezioni che gli utenti hanno di una persona, un marchio o un'impresa. È una strategia di marketing tramite l'influenza, al fine di ottenere "like"

e raccomandazioni e migliorare la classifica di un sito web o dei suoi servizi online. Le questioni che solleva sono legate ai rischi di manipolazione dell'immagine di una persona o di una marca e alla monetizzazione della propria presenza digitale.

Vedi anche: Cookie; Dati; Furto di identità; Presenza digitale; Selfie.

Vedi Schede informative 3 "Educazione ai media e all'informazione"; 6 "Presenza e comunicazione online"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Robot

■ Macchina programmata da un computer per svolgere automaticamente un certo numero di compiti. Può sostituire gli esseri umani per attività ripetitive o pericolose. Un robot nel contesto di internet, chiamato "bot", è un'applicazione software o un agente intelligente in grado di effettuare compiti automatici su internet, come il "web crawling", l'analisi di contenuti presenti sui server. I *chatbot* sono software capaci di conversare in un linguaggio naturale con gli utenti e i *social bot* sono utilizzati nei social per diffondere messaggi. Le questioni che si pongono dal punto di vista etico sono legate al rischio di una sempre maggiore autonomia dei robot e al fatto che possano sostituire alcune funzioni umane (lavoro, guerra o insegnamento).

Vedi anche: Intelligenza artificiale; Internet dei cittadini; Internet of things.

Vedi scheda informativa 2 "Apprendimento e creatività".

Selfie

■ Un autoritratto, scattato da uno smartphone e condiviso online sui social network. L'educazione alla cittadinanza digitale sottolinea il rischio di contenuti e comportamenti dannosi, quali il cyberbullismo, disturbi alimentari e impatti sulla vita affettiva.

Vedi anche: Empatia; Presenza digitale; Reputazione digitale.

Vedi Schede informative 5 "Salute e benessere"; 9 "Privacy e sicurezza".

Sensibilizzazione dei consumatori

■ Comprensione da parte degli utenti dei loro diritti e delle loro responsabilità in quanto consumatori di prodotti e servizi online. La maggior parte di tali diritti figurano in generale nelle "condizioni di servizio". I consumatori devono ugualmente essere consapevoli delle questioni legate alle eventuali violazioni dei diritti altrui e disporre di mezzi adatti alla loro età per comprendere tutti gli aspetti dei "Termini e condizioni di servizio".

Vedi anche: Termini e condizioni di servizio.

Vedi Scheda informativa 10 "Consapevolezza del consumatore".

Sicurezza

■ La sicurezza si riferisce ai processi e alle pratiche necessari per trattare dati e informazioni personali, proteggendoli contro accessi e usi non autorizzati, e per

difendere computer, server, apparecchi mobili, sistemi elettronici e network dalla fuga di informazioni e dagli attacchi malevoli. La conoscenza dei problemi in materia di sicurezza è essenziale per una comprensione sana ed equilibrata dei rischi e dei vantaggi rispettivi delle relazioni online e offline.

Vedi anche: Cybersicurezza; Benessere.

Vedi Scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Slacktivism

■ Associazione del verbo "to slack" (oziare) e della parola "activism" (militantismo) per indicare una forma "minimalista" di partecipazione online. È una critica dell'assenza di impegno online, quando le attività si limitano ai "mi piace" o alla condivisione o la firma di petizioni online.

Vedi anche: Netizen; Partecipazione.

Vedi Scheda informativa 7 "Partecipazione attiva".

Social media

■ Una serie di applicazioni e di servizi che facilitano le interazioni sociali, basandosi sulla condivisione di dati e di contenuti. È diventato oggi un termine generico per designare i siti di social network, che ospitano comunità di membri che condividono attività e centri di interesse. I membri devono creare il loro profilo di utente, dopo di che possono utilizzare gli strumenti messi a loro disposizione per pubblicare testi, foto o altri tipi di file, postare messaggi e partecipare ai forum o gruppi di discussione. Numerosi siti di social network sono vietati ai minori di 13 anni e prevedono impostazioni per rendere sicuri i profili, conformemente alla Legge COPPA (Children's Online Privacy Protection Act, legge federale americana del 1998).

Secondo l'educazione alla cittadinanza digitale, offrono numerose possibilità: formazioni a distanza (MOOC – *Massive Online Open Courses*) o acquisizioni di nuove qualifiche professionali, che permettono di superare le vecchie barriere sociali e materiali. I rischi sono legati alla sicurezza e alla protezione della privacy.

Vedi anche: Empatia; Reputazione digitale; Fake news; Selfie; Tracce.

Vedi Schede informative 1 "Accesso e inclusione"; 3 "Educazione ai media e all'informazione".

Tecnologia Blockchain

■ Modalità di archiviazione grazie a una serie di registri chiamati "blocchi". Tali blocchi sono raggruppati per creare una "catena" che è distribuita sulla rete degli utilizzatori con una tecnologia peer-to-peer. Tali blocchi contengono dati criptati solidamente protetti tanto che, ad oggi, il sistema è considerato uno dei sistemi più sicuri. Si tratta della tecnologia utilizzata per creare il "bitcoin", la moneta digitale.

Vedi anche: Big data; Dati; Privacy.

Vedi Schede informative 9 "Privacy e sicurezza"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Termini e condizioni di servizio (TOS)

■ Sono regole, note anche come condizioni generali di utilizzo, che occorre accettare per potere accedere a un servizio online. In genere sono semplicemente un disclaimer (dichiarazione di esclusione di responsabilità) relativo in particolare all'utilizzo dei siti web.

Vedi anche: App; Privacy; Social media.

Vedi Scheda informativa 10 "Consapevolezza del consumatore".

Tracce

■ Sono la cronologia delle attività dell'utente su internet. Le attività riguardano tre categorie di dati: le informazioni fornite volontariamente (nome e cognome, ad esempio), le informazioni raccolte da terzi (ad esempio i cookie) o quelle fornite involontariamente (ad esempio, in un commento). Le tracce si trasformano in Big data e sono sfruttate tramite algoritmi. I loro problemi riguardano il rispetto della privacy e la sicurezza.

Vedi anche: Dati; Presenza digitale; Impronta digitale; Privacy.

Vedi scheda informativa 9 "Privacy e sicurezza".

Troll

■ Una persona che semina discordia online interagendo tramite messaggi provocatori, spesso fuori tema, all'interno di una comunità (gruppo di discussione, *chatroom*). Persegue lo scopo di disturbare un gruppo, destabilizzare gli altri e provocare reazioni di sdegno, sia per puro divertimento, sia per ragioni politiche.

Vedi anche: Cyberbullismo; Fake news; Social media; Viralità.

Vedi Schede informative 3 "Educazione ai media e all'informazione"; 4 "Etica ed empatia"; 9 "Privacy e sicurezza".

Videogioco

■ Gioco elettronico (giocato prevalentemente su un supporto video) che consente ai giocatori di interagire attivamente con gli ambienti nei quali entrano. I giocatori possono vedere tutto dal punto di vista del personaggio che impersonano (in prima persona) o da molteplici prospettive, come avviene nei videogiochi online con più giocatori (MMORPG *Massive[ly] Multiplayer Online Role-Playing Game*). Esistono varie tipologie di videogiochi, classificati in base ai tipi di interazioni, piuttosto che alle loro qualità narrative. I progressi della realtà virtuale e della realtà aumentata hanno stimolato la produzione di giochi di simulazione, alcuni dei quali con contenuti educativi. I videogiochi e altri divertimenti online per giovani possono porre problemi di dipendenza, benessere, tutela della privacy e sensibilizzazione dei consumatori.

Vedi anche: Realtà aumentata (AR); Sensibilizzazione dei consumatori; Impronta digitale; Realtà virtuale (VR).

Vedi schede informative 1 "Accesso e inclusione"; 2 "Apprendimento e creatività"; 10 "Consapevolezza del consumatore".

Viralità

■ Capacità di diffondersi, come quella di un virus, un agente infettivo che può essere contagioso. È associata all'onnipresenza di internet e alla velocità di diffusione delle informazioni. La si ritrova nel marketing virale (utilizzo dei social per diffondere un messaggio commerciale), nei video virali o nei *rumor* che circolano e acquisiscono immensa popolarità anche se talvolta hanno dubbie origini. Pone problemi relativi al cyberbullismo e alla protezione della vita privata.

Vedi anche: Antivirus; Fakenews; Hashtag; Empatia; Privacy; Social media.

Vedi Scheda informativa 3 "Educazione ai media e all'informazione".

VoIP (Voice over Internet Protocol)

■ È una tecnologia per effettuare comunicazioni vocali o per diffondere comunicazioni multimediali su internet mediante il protocollo internet (IP). Sotto il profilo dell'educazione alla cittadinanza digitale, merita un'accresciuta attenzione, poiché molti degli scambi tra adolescenti si riducono oggi al suono, a semplici immagini o al linguaggio scritto.

Vedi anche: App; Chatroom; Social media.

Vedi Schede informative 2 "Apprendimento e creatività"; 6 "Presenza digitale e comunicazioni online".

Le autrici

■ **Janice Richardson** è consulente sui diritti dei giovani online con un'esperienza ultra decennale. È stata coordinatrice fino al 2014 della Rete Insafe istituita dalla Commissione europea in 30 paesi, e, più recentemente, della rete ENABLE contro il bullismo. È inoltre membro del Consiglio consultivo di Facebook sulla sicurezza.

■ **Elizabeth Milovidov** è consulente nel settore della sicurezza online e ha un'esperienza ventennale come avvocatessa, docente di diritto e difensore dei diritti dell'infanzia. La sua missione è fornire ai genitori e ai giovani i mezzi per padroneggiare internet, le tecnologie e i social media. È inoltre fondatrice del sito DigitalParentingCoach.com.

Sales agents for publications of the Council of Europe Agents de vente des publications du Conseil de l'Europe

BELGIUM/BELGIQUE

La Librairie Européenne -
The European Bookshop
Rue de l'Orme, 1
BE-1040 BRUXELLES
Tel.: + 32 (0)2 231 04 35
Fax: + 32 (0)2 735 08 60
E-mail: info@libeurop.eu
<http://www.libeurop.be>

Jean De Lannoy/DL Services
c/o Michot Warehouses
Bergense steenweg 77
Chaussée de Mons
BE-1600 SINT PIETERS LEEUW
Fax: + 32 (0)2 706 52 27
E-mail: jean.de.lannoy@dl-servi.com
<http://www.jean-de-lannoy.be>

CANADA

Renouf Publishing Co. Ltd.
22-1010 Polytek Street
CDN-OTTAWA, ONT K1J 9J1
Tel.: + 1 613 745 2665
Fax: + 1 613 745 7660
Toll-Free Tel.: (866) 767-6766
E-mail: order.dept@renoufbooks.com
<http://www.renoufbooks.com>

CROATIA/CROATIE

Robert's Plus d.o.o.
Marasovičeva 67
HR-21000 SPLIT
Tel.: + 385 21 315 800, 801, 802, 803
Fax: + 385 21 315 804
E-mail: robertsplus@robertsplus.hr

CZECH REPUBLIC/ RÉPUBLIQUE TCHÈQUE

Suweco CZ, s.r.o.
Klecakova 347
CZ-180 21 PRAHA 9
Tel.: + 420 2 424 59 204
Fax: + 420 2 848 21 646
E-mail: import@suweco.cz
<http://www.suweco.cz>

DENMARK/DANEMARK

GAD
Vimmelskaftejt 32
DK-1161 KØBENHAVN K
Tel.: + 45 77 66 60 00
Fax: + 45 77 66 60 01
E-mail: reception@gad.dk
<http://www.gad.dk>

FINLAND/FINLANDE

Akateeminen Kirjakauppa
PO Box 128
Keskuskatu 1
FI-00100 HELSINKI
Tel.: + 358 (0)9 121 4430
Fax: + 358 (0)9 121 4242
E-mail: akatilaus@akateeminen.com
<http://www.akateeminen.com>

FRANCE

Please contact directly /
Merci de contacter directement
Council of Europe Publishing
Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 STRASBOURG Cedex
Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81
Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10
E-mail: publishing@coe.int
<http://book.coe.int>

Librairie Kléber
1, rue des Francs-Bourgeois
F-67000 STRASBOURG
Tel.: + 33 (0)3 88 15 78 88
Fax: + 33 (0)3 88 15 78 80
E-mail: librairie-kleber@coe.int
<http://www.librairie-kleber.com>

NORWAY/NORVÈGE

Akademika
Postboks 84 Blindern
NO-0314 OSLO
Tel.: + 47 2 218 8100
Fax: + 47 2 218 8103
E-mail: support@akademika.no
<http://www.akademika.no>

POLAND/POLOGNE

Ars Polona JSC
25 Obroncow Street
PL-03-933 WARSZAWA
Tel.: + 48 (0)22 509 86 00
Fax: + 48 (0)22 509 86 10
E-mail: arspolona@arspolona.com.pl
<http://www.arspolona.com.pl>

PORTUGAL

Marka Lda
Rua dos Correios 61-3
PT-1100-162 LISBOA
Tel: 351 21 3224040
Fax: 351 21 3224044
E mail: apoio.clientes@marka.pt
www.marka.pt

RUSSIAN FEDERATION/ FÉDÉRATION DE RUSSIE

Ves Mir
17b, Butlerova ul. - Office 338
RU-117342 MOSCOW
Tel.: + 7 495 739 0971
Fax: + 7 495 739 0971
E-mail: orders@vesmirbooks.ru
<http://www.vesmirbooks.ru>

SWITZERLAND/SUISSE

Planetis Sàrl
16, chemin des Pins
CH-1273 ARZIER
Tel.: + 41 22 366 51 77
Fax: + 41 22 366 51 78
E-mail: info@planetis.ch

TAIWAN

Tycoon Information Inc.
5th Floor, No. 500, Chang-Chun Road
Taipei, Taiwan
Tel.: 886-2-8712 8886
Fax: 886-2-8712 4747, 8712 4777
E-mail: info@tycoon-info.com.tw
orders@tycoon-info.com.tw

UNITED KINGDOM/ROYAUME-UNI

The Stationery Office Ltd
PO Box 29
GB-NORWICH NR3 1GN
Tel.: + 44 (0)870 600 5522
Fax: + 44 (0)870 600 5533
E-mail: book.enquiries@tso.co.uk
<http://www.tsoshop.co.uk>

UNITED STATES and CANADA/ ÉTATS-UNIS et CANADA

Manhattan Publishing Co
670 White Plains Road
USA-10583 SCARSDALE, NY
Tel: + 1 914 472 4650
Fax: + 1 914 472 4316
E-mail: coe@manhattanpublishing.com
<http://www.manhattanpublishing.com>

Council of Europe Publishing/Éditions du Conseil de l'Europe
F-67075 STRASBOURG Cedex

Tel.: + 33 (0)3 88 41 25 81 – Fax: + 33 (0)3 88 41 39 10 – E-mail: publishing@coe.int – Website: <http://book.coe.int>

Le competenze di cittadinanza digitale definiscono il modo in cui agiamo e interagiamo online. Comprendono i valori, le attitudini, le abilità, le conoscenze e la comprensione critica necessari per navigare responsabilmente in un mondo digitale in costante evoluzione, e plasmare la tecnologia in modo da soddisfare le nostre esigenze piuttosto che essere plasmati da essa. Il Manuale per l'educazione alla cittadinanza digitale offre informazioni, strumenti e buone pratiche per sostenere lo sviluppo di queste competenze, in linea con la missione del Consiglio d'Europa di responsabilizzare e proteggere i bambini, gli adolescenti e i giovani, consentendo loro di vivere insieme come pari in società democratiche culturalmente diverse, sia online che offline.

Il Manuale per l'educazione alla cittadinanza digitale si rivolge sia agli insegnanti che ai genitori, ai responsabili delle politiche educative e ai fornitori di piattaforme digitali. Descrive in modo approfondito le molteplici dimensioni che compongono ciascuno dei 10 domini della cittadinanza digitale, ed include una scheda informativa su ciascun dominio fornendo idee, buone pratiche e ulteriori riferimenti per supportare gli educatori nella costruzione delle competenze che mettono bambini, gli adolescenti e i giovani in condizione di affrontare le sfide del mondo digitale di domani. Il Manuale per l'educazione alla cittadinanza digitale è coerente con il Quadro di riferimento delle competenze per la cultura democratica del Consiglio d'Europa (Reference Framework of Competences for Democratic Culture) ed è coerente con il Manuale di alfabetizzazione digitale (Internet Literacy Handbook).

www.coe.int

Il Consiglio d'Europa è la principale organizzazione di difesa dei diritti umani del continente europeo. Vi aderiscono 47 Stati membri, tra cui l'insieme dei membri dell'Unione europea. Tutti gli Stati membri del Consiglio d'Europa hanno firmato la Convenzione europea dei diritti dell'uomo, un trattato destinato a tutelare i diritti umani, la democrazia e lo Stato di diritto. La Corte europea dei diritti dell'uomo vigila sull'applicazione della Convenzione negli Stati membri.



<http://book.coe.int>
ISBN 978-92-871-9468-8
€32 / US\$64

COUNCIL OF EUROPE



CONSEIL DE L'EUROPE