

Istituto Comprensivo

Altro

I incontro

Laboratori di Riconessioni



Essere digitali

- Cultura digitale e la digital literacy

* la competenza di lettura e di rappresentazione del mondo attraverso le tecnologie digitali.

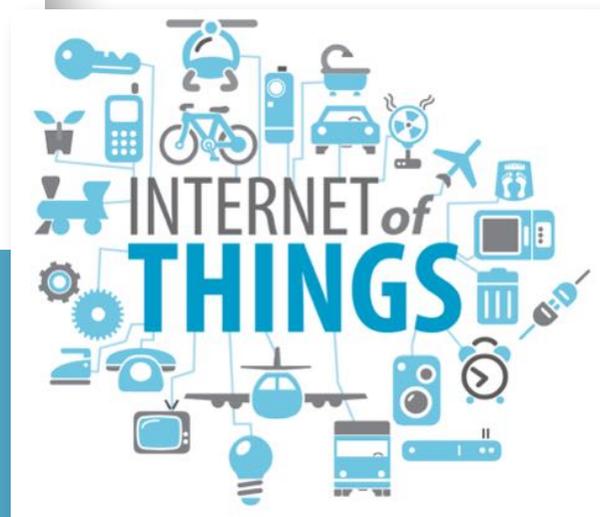
- Conoscenze e competenze riguardo Internet, Web e computer
- Conoscenze e competenze riguardo la proprietà intellettuale, licenze, Creative Commons, software libero
- Sicurezza digitale



Il gruppo di insegnanti viene sollecitato a riflettere sugli oggetti digitali che accompagnano la vita quotidiana (presentazione animata).



Viene focalizzata l'attenzione sulla Quarta Rivoluzione Industriale, sull'Internet delle Cose (IoT) e sul ruolo dei Big Data, il Cloud.





Approfondimento

Big data, privacy e sicurezza personale.

Viene proposta la visione dell'esperimento sociale "Dave l'indovino".

<https://youtu.be/qYnmfBiomlo>



Approfondimento suggerito:

il ruolo delle App. il caso WeChat.

Internazionale I più letti Ultimi articoli Sezioni Il settimanale Per abbonarsi Q

VIDEO ▶

Come la Cina sta cambiando internet

CINA PUBBLICITÀ

23 agosto 2016 - 18.04

<https://www.internazionale.it/video/2016/08/23/cina-wechat-app-internet>

quale atteggiamento?

- Viviamo in epoca di techno-determinismo acritico
(ciò che è tecnologico è mito e idolo)
- La tecnologia come qualcosa di inevitabile
e positivo
- In genere chi formula critiche è mal visto

Quale rapporto c'è tra Società, Etica, politica e Tecnologia?

... la Tecnologia non "capita", è dovuta a soggetti precisi.

Uomini <==> Tecnologia <==> Società

Quale atteggiamento può assumere un adulto, cittadino, insegnante rispetto la rivoluzione digitale?

Ansie... e preoccupazioni dell'insegnante nell'era digitale.

Vengono proposti gli interventi di A.R. Meo, M. Mezzalama e J. C. De Martin - attraverso la registrazione di Giovedì Scienza Torino, 15 Marzo 2018 - secondo il minutaggio sotto indicato:

● QUESITI

Cosa significa rivoluzione digitale? Cosa comporta?

Quali strumenti sono necessari per affrontare la rivoluzione digitale con spirito critico e coglierne le potenzialità?

Quale rapporto tra Tecnologia, Società, Etica e politica?

● chi può aiutarci a rispondere ?

- **Juan Carlo De Martin**

(Co-direttore Centro NEXA Politecnico di Torino)

- **Marco Mezzalama** (Politecnico di Torino)

- **Angelo Raffaele Meo** (Politecnico di Torino)

Breve presentazione dei relatori.

Angelo Raffaele Meo classe 1935, Cuneo. Pioniere dell'informatica italiana.
1971 uno dei vincitori delle tre prime cattedre d'informatica in Italia.
1979 Direttore del Progetto nazionale di ricerca Finalizzato Informatica.
Direttore del Centro di Supercalcolo del Piemonte, Presidente dell'Accademia delle Scienze di Torino, membro del CNR. Ha presieduto la Commissione Nazionale sull'Open Source, nell'ambito degli acquisti Software della Pubblica Amministrazione Italiana (2003-07 Stanca).
Ha all'attivo quattrocento pubblicazioni scientifiche.
Molti i riconoscimenti e i premi a livello nazionale ed internazionale.

Marco Mezzalama (1948 Torino) professore ordinario di Sistemi di Elaborazione al Politecnico di Torino, vicedirettore Sistemi Informativi, membro nazionale dell'Accademia delle Scienze, Presidente del Centro di Supercalcolo Piemonte. Autore di più di centocinquanta pubblicazioni scientifiche; partecipa a progetti europei. Membro di numerose società e gruppi di ricerca nel settore informatico.

Juan Carlos De Martin (Córdoba - Argentina -1966)
Professore associato di informatica presso il Politecnico di Torino.
Istituisce con il giurista Marco Ricolfi (Unito), Creative Commons Italia, il gruppo di lavoro che produce la versione italiana delle licenze di diritto d'autore. Co-dirige il centro NEXA (settore di ricerca del Poli dedicato ai temi della società dell'informazione) per Internet e società dove è titolare del corso "Rivoluzione Digitale"; collabora con diverse istituzioni pubbliche, Miur, Presidenza della Camera dei Deputati, Università e Istituzioni pubbliche e private. Editorialista, fa parte del comitato scientifico della Enciclopedia Treccani e di Biennale democrazia.



ing. Meo:
La nuova rivoluzione digitale.

11:16
22:48

ing. Mezzalama:
Big Data,
Internet delle cose,
Intelligenza artificiale.

23:27
49:07
53:48

ing. De Martin :
Tecnologia, etica e società.

53:55
76:17
79:09

79:10
92:05



<https://www.youtube.com/watch?v=Pv0zvly590o&t=2726s>

ing. Meo: Conclusioni

***Approfondimento suggerito:
"la storia della tecnologia in Italia, gli ultimi 50 anni "
Politecnico di Torino Gennaio 2015***

Lectio Magistralis del Prof. Angelo Raffaele Meo.

Più di cinquanta anni di storia di un grande amore

14:20 Lectio Magistralis del Prof. Angelo Raffaele Meo 110:17

<https://www.youtube.com/watch?v=Mcg1Kw2qtSk>

“La storia personale di un grande amore - l'informatica - sarà raccontata insieme a una storia nazionale, ben più importante, ma molto triste per ignoranza, illusioni e tradimenti”.

Passato, presente e futuro dell'informatica in Italia.



Istituto Comprensivo **Altro** **Il incontro**

Laboratori di Riconessioni

Essere digitali

- Cultura digitale e la digital literacy
- Conoscenze e competenze riguardo Internet, Web e computer
- Conoscenze e competenze riguardo la proprietà intellettuale, licenze, Creative Commons, software libero
- Sicurezza digitale

RICONNESSIONI
educazione al futuro

Fondazione per la Scuola

Vengono condivisi alcuni interventi degli insegnanti partecipanti al laboratorio sulle tematiche relative al primo incontro e, inoltre, vengono riportati alcuni concetti conclusivi degli interventi di A.R. Meo, J.C. De Martin e

presentate le "76 ragionevoli domande sulla scienza" (sulla tecnologia) di Jacques Ellul.

Contributi colleghi del IC **Altro**

La tecnologia di per sé non è né buona né cattiva e neppure neutra.

Le informazioni che elaborano i computer però dipendono sempre dall'uomo che le carica.

Insegnare a riconoscere fake news

Approfondire internet delle cose, sviluppo dell'intelligenza artificiale

Come stare al passo con un'innovazione sempre più rapida, complessa e costosa (in termini di obsolescenza).



Uno degli aspetti del rapporto tra tecnologia e società è quello etico

dal momento che la tecnologia è un prodotto umano, infatti, essa deve essere soggetta allo stesso scrutinio etico di tutte le altre attività umane

1ª Legge di Kranzberg:

“La tecnologia di per sè non è né buona, né cattiva, né tantomeno neutra.”

(Melvin Kranzberg, storico della tecnologia)

**obiettivo ultimo:
controllo democratico
delle evoluzioni tecnologiche**

**l'individuo?
la società ?
si interrogano ?**

approfondimento

<https://www.riconessioni.it/assets/uploads/2-tecnologia-societa-demartin.pdf>

Jacques Ellul (Francia 1912 - 1994); è stato un sociologo, teologo francese, ecologista; autore di saggi sulla società ipertecnologizzata,

**“76 ragionevoli
domande
da porre in merito
a qualsiasi
tecnologia”**

Ecologiche Morali Pratiche
Sociali Etiche
Estetiche Professionali
Politiche Metafisiche

<https://www.riconessioni.it/assets/uploads/76-ragionevoli-domande-tradotte.pdf>

conclusioni di Meo, sul concetto di sviluppo.

**Lo sviluppo è basato sulla
competizione?**



**1980 il sogno di Brandt,
Schreiber, Mitsubishi, Peccei ...**

**"Un futuro migliore per tutti,
compresi i più poveri,
costruito su una risorsa infinita:
LA CONOSCENZA
e su una tecnologia potente:
L'INFORMATICA**

link articolo Meo

www.apogonline.com/openpress/articoli/art_1.html

1980 Il rapporto Brandt, titolato "Nord-Sud: un programma per la sopravvivenza", promosso da McNamara, allora Presidente della Banca Mondiale; il memoriale Mitsubishi, frutto di un lavoro congiunto di alcune decine di studiosi occidentali e giapponesi; due rapporti al Club di Parigi e al Club di Roma di Peccei (imprenditore, AD Fiat); il famoso volume "La sfida mondiale" di Jean Jacques Servan-Schreiber (politico, giornalista, scrittore francese).

Finalità: studiare in profondità i problemi del sottosviluppo e della povertà nel mondo.

Brandt Willy Brandt, ex cancelliere della Repubblica federale di Germania (1969-1974),
vincitore del Nobel per la pace nel 1971



Piergiorgio Odifreddi
sull' Intelligenza Artificiale

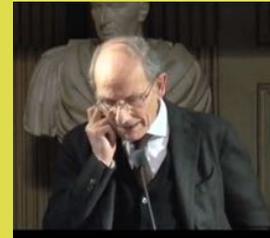
<https://youtu.be/Rz568C5738Q>

APPROFONDIMENTI

Mario Rasetti, Big Data, Scienza dei Dati, Intelligenza Artificiale (Internet delle cose, lavorare tutti lavorare meno, una nuova società; nuovi lavori; big data della scienza e big data delle cose del mondo; il futuro rischi e vantaggi).

Accademia delle Scienze Febbraio 2019

https://youtu.be/E3jmwD_sjsM



Navigazione protetta, FakeNews etc prossimo incontro

Sostenibilità delle tecnologie.

oggi

Dematerializzazione ==> transazione ==> Digitalizzazione

Colmare il "digital divide" arretratezza del paese

Governo: investimenti nelle innovazioni tecnologiche, startup

Atp Finals tecnologia e sostenibilità

**Mario Rasetti scienziato: lavorare meno, lavorare tutti.
Nuovi lavori, un nuovo tempo libero.**

**«Le macchine non eserciteranno mai potere sull'uomo.
Non succederà mai. Ma dipenderà anche da noi».**

IL MONDO DELLA SCUOLA

**DINAMICHE COGNITIVE E STILI DI
APPRENDIMENTO DEI NATIVI DIGITALI.**

neuroscienze

e i contenuti ?

La storia di Internet. Vengono presentate e commentate le tappe salienti.

La storia di Internet

1962 Guerra fredda - Rete non fisica - una rete di reti (reti interconnesse Interconnected Networks)
Supercalcolo corsa nello spazio

1965 per la prima volta due PC vengono collegati sulla linea telefonica

1969 Arpanet (Advanced Research Projects Agency) - governo da' mandato alle Università di creare "una rete di reti" di computer. MIT Boston, Harvard, Stanford, Santa Barbara.

1971 le università americane sono connesse. **23 computer**

1971 Email e primi esperimenti di e-commerce;

1973 protocollo TCP/IP (protocollo trasferimento e indirizzo) standard comunicazione informatiche su internet; Internet esce dagli USA, arriva in Europa G.B. e Norvegia

1979 il sistema e-commerce è funzionante; primi Newsgroup, forum discuss. tra studenti in Usa.

1980 viene coniato il termine Internet da **Interconnected Networks**

1981 in Francia nasce Minitel **1984 1000 PC in Rete** **1986 Italia connessa** (Pisa)

1988 primo software per chattare su Internet, l' IRC (Internet Relay Chat)

1989 fine guerra fredda; chiude Arpanet (costosi collegamenti in ambito solo universitario). Usa aprono la rete ai civili. **1989 100.000 Pc connessi**

1989-91 viene inventato il linguaggio HTML (utilizzato dai siti Web) e i link: creo dei Siti e permetto a questi di collegarsi tra loro.

1991 Il CERN (Centro Europeo di Ricerca Nucleare) **annuncia nascita del WEB**

WORLD WIDE WEB (creato l'HTTP protocollo di trasferimento delle pagine Web)

1991 ammessi anche i provider che possono vendere le connessioni a tutti

1993 Siti non erano grafici! erano Documenti connessi tra loro. Vengono creati i browser (sfogliare) che permettono la visualizzazione del sito in forma di Ipertesto.

1994 Yahoo e Amazon

1995 Internet Explorer e Ebay (vendita usato)

1996 10 milioni di pc connessi (oggi miliardi)

1997 Google

1998 PayPal

1998 ICANN ente internazionale per l'assegnazione degli indirizzi web ai siti

1999 Napster softw scambio file musicali - **1999 200 milioni di PC connessi**

1999 internet nelle case.

2000 anche in Italia ADSL

2001-2003 nasce l'UMTS banda larga per i cellulari, Internet nei telefonini

2004 Nasce Facebook i social network (web 2.0)

2005 Youtube

2007 iPhone e gli smartphone (Internet mobile)

2008 600 milioni di devices connessi

2008 recessione globale

2009 Bitcoin e WhatsApp

2009 1 miliardo di PC connessi

2010 iPad (talvolta sostituiscono i PC) e Instagram

2011 2 miliardi di utenti connessi (1/3 della popolazione mondiale, la Cina si connette...)

2015 3,3 miliardi di utenti

2016 Big Data, Internet delle cose, Cloud; TV, Radio, Telefonia...es. la Pubblica Amministrazione

2018 più di 4 miliardi di utenti - più della metà della popolazione mondiale è online!

approfondimento: https://youtu.be/61_N5ZAJAzI

Internet, Web, Deep Web e Dark Web.



Internet

La rete internet è l'infrastruttura tecnologica dove viaggiano i dati. Può essere immaginata come una specie di ferrovia digitale, con i propri binari (canali), stazioni (server) e regole (protocolli).

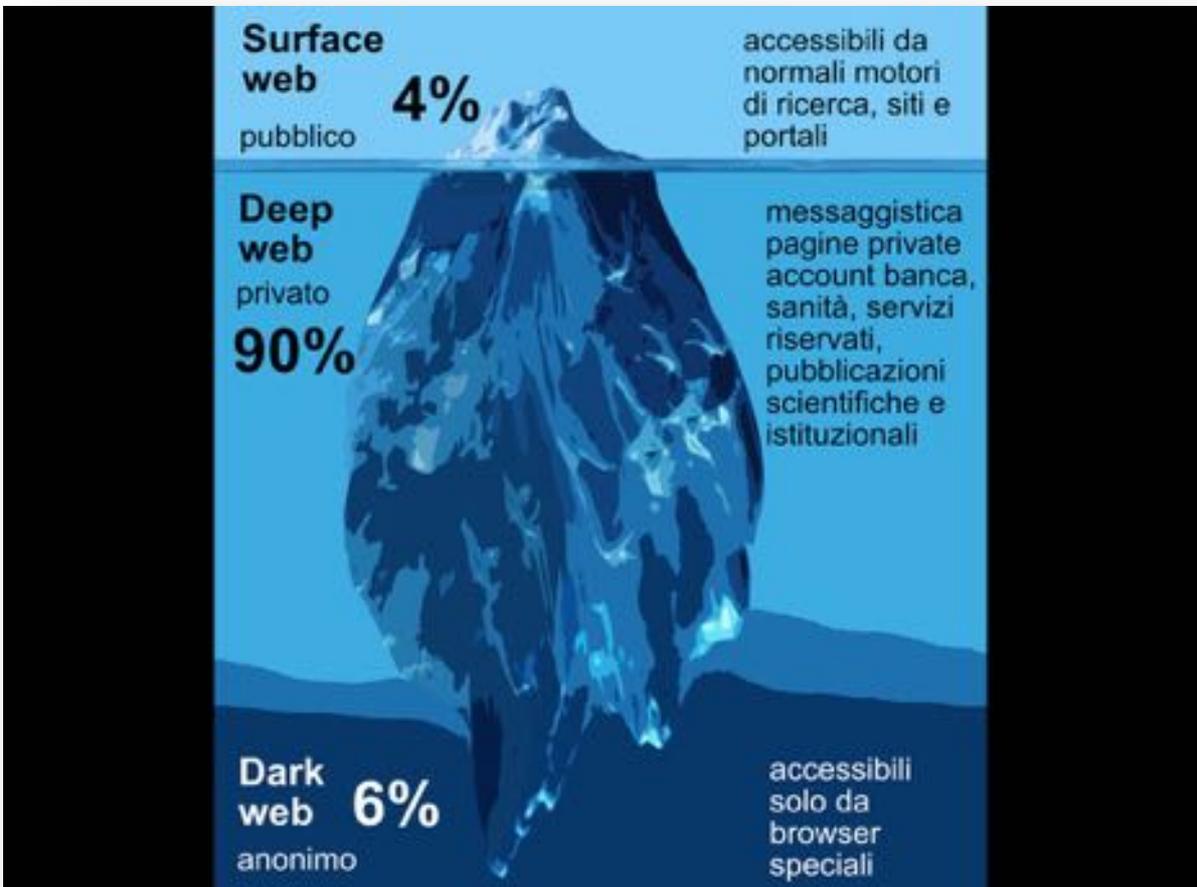
WEB

Il web è uno dei servizi internet che permette il trasferimento e la visualizzazione dei dati, sotto forma di ipertesto.

Tutto ciò che normalmente vediamo sul nostro browser.

Oltre al web esistono altri servizi internet come la posta elettronica, i newsgroup.







Vengono presentate alcune slide dell'indagine condotta da We Are Social - Gennaio 2019 - in collaborazione con Hootsuite, la piattaforma di social media management più utilizzata a livello mondiale; è utile a conoscere i principali trend riguardanti i social media, il mondo digitale e la loro diffusione in Italia e nel mondo. Commenti, considerazioni.



ANALISI

DIGITAL 2019: TRE ITALIANI SU CINQUE ATTIVI SUI SOCIAL PER QUASI DUE ORE AL GIORNO

<https://wearesocial.com/it/>

GEN 2019

ITALIA

TUTTE LE EVIDENZE PER COMPRENDERE MOBILE, INTERNET E UTILIZZO DEI SOCIAL MEDIA



POPOLAZIONE TOTALE	CONTRATTI MOBILE	UTENTI INTERNET	UTENTI ATTIVI SUI SOCIAL MEDIA	UTENTI ATTIVI SUI SOCIAL MEDIA DA MOBILE
				
59.25	85.92	54.80	35.00	31.00
MILIONI	MILIONI	MILIONI	MILIONI	MILIONI
URBANIZZAZIONE:	vs. POPOLAZIONE:	PENETRAZIONE:	PENETRAZIONE:	PENETRAZIONE:
71%	145%	92%	59%	52%

15 FONTI: POPOLAZIONE NAZIONI UNITE, U.S. CENSUS BUREAU, MOBILE, GSMA INTELLIGENCE, INTERNET, INTERNETWORLDS, IFL, BANCA MONDIALE, CIA WORLD FACTBOOK, EUROPE, GOVERN LOCAL E AUTONOMA REGOLAMENTI, MARKETINGSCANDAL, REPORT SU MEDIA AUDIOWARE, SOCIAL MEDIA, TODAY'S KEY WEB, SERVICE BLUE PLATFORMS, COMPTONATI ITALIA E MUNDIO SU RICCHI OGGI, INVESTICOR, REPORT INQUADRA SU SOCIAL MEDIA, TECHRAJANI ADHAR, ROSE E TUTTI I DATI ACCIDENTI A GENNAIO 2019




GEN
2019

TEMPO SPESO SUI MEDIA

TEMPO MEDIO SPESO SUI MEDIA [SURVEY]



MEDIA GIORNALIERA DEL
TEMPO SPESO SU INTERNET
DA QUALSIASI DISPOSITIVO



we
are
social

6H 04M

MEDIA GIORNALIERA DEL TEMPO
SPESO SUI SOCIAL MEDIA DA
QUALSIASI DISPOSITIVO



we
are
social

1H 51M

MEDIA GIORNALIERA DEL TEMPO
SPESO SULLA TV (BROADCAST,
STREAMING, VIDEO ON DEMAND)



we
are
social

2H 57M

MEDIA GIORNALIERA DEL
TEMPO SPESO ASCOLTANDO
MUSICA IN STREAMING



0H 44M

19

FONTI: Q2 GLOBAL TRENDS 2017-2019. I DATI RAPPRESENTANO LE RISULTATI DI UNA RICERCA SU UNO DEI TARGET 16-64 DI MEDIA GIORNALIERA E RIPORTATA IN ORE E MINUTI. **NOTA:** ALCUNE ATTIVITÀ POTREBBERO ESSERE ATTIVE IN QUESTO MOMENTO.

Hootsuite we
are
social

GEN
2019

ATTIVITÀ DI CONTENT STREAMING

PERCENTUALE DEGLI UTENTI INTERNET CHE FRUISCONO DI CONTENUTI OGNI MESE [SURVEY]



GUARDA
VIDEO ONLINE



we
are
social

92%

RIPRODUCE CONTENUTI
TV SU INTERNET



we
are
social

43%

GIOCA IN STREAMING
LIVE SU INTERNET



we
are
social

16%

GUARDA LIVE STREAMING DI
ALTRE PERSONE
CHE GIOCANO



we
are
social

11%

GUARDA CAMPIONATI
DI E-SPORTS



we
are
social

5,4%

23

FONTI: Q2 GLOBAL TRENDS 2017-2019. I DATI RAPPRESENTANO I RISULTATI DI UNA RICERCA SU UTENTI INTERNET 16-64 ANNI.

Hootsuite we
are
social

GEN
2019

SOCIAL MEDIA

UTENTI ATTIVI MENSILMENTE SULLE PIATTAFORME SOCIAL PIÙ UTILIZZATE IN OGNI PAESE



NUMERO TOTALE
DEGLI UTENTI ATTIVI
SUI SOCIAL MEDIA



35.00
MILIONI

UTENTI ATTIVI SUI SOCIAL
MEDIA COME PERCENTUALE
DELLA POPOLAZIONE TOTALE



59%

NUMERO TOTALE DI
UTENTI ATTIVI SUI SOCIAL
MEDIA DA MOBILE



31.00
MILIONI

UTENTI ATTIVI SUI SOCIAL MEDIA
DA MOBILE COME PERCENTUALE
DELLA POPOLAZIONE TOTALE



52%

31

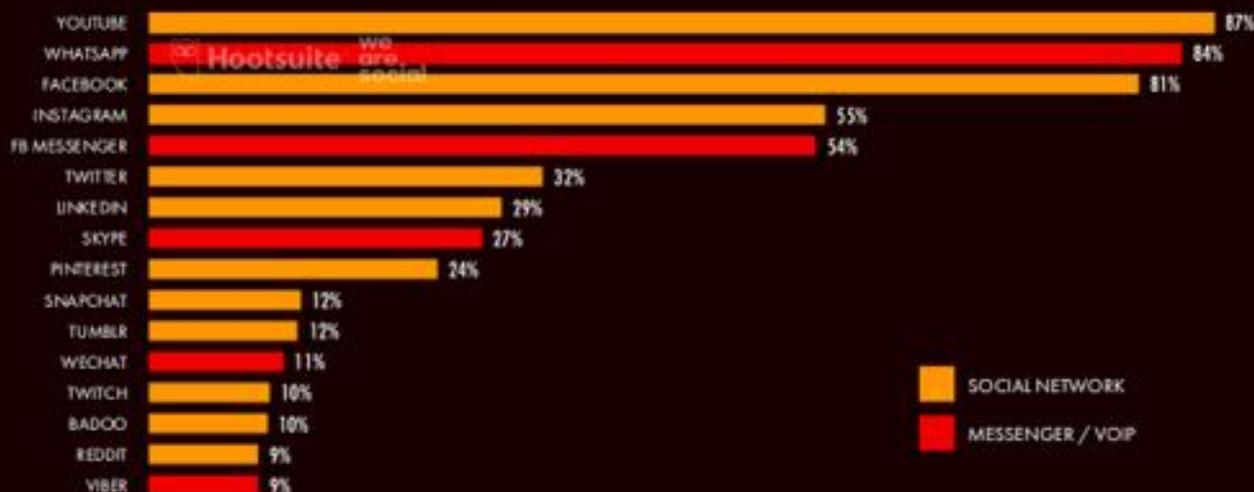
PONTE: I DATI SONO PUBBLICATI DALLE PIATTAFORME SOCIAL ATTRAVERSO COMUNICATI STAMPA, ANNUNCI DI FIANCO DAGLI INVESTITORI E PROPRI SITI PUBBLICARI. PER INFORMAZIONI SULLE ATTIVITÀ SOCIAL MEDIA PER IL TECNICO, VISITATE: WWW.WEARESOCIAL.COM O IL SERVIZIO CLIENTI.

Hootsuite we are social

GEN
2019

PIATTAFORME SOCIAL PIÙ ATTIVE

PERCENTUALE DI UTENTI CHE DICHIARANO DI USARE CIASCUNA PIATTAFORMA [SURVEY]



33

PONTE: I DATI SONO PUBBLICATI DALLE PIATTAFORME SOCIAL ATTRAVERSO COMUNICATI STAMPA, ANNUNCI DI FIANCO DAGLI INVESTITORI E PROPRI SITI PUBBLICARI. PER INFORMAZIONI SULLE ATTIVITÀ SOCIAL MEDIA PER IL TECNICO, VISITATE: WWW.WEARESOCIAL.COM O IL SERVIZIO CLIENTI.

Hootsuite we are social

**Studio del caso Announo del 28 maggio 2015,
Essere dipendenti dai videogiochi, la Cina.**



<https://youtu.be/yhtT2LYKxIk>



*Approfondimento: Presadiretta - "Essere iperconnessi "
15-10-2018 - video RaiPlay*

<https://www.raipplay.it/video/2018/10/Presadiretta-Iperconnessi-a5d6226e-1fd2-450d-a8e7-eed622413b20.html>

spunto di riflessione

studio Microsoft Canada 2015

conseguenze cognitive dell'iperconnessione...

**La soglia di attenzione più bassa di un pesce rosso 9"
(noi 8"; in realtà altri sudi 40")**

Incapacità a comprendere fenomeni complessi

noi MULTITASKING ? più azioni in contemporanea?

NO switchamo continuamente

cambiamo antropologicamente e biologicamente

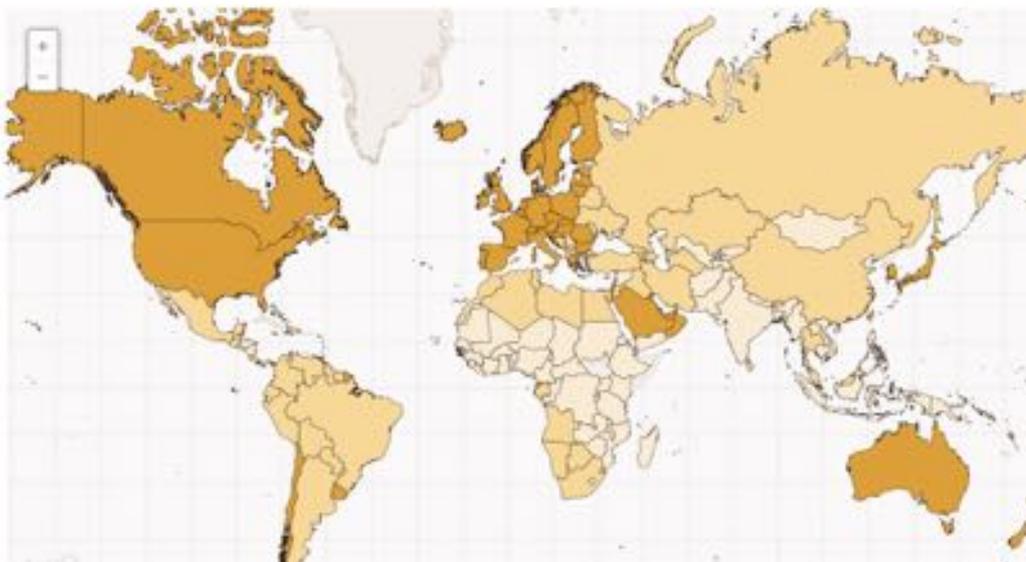
STRESS

Sostenibilità della tecnologia

Approfondimento: quando la tecnologia diviene rifiuto:

<https://www.internazionale.it/webdoc/ewaste-republic/>

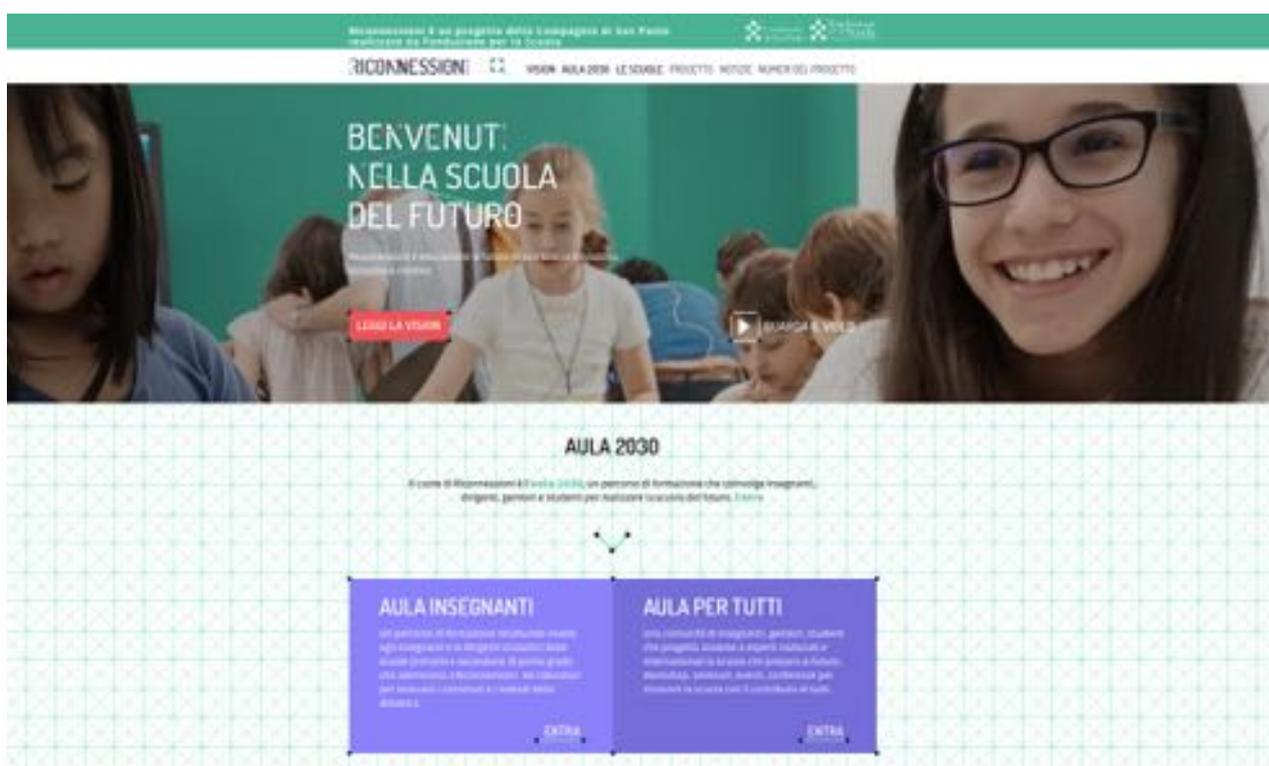
I rifiuti elettronici nel mondo



I docenti del laboratorio vengono informati e sollecitati alla consultazione del sito Riconessioni e in particolare alla pagina web Aula 2030.

Sono disponibili tutti i laboratori e le sezioni: Risorse e Materiali, Competenze Digicomp.

<https://www.riconessioni.it>



Istituto Comprensivo **Altro**

Laboratori di Riconessioni

Essere digitali

• Cultura digitale e la digital literacy

* la competenza di cultura e di rappresentazione del mondo attraverso le tecnologie digitali.

• Conoscenze e competenze riguardo Internet, Web e computer

• Conoscenze e competenze riguardo la proprietà intellettuale, licenze, Creative Commons, software libero

• Sicurezza digitale

RICONNESSIONI!
educazione al futuro

III incontro

Fondazione per la Scuola
Compagnia di San Paolo

Vengono espone le tematiche che gli insegnanti partecipanti al secondo incontro del laboratorio ritengono significative e sulle quali intenderebbero progettare un intervento sulle proprie classi.

tematiche d'interesse comune

strumenti adatti (anche 3-5 anni)

**social - navigazione sicura
cyberbullismo**

**dipendenza e conseguenze
utilizzo devices**

dipendenza da Internet

fake news

conoscenza del PC
attività creative

rifiuti tecnologici
e impatto ambientale

costruzione fiaba con
app Book Creator

app. e discipline

creazione di attività ludiche
e eventuali problematiche

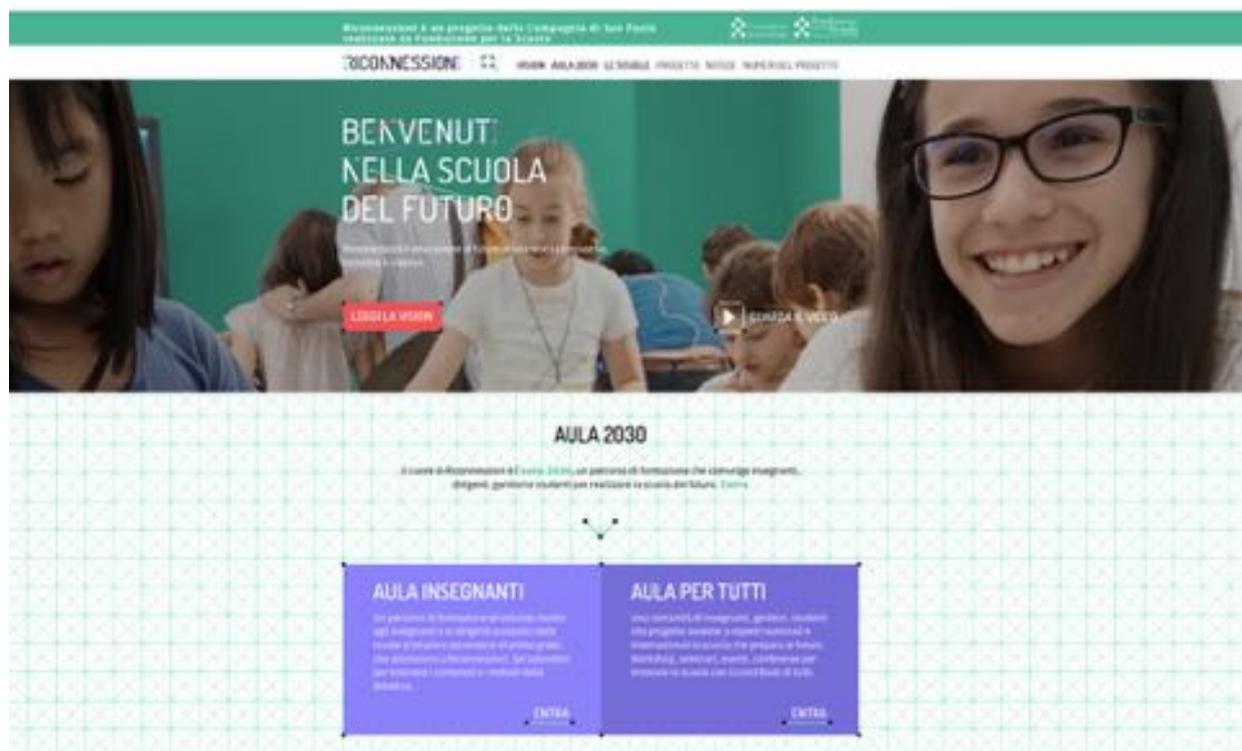
Materie prime per la
costruzione strumenti
elettronici: da dove arrivano?
Luoghi, implicazioni sociali e
ambientali.
Come e dove vengono
smaltiti gli oggetti elettronici?

L'utilizzo dei dispositivi
elettronici.
Quali? Quando? Dove? Con chi?
Adulti di riferimento?
Cosa imparo, cosa perdo?
Come mi diverto?

progetti

Prima di Internet
Ricerche, tesine,
lettere epistolari,
cartellonistica
Come scambiarsi
informazioni.
Come ascoltavo la
musica.

<https://www.riconnessioni.it>



<https://www.riconnessioni.it/aula-2030/aula-insegnanti/>



Essere Digitali



RICONNESSIONE
educazione al futuro

<https://www.youtube.com/watch?v=f-lhWAD0fCo>

Alfabetizzazione digitale *Le competenze.*

Mozilla insegna come leggere, scrivere e partecipare al web con attività gratuite create da insegnanti, educatori e tecnologi.

La **mappa** definisce le competenze necessarie alla navigazione del Web del 21 ° secolo.

Esplora la mappa selezionando ciò di cui vuoi saperne di più, per vedere le definizioni e le attività proposte. La partecipazione al Web aperto include la connessione con le comunità che condividono, costruiscono e sostengono contenuti significativi online.

Una comunità online in buona salute richiede la conoscenza di come creare, pubblicare e collegare i contenuti e una comprensione della sicurezza al fine di mantenere il contenuto, l'identità e i sistemi sicuri.



introduzione <https://www.mozilla.org/it/internet-health/web-literacy/>

mappa <https://learning.mozilla.org/en-US/web-literacy/>

Alfabetizzazione digitale

Le competenze del 21° secolo

comprendono la collaborazione, la comunicazione, la creatività e la risoluzione dei problemi. La partecipazione al Web aperto include la connessione con le comunità che condividono, costruiscono e sostengono contenuti significativi online.

Collaborazione

Problem-solving

Creatività

Comunicazione

'Leggi'

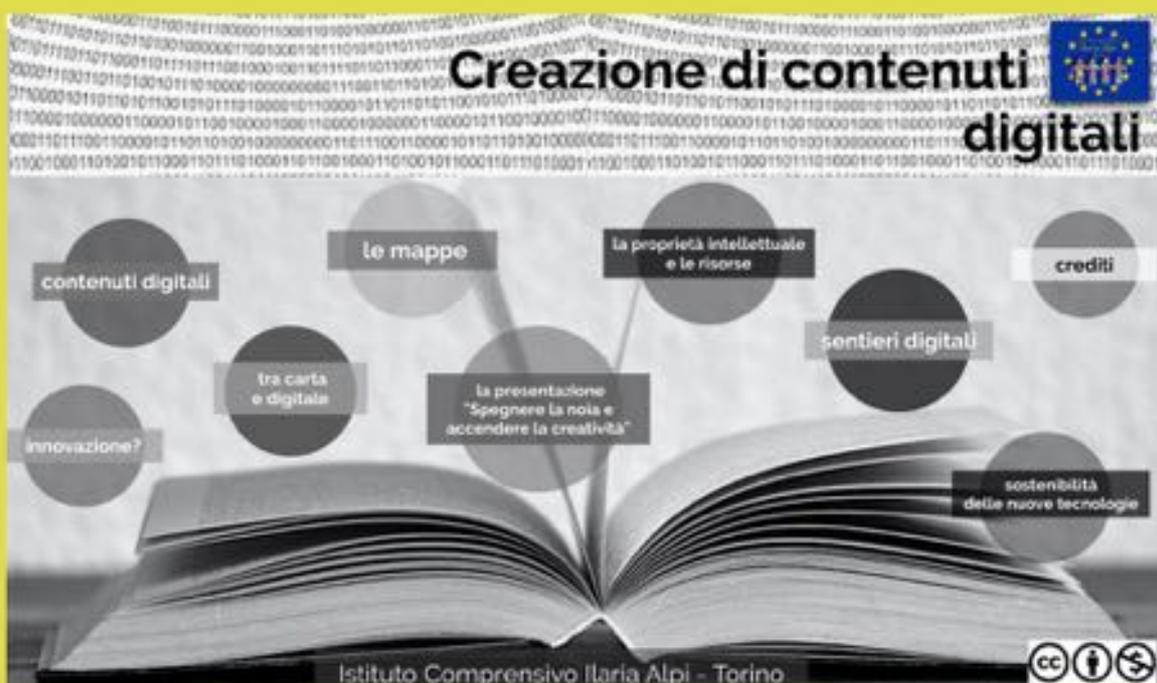
è il modo in cui esploriamo il web.

'Scrivi'

è come costruiamo il web

'Partecipare'

è il modo in cui ci connettiamo sul web. Comprende l'interazione con gli altri.



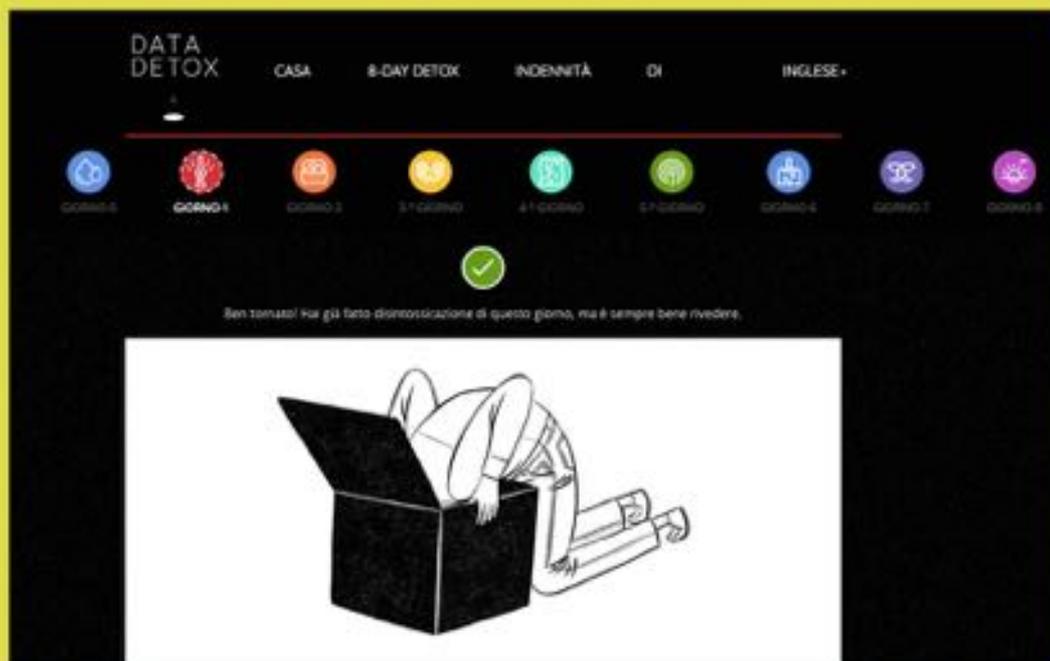
<https://prezi.com/view/EdqGm7EcMUEAmEheyaE0/>

La proposta del team Riconessioni

ESSERE DIGITALI – Spunti per la formazione e le attività in classe

<https://www.riconessioni.it/assets/uploads/essere-digitali-in-classe.pdf>

Kit per renderci consapevoli e disintossicarsi dalla rete



<https://datadetoxkit.org/en/detox/day1>

La Ludoteca nasce per diffondere la cultura di internet presso le giovani generazioni. L'obiettivo è trasmettere ai bambini una visione completa della Rete, grazie a un filo narrativo che aiuti a capire che cos'è, perché utilizzarla e come utilizzarla.

CHI SIAMO

LA LUDOTECA PER LE SCUOLE

LA LUDOTECA DEI GENITORI

<https://www.ludotecaregistro.it>

Internetopoli

INTERNETOPOLI, L'APP

Internetopoli è un'applicazione multimediale, compatibile con LIM, che accompagnerà studenti e insegnanti in un percorso di gioco e apprendimento tutto dedicato alla Rete.

I contenuti dell'app ruotano intorno a tre macro aree: come funziona internet, il suo utilizzo consapevole e le opportunità della Rete.

Ogni sezione tematica prevede una parte di spiegazione con approfondimenti di vario tipo: voci di glossario, video e cartoni animati.

L'insegnante può navigare all'interno della città di Internet scegliendo di affrontare o di approfondire solo alcuni argomenti con la massima flessibilità, cliccando su vari hotspot. Il passaggio da un livello all'altro avviene dopo il superamento di un quiz che ha l'obiettivo di fissare i concetti fondamentali. A supporto dell'educatore è disponibile anche un gioco stampabile e una guida all'app, con approfondimenti e proposte di percorsi didattici da svolgere in classe.

La sezione giochi ripropone le stesse tematiche di quattro divertenti giochi interattivi ("Quiz on the net", "Memory", "Trova la coppia", "Gioco dell'oca"), da svolgere in modalità giocatore singolo, multiplayer o lanciando una sfida.

Per navigare o scaricare Internetopoli visita la pagina: www.internetopoli.it

- Laboratori nelle classi
- I giochi
- Internetopoli, l'App
- Roadshow
- Let's Bit!
- Seminari per gli istituti superiori
- Cybersecurity
- Navighiamo sicuri con il prof. Itti

<https://www.internetopoli.it>

Il tema della sicurezza informatica (o cyber security) è di assoluta attualità, entra ormai a far parte della cronaca quotidiana. Ma non tutti siamo esperti e non sempre sappiamo come individuare situazioni rischiose e come comportarci. A maggior ragione, abbiamo difficoltà a mettere in guardia i nostri bambini da **situazioni a rischio** e a insegnare loro **comportamenti saggi e corretti**. È per questo che la Ludoteca del Registro dall'anno scolastico 2018-2019 include anche attività sulle cyber security, con nuovi laboratori ludico-didattici destinati ai bambini da 8 a 11 anni. I giochi affrontano alcuni temi tipici della cyber security: richieste di contatto da sconosciuti, richiesta di dati personali, compreso indirizzo e numero di telefono, download da siti sconosciuti, virus, connessioni sicure e autenticazione, ecc.

Le situazioni "pericolose" sono presentate ai bambini attraverso le **simpatiche vignette** ispirate al fumetto **Nabbovaldo e le stagioni a Internetopoli** e leggendo insieme le avventure di **Nabbovaldo contro i pc zombie**. Per saperne di più su queste due risorse, rimandiamo alla sezione **Comics**.

Alcuni giochi possono essere svolti a squadre, consentendo ai bambini di "consigliarsi" tra loro prima di rispondere, favorendo quindi un comportamento di confronto e condivisione dei problemi. Ciascun gioco sarà lo spunto per un commento, una discussione, una riflessione, guidata dagli educatori. I giochi sono pensati per i bambini, ma potrebbero facilmente adattarsi ad adulti poco pratici della rete!



CYBERSECURITY

Cyber Quiz e Indovina l'errore

Come puoi proteggere il tuo computer da eventuali attacchi? Il wifi è sempre sicuro? Su quali link è meglio non cliccare? Questi e altri temi sono introdotti da strisce di fumetti che vedono il simpatico Nabbovaldo alle prese con i potenziali rischi online.

- **Tavole Cyber Quiz:** i bambini, divisi in gruppo, leggono le tavole e decidono quale delle tre opzioni proposte rappresenta il migliore comportamento in termini di sicurezza informatica
- **Strisce Indovina Errore:** le strisce sono formate da 4 carte, si consiglia quindi di ritagliare i vari riquadri. Dopo aver diviso la classe in gruppo, si distribuiscono quattro carte di una striscia chiedendo ai bambini di ordinarle nella sequenza logica corretta. L'ultima carta contiene la soluzione all'errore commesso da uno dei personaggi e rappresenta quindi lo spunto di riflessione sui temi della cyber security.

<https://www.ludotecaregistro.it/per-le-scuole/cybersecurity/>



PER LE SCUOLE ▾ PER I GENITORI ▾ MATERIALI ▾ COMICS ▾ NEWS

NAVIGHIAMO SICURI CON IL PROF. ITTI'

ITTI'

I cartoni animati della serie "Navighiamo sicuri con il Prof. Itti'", pubblicati all'interno dell'app **Internetopoli**, affrontano tematiche legate alla sicurezza informatica e navigazione sicura. Seguendo le avventure dei protagonisti Marco, Sofia e il Prof. Itti, i bambini riflettono sui rischi ma soprattutto sui comportamenti corretti per superarli.

Il Prof. protagonista della serie è un cervellone esperto in internet e informatica, amico di tutti i giovani internauti. I contenuti offrono spunti di discussione su problematiche della sicurezza informatica e navigazione sicura.

Scarica le schede di approfondimento ai cartoni animati:

- PDF Episodio "I virus"
- PDF Episodio "I social network"
- PDF Episodio "Tutti pazzi per il computer"
- PDF Episodio "I contenuti online"
- PDF Episodio "Il diritto d'autore"

<https://www.ludotecaregistro.it/per-le-scuole/navighiamo-sicuri-con-il-prof-itti/>

I Fumetti di Comics & Science
Le storie di "Nabbovaldo,



https://www.ludotecaregistro.it/wp-content/uploads/2017/11/COMICS-SCIENCE-SpecialeIT_2017_DIGITALE.pdf

Generazioni Connesse
Co-financed by the European Union
Connecting Europe Facility

HOME SAFER INTERNET CENTRE SCUOLE DOCENTI GENITORI RAGAZZE BAMBINE SUPERERRORI NEWS

educazione
civica
DIGITALE

14/02/2018
Bullismo e Cyberbullismo: #parliamone
Video istituzionale

<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>

Generazioni Connesse: i contenuti disponibili



<https://www.generazioniconnesse.it/site/it/home-page/>



https://edri.org/files/defenders_v_intruders_it_web.pdf

Anatomia della pagina Web

ATTIVITA' 3
ANATOMIA DI UNA PAGINA WEB

WHO?
CHI è la fonte
dell'informazione?

RICONNESSIONI
educazione@ricom.it

17

Le 5 W del CYBERSPAZIO

CHI è la fonte dell'informazione?

- Qualcuno si è assunto la responsabilità del contenuto del sito?
- Ci sono informazioni chiare rispetto all'autore?
- Ci sono link a informazioni più approfondite rispetto all'autore e all'organizzazione?
- Puoi contattare la società o l'autore direttamente tramite indirizzo di posta elettronica o numero di telefono?
- Puoi confermare che la società o l'autore sia una fonte di informazione credibile e autorevole?
- Puoi verificare l'attendibilità dei contenuti del sito attribuiti a fonti terze?
- L'informazione contenuta nel sito è di parte?
- Il sito utilizza un linguaggio emotivamente carico o affermazioni generiche infondate?

RICONNESSIONI
educazione@ricom.it

18

WHAT? COSA stai ricevendo?

COSA stai ricevendo?

L'emotività è utilizzata per convincere?

Il sito offre più di un punto di vista?

Ci sono rimandi/link a punti di vista differenti o alternativi?

L'informazione del sito appare completa e ben organizzata?

Il sito comunica chiaramente gli argomenti che cerca di affrontare?

Sono presenti le informazioni che il sito promette di fornire?

L'informazione appare completa e coerente?

L'informazione è scritta bene e di facile comprensione?

Il sito offre una lista di risorse aggiuntive per l'approfondimento o link a questo genere di risorse?

Da che tipo di copyright è protetto il materiale che si trova sul sito?

WHEN?
QUANDO è stato creato il
sito?

QUANDO è stato creato il sito?

L'informazione che stai cercando deve essere necessariamente attuale?

Trovi una data che dimostri quando il materiale è stato pubblicato online oppure a quando risale l'ultimo aggiornamento?

I link funzionano?

ATTIVITA' 3 ANATOMIA DI UNA PAGINA WEB

WHERE?
DOVE sei?

DOVE sei?

Impara ad analizzare punto per punto un URL (Uniform Resource Locator)
Utilizziamo il sito di Riconessioni come esempio

<https://www.riconessioni.it/notizie/laboratori/creazione-contenuti-digitali/>

"http" indica che si tratta di un documento ipertesto (come la maggior parte dei documenti online). "www" sta per "World Wide Web" dove stanno la maggior parte dei siti internet

"riconessioni"

La seconda parte di un URL contiene il nome del dominio della persona o dell'organizzazione che ospita il sito

".it" indica che il sito è ospitato da un'organizzazione italiana

"/notizie/laboratori/creazione-contenuti-digitali/"

L'ultima parte traccia il percorso delle direzioni e sotto-direzioni che conducono alla pagina in questione. In questo caso **"/notizie/laboratori/creazione-contenuti-digitali/"** indica che ti trovi nella sezione "Creazioni contenuti digitali" che è contenuta nella pagina "laboratori" che è a sua volta contenuta nella pagina "notizie"

WHY?
PERCHÉ sei qui?

PERCHÉ sei qui?

Internet è il posto giusto dove ottenere l'informazione che stai cercando?

Troveresti l'informazione più rapidamente offline?

Il materiale che trovi online risponde ai tuoi bisogni?

PERCHÉ sei qui?

Usa ricerche Meta-Web per verificare la credibilità dei siti.

Questo può essere fatto inserendo il nome dell'autore in un motore di ricerca per scoprire informazioni su di lui/lei.

Altrimenti puoi scoprire quali altri siti rimandano a un sito in particolare inserendo il comando "link" nella barra "cerca" del motore di ricerca, seguito dall'URL del sito.

ATTIVITA' 3 ANATOMIA DI UNA PAGINA WEB

HOW?
COME essere certi che sia
davvero così?

COME fai a capire come stanno le cose?

Se sei in dubbio, dubita. Lo scetticismo è una buona norma quando si naviga sull'Internet.

Applica le 5 W del cyberspazio ai siti che visiti.

Controlla e ricontrolla le informazioni e le fonti - poi ricontrolla ancora!



verifica sito analisi

<https://www.unshorten.it>

<https://zulu.zscaler.com>

Fact Checking

<https://www.politifact.com/truth-o-meter/>

<https://factcheckingday.com/assets/files/kwiaiwpph0.pdf>

QUANTE VOLTE TI È CAPPIATO DI LEGGERE GORLOSCA E DI CREDERTI "SARÀ UNA BUFALA"?

CI SONO COSÌ TANTE INFORMAZIONI, COSÌ TANTE FONTI E COSÌ TANTE PERSONE CHE PRODUCONO E CONDIVIDONO CONTENUTI, CHE È DIVENTATO DIFFICILE SAPERE COSA SIA VERO O NO IN RETE

LA CRUIVE È DIVENTARE DI TUTTO CIO CHE LEGGI SUI SOCIAL MEDIA, SUI POST DEI TUI AMICI E PREFERO DI QUELLO CHE VEIEN SUL GRUPPO WHATSAPP DEI TUII SIMILARI

NOTIZIE SORBE

MA SÌ, OLTRE AD INTERROGARTI SU CIO CHE LEGGI, VUOI TROVARE QUALCUN PROVA CONCRETA...

SEI 7 CONSIGLI CHE POSSONO AIUTARTI A VERIFICARE L'INFORMAZIONE ONLINE

È TEMPO DI FARO QUALCUNO

1) VERIFICA LA FONTE
ASSICURATI DI SAPERE DA DOVE NASCE LA NOTIZIA, NON IMPORTE SE TI ABBA RECEVUTO SOLO IL TITOLO, UNA FOTO O UN LINK

<https://truthfulnews.com>

QUOTIDIANI

PER QUANTO TI POSSA DISTURBARE DELLA SIMPLR TRADIZIONALE, RESTA UNA FONTE VALIDA DI INFORMAZIONI: FA AFFIDAMENTO SU GIORNALISTI PRESENTI SUL CAMPO, E PUÒ ESSERE PENALIZZATA SE DIFFONDE NOTIZIE FALSI

CERCA LA STESSA NOTIZIA SU ALTRO SITO, SE ANI DUBBI SULLA FONTE DELL'INFORMAZIONE, SE È USER, È ASSAI PROBABILE CHE ALTRI NE ABBIANO PULATO

Google

notizie dubbie

notizie dubbie

All News Video Images Shopping Contate

truthfulnews.com

truthandnews.com
truthfulnews.org
truthfullnews.com

IN ATTENZIONE AGLI IMPOSTORI: CI SONO SITI CHE COPIANO L'IMPOSTAZIONE GRAFICA DI GRANDI GIORNALI E EVITATI, OPPURE USANO DEL SIMILI

2) LEGGI
LE NOTIZIE DEVONO ESPERTARE DELLA "SICUREZZA" PER PRESARE E TESTI DI CREDIBILITÀ

MA NON LEGGERE SOLO IL TITOLO!

CERCA LE FONTI LUNGO TUTTO IL TESTO. L'INFORMAZIONE DEVE NASCERE DA QUALCUN FONTE AFFIDABILE?

SE HA LINK ESTERNI, VAI ALLA FONTE ORIGINALE E CONTROLLA SE L'INFORMAZIONE CORRESPONDE

CONTROLLARE IL LINGUAGGIO USATO È UN BUON CONSIGLIO VALIDO. I TESTI CHE USANO MOLTI AGGETTIVI O PAROLE OFFENSIVE IN GENERALE SONO DEI FINE

PAZZOCHE
IPOCRITA
FANATICO ESTREMISTA
IDIOTA

Ma perché di Paolo Pabete STATO ARRESTATO?

Cosa? Di nuovo?

NON SCORDARTI DI CONTROLLARE LA DATA DI PUBBLICAZIONE. SUI SOCIAL MEDIA ACCADE SPESSE CHE VENGANO CONDIVISE NOTIZIE VECCHIE

3) CONTROLLA L'AUTORE
CREDI CI ABBA SCRITTO QUESTO TESTO?

TIZIO CAIO SEMPRONIO
Giornalista dal 1998, lavora oggi reporter per il Tuttosport dal 2015. Si occupa principalmente di questo tema.

DALLO STESSO AUTORE:

- Un altro articolo sulla storia che hai appena letto
- Un altro report su un argomento diverso

SE LA STORIA HA UNA TRAMA, SINTESI CHE È GIORNALISTA SI ASSUME LA RESPONSABILITÀ DEL CONTENUTO. È UNA BUONA IDEA VERIFICARE OGNI ALTRO ARTICOLO ABBA SCRITTO O PULATO, SE POSSIBILE, CONTINUANDO PER FORNIRI DELLE DOMANDE

SE ANI DUBBI SULLA VERIDICITÀ DI IMMAGI O VIDEO, **4) CREDI A GOOGLE:**

Google

TEDESCA SEMPLICEMENTE L'IMMAGINE NEL RIQUADRO DELLA RICERCA DI GOOGLE (OPPURE USA L'ESTENSIONE REVEAL)

AMNESTY INTERNATIONAL

Youtube DataViewer

Video URL

PUÒ ANCHE VERIFICARE I VIDEO CON L'AIUTO DI YOUTUBE DATAVIEWER

E ANCHE POSSIBILE CONTROLLARE SE **5) LE STATISTICHE SONO CORRETTE:**

X

Y

2010 2011 2012

Fonte: Istituto X

DE UNO SGARDO FINESTRA A TUTTI I DATI: CONTROLLA L'UNITÀ, LA FREC E L'INDICE TEMPORALE DELLA VISUALIZAZIONE. SEI RICOPERTI POSSONO RACCONTORE INFORMAZIONI INCONGRUE

X

Y

2010 2011 2012

Fonte: Istituto X



TI ANDRÒ A
CREDERE IN CÒ
CHE CONTIENA LE
NOSTRE
CONVINZIONI E I
NOSTRI PREGIUDIZI

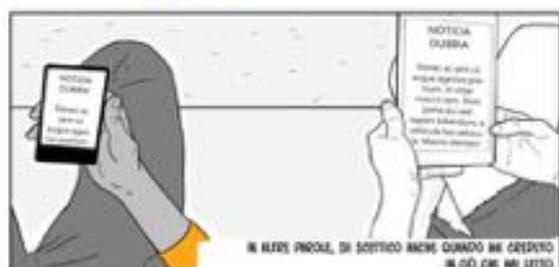


TI SEI MAI CHIEDUTO SE
LE NOTIZIE CHE STAI
LEGGERO SONO
COMPRESI SE SITI
RISOLGATI DA
PERSONE CON
IDEOLOGIE DIVERSE?

PERCÒ CHIEDITI
SEMPRE: QUESTA
INFORMAZIONE È SERIA
CONDIVISA DA
QUALCUNO CHE HA
UN'OPINIONE SIMILE
ALLA TUA?



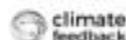
E COSA DIM
LEGGERO, ALLA FINE?
UNA NOTIZIA O
UN ARTICULO DI
OPINIONE?



IN ALTRE PROVE, SI SOTTILIO ANCHE QUANDO MI CHIEDI
IN CÒ CHE MI LETTO



RICORDA: NON SEI SOLO! SE MI BISOGLIO DI AIUTO,
7) CONTATTA GLI SPECIALISTI



POLITIFACT

CI SONO GIÀ MOLTI SITI DI
FACT-CHECKING



OVVIAMENTE, NON POSSONO INTERCETTARE E VERIFICARE
TUTTE LE INFORMAZIONI, MA DI SOLTTO CONTROLLANO I
TEMI IN DISCUSSA DEL MOMENTO



Suggerimento per il fact-checking:

Salvo errori suggerito dal lavoro. Prima che l'utente venga in dubbio il lavoro è stato fatto. Anche verificare questo articolo?

Link da verificare:

<https://www.italia.com/it/111111>

Autore o origine dell'informazione:

Il Lavoro (temporaneo) / Italia / News

Info

ANZA CHIEDERE: CI SONO SITI CHE HANNO
FACT-CHECKING SO RICHIESTA PER DENUNCIARE CHE
HANNO RAGGIUNTO UN PUBBLICO MOLTO VASTO. SE LA
TUA RICHIESTA RISPETTA I LORO STANDARD, INVIANO
LA VERIFICA PER TE



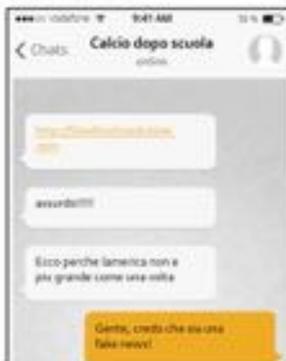
"MAI TUTTO QUESTO LAVORO SOLO
PER VEDERE SE UNA NOTIZIA È FALSA O
MENO?"

SE SE NON VERIFICHI, E FINISCI PER CONDIVIDERE UN'INFORMAZIONE SBALBATA, QUESTA
RAGGIUNGERÀ LA TUA FAMIGLIA E I TUOI AMICI. SE ANCHE LORO NON VERIFICHERANNO, LA
PASSERANNO A LORO VOLTA A FAMIGLIE ED AMICI, E COSÌ VIA



UN'INFORMAZIONE
VERIFICATA È DI QUALITÀ E UN
DIRITTO DI TUTTI

CONDIVIDI SOLO CÒ DI CÒ TI
SERVE E CHE MI VERIFICATO, E
RICORDATI LA TUA FAMIGLIA E I
TUOI AMICI A FARSI LO STESSO



LE NOTIZIE FALSE STANNO DIVENTANDO SEMPRE
PIÙ DIFFICILI DA DISTINGUERE DALL'INFORMAZIONE
REALE. MA C'È ANCHE TU PUEI RISPONDERE!



SE CHI PROPONE QUESTO TIPO DI
CONTENUTI STA OSANDO DI
INGANNARTI...



...SEI COME COMFORTANTI
NEL MODO BUSTO!

Cosa succede alla tecnologia quanto diventa un rifiuto?

cosa sono

http://www.comune.torino.it/ambiente/rifiuti/cosa_rifiuti/rifiuti-elettrici-ed-elettronici-raee.shtml

A come ambiente, visita

<https://www.acleambiente.org/scarti-2/>

La mappa interattiva dei rifiuti

<https://www.internazionale.it/webdoc/ewaste-republic/>

Il viaggio e le destinazioni

Costruire una mappa dei rifiuti elettronici: proposta

<https://www.youtube.com/watch?v=d9FIMqZfq0o>

Esempio di mappa interattiva

<https://uploads.knightlab.com/storymapjs/96de629de708b3d8b78a9c9e6c2656d4/i-luoghi-del-cuore-a-torino/index.html>

Guide Green Computing

<https://www.educa.ch/it/guides/ict/it/guides/ict>

e allegati

